

WARSZAWA | 30 WRZEŚNIA 2024 ROKU



PEOPLE
CAN FLY

GRUPA KAPITAŁOWA PCF GROUP S.A.

PÓŁROCZNE SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY
KAPITAŁOWEJ PCF GROUP S.A. ORAZ SPÓŁKI PCF GROUP S.A.

ZA OKRES 01.01.2024 - 30.06.2024

Niniejsze półroczne sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. i spółki PCF Group S.A. za okres 01.01.2024 – 30.06.2024 r. zostało sporządzone na podstawie § 70 ust. 1 pkt 4, 6, 7 oraz § 71 ust. 1 pkt 4, 6, 7 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29.03.2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim. (Dz. U. z 2018 r. poz. 757, z późn. zm.).

Zgodnie z § 71 ust. 8 ww. Rozporządzenia wskazane wyżej sprawozdanie z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. i spółki PCF Group S.A. za okres 01.01.2024 – 30.06.2024 r. zostały sporządzone w formie jednego dokumentu.

SPIS TREŚCI

INFORMACJE OGÓLNE	6
1. Organizacja Grupy Kapitałowej PCF Group S.A.....	6
DZIAŁALNOŚĆ GRUPY PCF GROUP S.A.....	8
2. Struktura przychodów ze sprzedaży i segmenty operacyjne	8
3. Opis dokonań Grupy i czynników mających istotny wpływ na śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe	12
4. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Grupy i Jednostki	13
5. Zdarzenia po dniu bilansowym	16
6. Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju.....	19
7. Informacje o instrumentach finansowych	19
8. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony.....	20
9. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe	33
10. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.....	33
ANALIZA SYTUACJI MAJĄTKOWEJ I FINANSOWEJ GRUPY I JEDNOSTKI	34
11. Wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej za pierwsze półrocze 2024 r.	34
12. Skonsolidowane sprawozdanie z wyniku.....	34
13. Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	36
14. Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych	38
15. Skonsolidowane wskaźniki rentowności.....	39
16. Skonsolidowane wskaźniki płynności.....	40
17. Skonsolidowane wskaźniki struktury finansowania	41
18. Jednostkowe sprawozdanie z wyniku.....	41
19. Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	43
20. Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych	45
21. Jednostkowe wskaźniki rentowności	46
22. Jednostkowe wskaźniki płynności	47
23. Jednostkowe wskaźniki struktury finansowania	47
24. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok	48
25. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, w tym udzielonych podmiotom powiązanim PCF Group S.A., z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności	48
26. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału	48
AKCJE I STRUKTURA WŁAŚCICIELSKA PCF GROUP S.A.	49

27. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, a także wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego.....49
28. Zestawienie stanu posiadania akcji Spółki dominującej lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Spółki dominującej na dzień przekazania raportu półrocznego wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego.....50

Dane liczbowe prezentowane w niniejszym Sprawozdaniu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. i spółki PCF Group S.A. („Sprawozdanie”) podane zostały w tysiącach złotych polskich, z wyjątkiem pozycji, w których wyraźnie wskazano inaczej. Informacje finansowe zawarte w niniejszym sprawozdaniu wynikają ze skonsolidowanego oraz jednostkowego sprawozdania finansowego sporządzonych zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej („MSSF”) zatwierdzonymi przez Unię Europejską opublikowanymi i obowiązującymi na dzień 30.06.2024 r.

Niniejsze Sprawozdanie zawiera stwierdzenia dotyczące przyszłości, które odzwierciedlają obecne przekonania Spółki. Stwierdzenia te opierają się na wielu założeniach dotyczących obecnych i przyszłych planów działalności Spółki lub Grupy oraz ich otoczenia rynkowego, odnoszą się do kwestii obarczonych ryzykiem i niepewnością oraz innych istotnych czynników będących poza kontrolą Spółki lub Grupy, w związku z tym faktyczne wyniki Spółki lub Grupy, ich perspektywy oraz rozwój mogą się w istotny sposób różnić od przewidywanych wyników zawartych w tych stwierdzeniach. Spółka nie daje żadnej gwarancji oraz nie zapewnia, że czynniki opisane w stwierdzeniach dotyczących przyszłości faktycznie wystąpią, a jedynie wskazuje, że są one jedną z możliwych opcji, która nie powinna być uważana za opcję najbardziej typową lub prawdopodobną. Żadne z informacji dotyczących przyszłości zamieszczonych wprost w treści niniejszego Sprawozdania oraz tych, które mogą pośrednio wynikać z zamieszczonych w nim informacji, nie stanowią prognoz wyników ani szacunkowych wyników.

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizacja Grupy Kapitałowej PCF Group S.A.

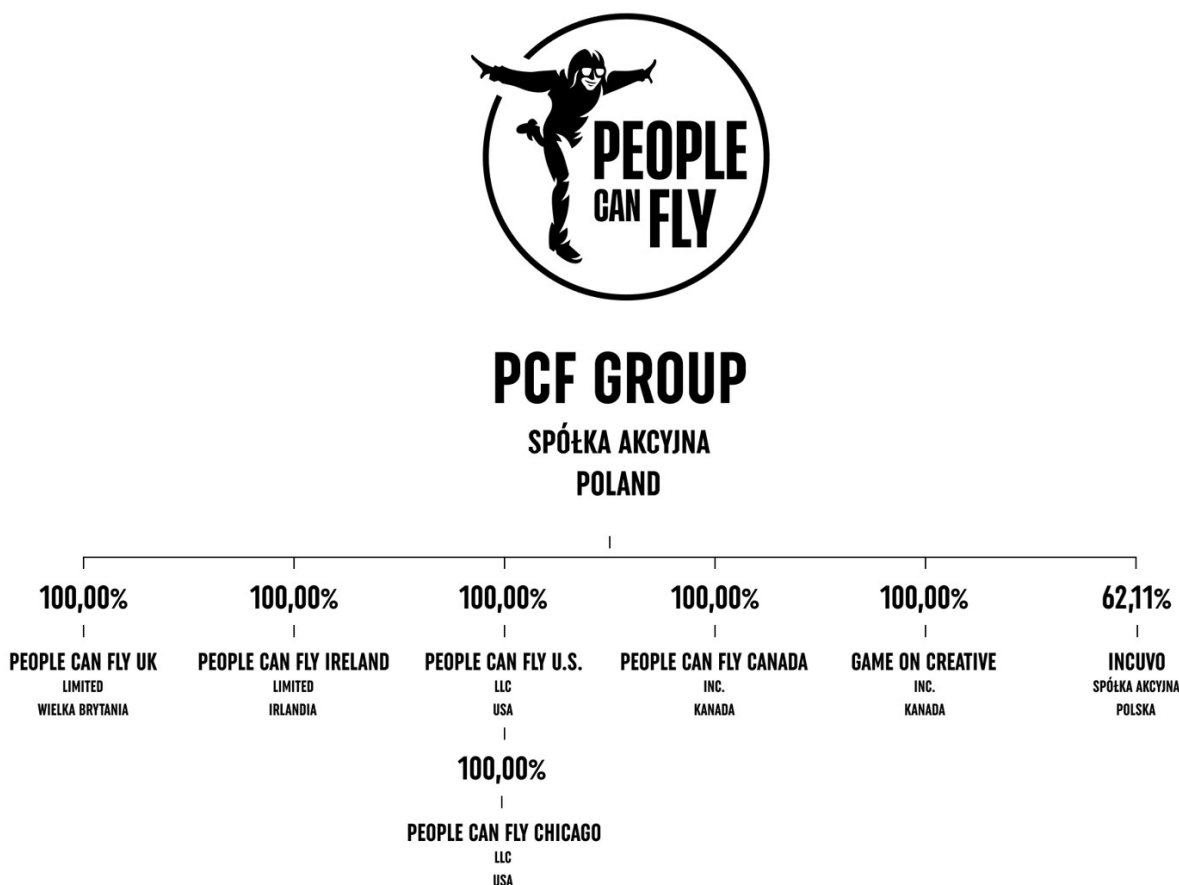
Organizacja grupy kapitałowej PCF Group S.A. ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz opis zmian w organizacji grupy kapitałowej PCF Group S.A.

Jednostką dominującą Grupy Kapitałowej PCF Group Spółka Akcyjna (dalej zwaną „Grupą Kapitałową”, „Grupą”) jest PCF Group Spółka Akcyjna (dalej zwaną „Spółką dominującą”, „Jednostką dominującą” lub „Emitentem”). Jednostka dominująca jest wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym dla miasta stołecznego Warszawy w Warszawie - XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000812668. Spółce dominującej nadano nr statystyczny REGON 141081673.

Siedziba Jednostki dominującej mieści się w Polsce, przy al. „Solidarności” 171 w Warszawie, kod pocztowy 00-877.

Siedziba Jednostki dominującej jest jednocześnie podstawowym miejscem prowadzenia działalności przez Grupę Kapitałową.

Skład i strukturę Grupy na dzień 30.06.2024 r. przedstawia poniższy schemat.



Jednostka dominująca posiada oddział działający pod firmą: PCF Group Spółka Akcyjna Oddział w Rzeszowie „Oddział Badawczo Rozwojowy”, który mieści się w Rzeszowie przy ul. Wrzesława Romańczuka 6, kod pocztowy 35-302.

Spółki zależne nie posiadają oddziałów.

Czas trwania Jednostki dominującej oraz wchodzących w skład Grupy Kapitałowej jednostek objętych konsolidacją jest nieoznaczony.

Zmiany struktury Grupy w ciągu okresu objętego niniejszym Sprawozdaniem z działalności, w tym wynikające z połączenia jednostek, przejęcia lub sprzedaży jednostek zależnych i inwestycji długoterminowych, restrukturyzacji i zaniechania działalności

W okresie 6 miesięcy zakończonym 30.06.2024 r. miała miejsce następująca zmiana:

- w dniu 27.06.2024 r., w wyniku zarejestrowania przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. w depozycie papierów wartościowych 33.596 akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej wynoszącej 0,50 zł każda i o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 16.798,00 zł, wyemitowanych przez Incuvo S.A. w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, zgodnie z art. 452 § 1 w zw. z art. 451 § 2 Kodeksu spółek handlowych, doszło do podwyższenia kapitału zakładowego Incuvo S.A. z kwoty 7.142.252,50 zł do kwoty 7.159.050,50 zł, czyli o kwotę 16.798,00 zł.

Akcje serii F Incuvo S.A. zostały objęte w wykonaniu praw z warrantów subskrypcyjnych serii A przyznanych nieodpłatnie w ramach programu motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników Incuvo S.A. ustanowionego na podstawie uchwały nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Incuvo S.A. z dnia 10.08.2022 r. w sprawie wprowadzenia Programu Motywacyjnego dla kluczowych pracowników i współpracowników Incuvo S.A.

W konsekwencji opisanego powyżej podwyższenia kapitału zakładowego Incuvo S.A. doszło do zmniejszenia przypadającego Jednostce dominującej udziału w kapitale zakładowym Incuvo S.A. oraz w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Incuvo S.A. z około 62,25% do około 62,11%.

W okresie od 01.07.2024 r. do dnia zatwierdzenia niniejszego skonsolidowanego sprawozdania finansowego do publikacji nie wystąpiły zmiany w strukturze Grupy.

Informacje o transakcjach zawartych przez PCF Group S.A. lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe

W I półroczu 2024 r. jak również od dnia 01.07.2024 r. do dnia publikacji Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. oraz spółki PCF Group S.A. za I półroczu 2024 r. Jednostka dominująca ani spółki od niej zależne nie zawarły istotnych transakcji z podmiotami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe.

DZIAŁALNOŚĆ GRUPY PCF GROUP S.A.

2. Struktura przychodów ze sprzedaży i segmenty operacyjne

Grupa Kapitałowa dzieli działalność na cztery segmenty operacyjne:

- produkcja gier na zlecenie (development fee),
- prawa autorskie do wyprodukowanych gier (royalties),
- produkcja i wydawnictwo gier własnych (opłaty licencyjne), tzw. „self-publishing”,
- pozostałe.

Segment „**produkcja gier na zlecenie (development fee)**” w pierwszych 6 miesiącach 2024 r. obejmował przychody przede wszystkim z tytułu realizacji przez Grupę produkcji gier: (i) Project Gemini z wydawcą Square Enix Limited, oraz (ii) Project Maverick z wydawcą Microsoft Corporation.

Ponadto w związku z zawarciem z Krafton Inc. umowy produkcyjno-wydawniczej (Master Services Agreement) wraz z umową wykonawczą do umowy produkcyjno-wydawniczej (Statement of Work) (opisanych szerzej w nocie 24), w wyniku rozliczenia prac przygotowawczych zrealizowanych w części w okresie poprzedzającym zawarcie powyższych umów, Grupa rozpoczęła rozpoznawanie przychodów z tytułu produkcji gry Project Echo.

Dodatknie przepływy pieniężne z tego segmentu pozwalały Grupie na częściowe pokrycie nakładów na produkcję gier, które w zamierzeniu Grupy mają zostać wydane samodzielnie (model produkcji i wydawnictwa gier własnych).

W analogicznym okresie 2023 r. Grupa uzyskiwała przychody z tytułu realizacji gry Project Gemini z wydawcą Square Enix Limited oraz w drugim kwartale 2023 r. rozpoczęła rozpoznawanie przychodów z tytułu realizacji gry Project Maverick z wydawcą Microsoft Corporation.

Project Gemini

W okresie 6 miesięcy 2024 r. Grupa realizowała prace zleczone przez wydawcę Square Enix Limited w ramach umów wykonawczych (content riders) do umowy produkcyjno-wydawniczej, w tym w ramach podpisanej w dniu 19.06.2024 r. umowy wykonawczej (opisanej szerzej w nocie 4) dotyczącej kontynuowania prac deweloperskich nad grą Project Gemini, której zawarcie skonkludowało strategiczne rozmowy na temat kształtu gry Project Gemini i warunków dalszej współpracy nad nią, podjęte przez Jednostkę dominującą ze Square Enix Limited w dniu 24.11.2023 r.

Project Maverick

W okresie 6 miesięcy 2024 r. Grupa, na bazie umowy produkcyjno-wydawniczej z dnia 13.06.2023 r., realizowała zlecenie wyprodukowania gry z segmentu AAA w oparciu o prawa własności intelektualnej Microsoft Corporation.

Segment „**prawa autorskie do wyprodukowanych gier (royalties)**” obejmował przychody jakie uzyskuje Grupa z tytułu wynagrodzenia umownego (royalties) związanego z wcześniej wyprodukowanymi grami.

Przychody Grupy kwalifikowane do przychodów z segmentu praw autorskich do wyprodukowanych gier (royalties) pochodzą przede wszystkim z umowy produkcyjno-wydawniczej

dotyczącej gry Bulletstorm: Full Clip Edition (remaster) z dnia 24.10.2016 r. zawartej pomiędzy Jednostką dominującą a Gearbox Publishing, LLC. W stosunku do tytułu Bulletstorm: Full Clip Edition, Jednostka dominująca zachowała prawa autorskie, udzielając wydawcy licencji wyłącznej, na czas nieokreślony.

Segment **„produkcja i wydawnictwo gier własnych (opłaty licencyjne)”** (tzw. „self-publishing”)

Grupa realizuje również projekty w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych (tzw. „self-publishing”). W tym modelu Jednostka dominująca, w oparciu o istniejące lub nowo wytworzone przez Jednostkę dominującą IP (prawa własności intelektualnej) jest odpowiedzialna za produkcję gry, której wydawcą jest inna spółka Grupy, tj. People Can Fly Ireland Limited. People Can Fly Ireland Limited prowadzi działalność wydawniczą, obejmującą m.in. promocję, dystrybucję i sprzedaż gier Jednostki dominującej, w oparciu o udzieloną przez Jednostkę dominującą licencję do wytworzonych przez Jednostkę dominującą gier.

Podstawę rozpoznania przychodu przez People Can Fly Ireland Limited stanowią opłaty licencyjne naliczane przez tę spółkę z tytułu sprzedaży gry do gracza końcowego, pomniejszone o zysk platform dystrybucyjnych pośredniczących w sprzedaży.

Powyższy opis nie dotyczy tytułu Green Hell VR, wyprodukowanego i wydanego przez Incuvo S.A., spółkę zależną Jednostki dominującej, oraz tytułu Bulletstorm VR, którego producentami są Jednostka dominująca oraz Incuvo S.A., a współwydawcami – Jednostka dominująca oraz People Can Fly Ireland Limited.

Segment **„Pozostałe”** obejmuje przede wszystkim nakłady na system oprogramowania nazwanego przez Grupę „PCF Framework”, zbudowanego przez Grupę i służącego do wykorzystania w powiązaniu z silnikiem graficznym Unreal Engine, który to system ułatwia i optymalizuje prace przy tworzeniu gier wideo.

Podstawą wyliczenia wyników poszczególnych segmentów operacyjnych są dane weryfikowane okresowo przez Zarząd Jednostki dominującej. Zarząd Jednostki dominującej analizuje wyniki segmentów operacyjnych na poziomie zysku (straty) z działalności operacyjnej. Grupa analizuje przychody w podziale na powyższe cztery segmenty i nie są prowadzone żadne inne analizy.

W pierwszych 6 miesiącach 2024 r. nie wystąpiły zmiany w polityce rachunkowości Grupy w zakresie wyodrębnienia segmentów operacyjnych oraz zasad wyceny przychodów, wyników oraz aktywów segmentów, które zostały zaprezentowane w ostatnim rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym Grupy.

STRUKTURA PRZYCHODÓW ZE SPRZEDAŻY W GRUPIE

	Produkcja gier na zlecenie (development fee)	Prawa autorskie do wyprodukowanych gier (royalties)	Produkcja i wydawnictwo gier własnych (opłaty licencyjne)	Ogółem
za okres od 01.01 do 30.06.2024 r.				
Region				
Europa	12 324	301	10 398	23 023
Pozostałe kraje	41 682	670	10 934	53 286
Przychody ze sprzedaży ogółem	54 006	971	21 332	76 309
Linia produktu				
Gry	54 006	971	21 332	76 309
Przychody ze sprzedaży ogółem	54 006	971	21 332	76 309
Termin przekazania dóbr / usług				
W momencie czasu	-	971	-	971
W miarę upływu czasu	54 006	-	21 332	75 338
Przychody ze sprzedaży ogółem	54 006	971	21 332	76 309
za okres od 01.01 do 30.06.2023 r.				
Region				
Europa	55 024	28	3 086	58 138
Pozostałe kraje	8 566	589	1 373	10 528
Przychody ze sprzedaży ogółem	63 590	617	4 459	68 666
Linia produktu				
Gry	63 590	617	4 459	68 666
Przychody ze sprzedaży ogółem	63 590	617	4 459	68 666
Termin przekazania dóbr / usług				
W momencie czasu	-	617	-	617
W miarę upływu czasu	63 590	-	4 459	68 049
Przychody ze sprzedaży ogółem	63 590	617	4 459	68 666

STRUKTURA PRZYCHODÓW ZE SPRZEDAŻY W JEDNOSTCE DOMINUJĄCEJ

	Produkcja gier na zlecenie (development fee)	Prawa autorskie do wyprodukowanych gier (royalties)	Produkcja i wydawnictwo gier własnych (tantiemy)	Ogółem
za okres od 01.01 do 30.06.2024 r.				
Region				
Europa	11 691	11	9 470	21 172
Pozostałe kraje	37 495	605	10 858	48 958
Przychody ze sprzedaży ogółem	49 186	616	20 328	70 130
Linia produktu				
Gry	49 186	616	20 328	70 130
Przychody ze sprzedaży ogółem	49 186	616	20 328	70 130
Termin przekazania dóbr/usług				
W momencie czasu	-	616	20 328	20 944
W miarę upływu czasu	49 186	-	-	49 186
Przychody ze sprzedaży ogółem	49 186	616	20 328	70 130
za okres od 01.01 do 30.06.2023 r.				
Region				
Europa	53 008	16	-	53 024
Pozostałe kraje	745	570	-	1 315
Przychody ze sprzedaży ogółem	53 753	586	-	54 339
Linia produktu				
Gry	53 753	586	-	54 339
Przychody ze sprzedaży ogółem	53 753	586	-	54 339
Termin przekazania dóbr/usług				
W momencie czasu	-	586	-	586
W miarę upływu czasu	53 753	-	-	53 753
Przychody ze sprzedaży ogółem	53 753	586	-	54 339

3. Opis dokonań Grupy i czynników mających istotny wpływ na śródroczne skrócone skonsolidowane sprawozdanie finansowe

W okresie pierwszych 6 miesięcy 2024 r. Grupa realizowała cele strategiczne zdefiniowane przez Zarząd Jednostki dominującej, do których należały między innymi:

- Kontynuacja przez Grupę, we współpracy ze Square Enix Limited, prac rozwojowych nad grą Project Gemini (będącą na dzień bilansowy w fazie produkcji) oraz skonkludowanie strategicznych rozmów prowadzonych ze Square Enix Limited na temat kształtu gry Project Gemini i warunków dalszej współpracy nad Project Gemini.
- Kontynuacja przez Grupę prac rozwojowych nad grą Project Bifrost (będącą na dzień bilansowy w fazie pre-produkcji; gra przeszła pozytywnie wewnętrzny proces akceptacji, tzw. „greenlight” i przeszła do kolejnej fazy pre-produkcji, w wyniku której osiągnięto etap wersji *vertical slice*, czyli wycinka rozgrywki dopracowanego w wyższym stopniu pod kątem zawartości, stanowiącego w pełni grywalną część gry pod kątem kluczowych mechanik; *vertical slice* zawierać już będzie w sobie również fragment finalnej grafiki, tzw. „beauty corner”) z zamiarem jej rozwijania w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych, tj. przez Grupę jako jej wydawcę, ze środków własnych Grupy (lub ze środków pozyskanych od stron trzecich w związku z zawartymi umowami dotyczącymi instrumentów dłużnych), w oparciu o nowe prawa własności intelektualnej, które pozostaną własnością Grupy. Jednocześnie zgodnie z umową inwestycyjną zawartą w dniu 28.03.2023 r. pomiędzy Jednostką dominującą, kluczowym akcjonariuszem Jednostki dominującej i Prezesem Zarządu Jednostki dominującej Panem Sebastianem Wojciechowskim a Krafton, Inc., jeżeli Jednostka dominująca będzie rozważać wydanie Projektu Bifrost w modelu innym niż produkcja i wydawnictwo gier własnych, Krafton Inc. będzie miał prawo pierwszeństwa w negocjacjach (*right of first negotiation*), jak również prawo pierwszeństwa zawarcia umowy (*right of first refusal*) w odniesieniu do wszelkich takich umów. Informacje na temat umowy inwestycyjnej zostały przedstawione w punkcie 16 „Znaczące zdarzenia i transakcje” niniejszego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.
- Kontynuacja przez Grupę prac rozwojowych nad grą Project Victoria (będącą na dzień bilansowy w fazie pre-produkcji; gra przeszła pozytywnie wewnętrzny proces akceptacji, tzw. „greenlight” i przeszła do kolejnej fazy pre-produkcji, w wyniku której osiągnięto etap wersji *vertical slice*, który zawierać już będzie w sobie również fragment finalnej grafiki, tzw. „beauty corner”) z zamiarem jej rozwijania w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych, tj. przez Grupę jako jej wydawcę, ze środków własnych Grupy, w oparciu o nowe prawa własności intelektualnej, które pozostaną własnością Grupy. Podobnie jak w przypadku Projektu Bifrost, jeżeli Jednostka dominująca będzie rozważać wydanie Projektu Victoria w modelu innym niż produkcja i wydawnictwo gier własnych, Krafton Inc. będzie miał prawo pierwszeństwa w negocjacjach (*right of first negotiation*), jak również prawo pierwszeństwa zawarcia umowy (*right of first refusal*) w odniesieniu do wszelkich takich umów.
- Kontynuacja przez Grupę, we współpracy z Microsoft Corporation, prac rozwojowych nad grą Project Maverick.
- Prace nad pozyskaniem nowego projektu do realizacji przez Grupę w modelu work-for-hire, tj. na zlecenie i we współpracy z zewnętrznym wydawcą, w wyniku których doszło do

zawarcia umowy produkcyjno-wydawniczej dotyczącej Project Echo, opisanej szerzej w nocy 5 poniżej.

- Dalsze umacnianie międzynarodowego charakteru studia i zespołu produkcyjnego People Can Fly oraz dalszy rozwój zespołów produkcyjnych Grupy we wszystkich lokalizacjach poprzez zatrudnienie deweloperów z doświadczeniem w produkcji gier wideo z segmentu AAA oraz 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).
- Dalszy rozwój PCF Framework (tj. rozwijanego przez Jednostkę dominującą własnego, unikalnego oprogramowania służącego do wykorzystania w powiązaniu z silnikiem graficznym Unreal Engine oraz innych narzędzi wykorzystywanych w ramach procesu tworzenia gier) zarówno w kontekście rozwijania dotychczasowych modułów, jak i prac nad nowymi modułami, szczególnie w obrębie tzw. „online services” (tj. pakietu usług online, na który składa się w szczególności infrastruktura pośrednicząca w dostępie gry wideo do centralnej bazy danych, zestaw bibliotek służących do komunikacji z serwerami, narzędzia umożliwiające dostęp do baz danych na potrzeby obsługi klienta oraz narzędzia pozwalające graczom na wchodzenie w interakcje ze sobą w świecie gry w czasie rzeczywistym), co pozwoli Jednostce dominującej na rozwój kompetencji w obszarze gier wieloosobowych (*multiplayer*).

Do zdarzeń mających istotny wpływ na śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe należały:

- Podjęcie decyzji o zaniechaniu prac nad grą Project Red, skutkującej utworzeniem na dzień 30.06.2024 r. odpisu aktualizującego w wysokości 100% wartości poniesionych nakładów na ten projekt oraz spisaniem wartości nakładów poniesionych na ten projekt z ksiąg rachunkowych Jednostki dominującej, co wpłynęło na obniżenie skonsolidowanego wyniku finansowego za pierwsze półrocze 2024 r. i obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w skonsolidowanym bilansie Grupy na dzień 30.06.2024 r. o kwotę 7 758 tys. zł.

4. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Grupy i Jednostki

Poniżej przedstawione zostały kluczowe zdarzenia, które wystąpiły w I półroczu 2024 r.:

- **Zawarcie krótkoterminowej umowy wykonawczej do umowy produkcyjno-wydawniczej na Projekt Gemini**

W dniu 30.01.2024 r. Zarząd Jednostki dominującej poinformował, że w związku z faktem, iż z dniem 29.01.2024 r. upłynął okres obowiązywania dotychczasowej umowy wykonawczej (ang. content rider) do umowy produkcyjno-wydawniczej dotyczącej gry Projekt Gemini realizowanej przez Grupę w Europie w modelu work-for-hire na rzecz Square Enix Limited („Umowa Wydawnicza”, „Wydawca”), w dniu 30.01.2024 r. Jednostka dominująca zawarła z Wydawcą krótkoterminową umowę wykonawczą do Umowy Wydawniczej („Umowa Wykonawcza”), dotyczącą kontynuowania prac deweloperskich nad realizacją Projektu Gemini, w celu umożliwienia stronom zakończenia strategicznych rozmów na temat kształtu tego projektu i warunków współpracy nad nim. W tym zakresie strony kontynuowały prace

nad planem dla Projektu Gemini, wymagającym modyfikacji w niektórych obszarach i ponownego ukierunkowania. Niemniej konsekwencją zawarcia Umowy Wykonawczej było już znaczące obniżenie marży uzyskiwanej historycznie przez Spółkę w ramach realizacji Projektu Gemini.

- **Zawarcie przez Game On Creative Inc. dokumentacji kredytowej i powiązanej dokumentacji zabezpieczeń**

W dniu 06.03.2024 r. spółka zależna Jednostki dominującej, Game On Creative Inc. z siedzibą w Montrealu, Kanada („Game On”) jako kredytobiorca oraz Bank of Montreal jako kredytodawca podpisały umowę kredytową (Offer of Financing) dotyczącą pięciu kredytów obejmujących: (1) kredyt obrotowy o charakterze odnawialnym (demand revolving facility) do maksymalnej wysokości 650 tys. CAD z przeznaczeniem na finansowanie kapitału obrotowego i ogólnych potrzeb korporacyjnych Game On, (2) dwa kredyty o charakterze nieodnawialnym (non-revolving facility) do maksymalnej wysokości 187 tys. CAD każdy, z przeznaczeniem na prefinansowanie przyszłych ulg podatkowych w Kanadzie, (3) kredyt o charakterze nieodnawialnym (non-revolving facility) do maksymalnej wysokości 1 065 tys. CAD z przeznaczeniem na refinansowanie kredytu terminowego udzielonego Game On przez Royal Bank of Canada oraz (4) kredyt obrotowy o charakterze odnawialnym (demand revolving facility) w postaci limitu na korporacyjnej karcie kredytowej do maksymalnej wysokości 32 tys. CAD z przeznaczeniem na finansowanie ogólnych potrzeb korporacyjnych Game On.

W dniu 10.07.2024 r. strony zawarły aneks do powyższej umowy kredytowej, na podstawie którego doszło do zwiększenia maksymalnej wysokości jednego z kredytów o charakterze nieodnawialnym (non-revolving facility) przeznaczonego na prefinansowanie przyszłych ulg podatkowych w Kanadzie, z kwoty 187 tys. CAD do kwoty 484 tys. CAD, a także do zwiększenia sumy hipoteki ustanowionej na całości majątku ruchomego Game On na zabezpieczenie spłaty kredytów, z kwoty 2 545 tys. CAD do kwoty 2 902 tys. CAD.

- **Rozliczenie kosztów produkcji gry Bulletstorm VR oraz rozwiązanie za porozumieniem stron umowy produkcyjno-wydawniczej na produkcję tej gry**

W dniu 15.03.2024 r. Jednostka dominująca zawarła z Incuvo S.A. umowę w przedmiocie rozliczenia pozostałych kluczowych etapów produkcji gry Bulletstorm VR (tzw. milestones) obejmujących okres do czasu premiery gry w dniu 18.01.2024 r. W ramach rozliczenia oraz w oparciu o postanowienia umowy produkcyjno-wydawniczej Jednostka dominująca, jako wydawca, obciążyła Incuvo S.A. kosztem prac deweloperskich oraz prac związanych z kontrolą jakości gry zrealizowanych przez Jednostkę dominującą na rzecz Incuvo S.A. na kwotę 871 tys. zł.

Jednocześnie, wraz z uzgodnieniem rozliczenia prac deweloperskich, wobec niesatysfakcjonującej premiery gry Bulletstorm VR, strony postanowiły o rozwiązaniu za porozumieniem stron umowy produkcyjno-wydawniczej na produkcję wskazanej gry ze skutkiem na dzień 19.01.2024 r., określając przy tym brak uprawnień Incuvo S.A. do wynagrodzenia w formie tantiem ze sprzedaży gry (royalties). Ewentualne dalsze prace deweloperskie dotyczące gry Bulletstorm VR będą prowadzone w ramach procesu produkcyjnego, w którym to Jednostka dominująca będzie odpowiedzialna za wytworzenie produktu końcowego oraz za jego komercjalizację, w tym wprowadzenie do sprzedaży.

Zarząd Jednostki dominującej dopuszcza możliwość wykorzystania zasobów Incuvo S.A. do realizacji w/w prac.

- **Podjęcie decyzji o zaniechaniu dalszych prac nad Projektem Dagger**

W dniu 05.04.2024 r. Zarząd Jednostki dominującej podjął decyzję o zaniechaniu dalszych prac nad Projektem Dagger („Projekt”).

Zaniechanie prac nad Projektem było wynikiem ponownego przeanalizowania planów rozwojowych projektów realizowanych przez Grupę i wprowadzenia zmian do tych planów w związku z niesatysfakcjonującymi wynikami ewaluacji zakresu i potencjału komercyjnego Projektu po zredefiniowaniu kierunku rozwoju gry, o których to pracach nad Projektem Jednostka dominująca informowała w raporcie bieżącym nr 59/2023 z dnia 28.11.2023 r.

Postanowienie o zaniechaniu dalszych prac skutkowało utworzeniem na dzień 31.12.2023 r. odpisów aktualizujących w wysokości 100% wartości poniesionych nakładów na Projekt oraz spisaniem wartości nakładów poniesionych na Projekt z ksiąg rachunkowych Jednostki dominującej w dniu podjęcia decyzji o zaniechaniu Projektu.

Dokonanie ww. odpisów miało wpływ na obniżenie skonsolidowanego wyniku finansowego za 2023 r. oraz obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w skonsolidowanym bilansie Grupy na dzień 31.12.2023 r. o kwotę 68 331 tys. zł.

Utworzenie odpisów aktualizujących miało charakter jednorazowy i niepieniężny, i nie wpłynęło na wartość skonsolidowanego wyniku EBITDA.

- **Uzgodnienie planu dla Projektu Gemini i zawarcie umowy wykonawczej do umowy produkcyjno-wydawniczej na Projekt Gemini**

W dniu 19.06.2024 r. Jednostka dominująca zawarła ze Square Enix Limited, wydawcą gry Projekt Gemini („Wydawca”) kolejną umowę wykonawczą (ang. content rider) do umowy produkcyjno-wydawniczej, dotyczącą kontynuowania prac deweloperskich nad grą Projekt Gemini realizowaną przez Grupę w Europie w modelu work-for-hire na rzecz Wydawcy.

Zawarcie umowy wykonawczej było efektem uzgodnienia z Wydawcą planu dla Projektu Gemini, który wymagał modyfikacji w niektórych obszarach oraz ponownego ukierunkowania i skonkludowało strategiczne rozmowy na temat kształtu gry Project Gemini i warunków dalszej współpracy nad nią, podjęte przez Jednostkę dominującą ze Square Enix Limited w dniu 24.11.2023 r.

Zgodnie z zawartą umową wykonawczą realizacja Projektu Gemini nie będzie kontynuowana przez Grupę na dotychczasowych warunkach komercyjnych. W konsekwencji tego faktu Zarząd Jednostki dominującej szacuje, że przyszłe przychody uzyskiwane przez Jednostkę dominującą w ramach realizacji tego projektu będą pokrywały jedynie ponoszone przez Jednostkę dominującą koszty bezpośrednie.

Efektym ujęcia zaktualizowanych warunków komercyjnych w wycenie Projektu Gemini będzie obniżenie marży osiągananej przez Grupę w ramach realizacji całej umowy produkcyjno-wydawniczej z Wydawcą, co – w związku z aktualizacją wyceny kontraktu zgodnie z Międzynarodowym Standardem Sprawozdawczości Finansowej 15 Przychody z umów z klientami – skutkować będzie obniżeniem skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży oraz skonsolidowanego wyniku finansowego.

- **Podjęcie decyzji o zaniechaniu dalszych prac nad Projektem Red**

W dniu 10.09.2024 r. Zarząd Jednostki dominującej podjął decyzję o zaniechaniu dalszych prac nad Projektem Red, który Grupa zamierzała wydać w modelu z zewnętrznym wydawcą albo w modelu self-publishing, tj. przez Grupę jako wydawcę, ze środków własnych Grupy.

Zaniechanie prac nad Projektem Red jest wynikiem: (i) niepozyskania zewnętrznego wydawcy do dalszej realizacji tego Projektu, przy jednoczesnym braku zdolności Jednostki dominującej do samodzielnego sfinansowania dalszych prac rozwojowych nad Projektem w zamiarze wydania go w modelu self-publishing; oraz (ii) pozyskania przez Jednostkę dominującą opisanego w nocie 5 nowego projektu do realizacji w modelu z zewnętrznym wydawcą (Projekt Echo), nad którym prace wymagają obecnie zaangażowania zespołu deweloperskiego dedykowanego dotychczas produkcji Projektu Red.

Postanowienie o zaniechaniu dalszych prac nad Projektem Red skutkuje utworzeniem na dzień 30.06.2024 r. odpisu aktualizującego w wysokości 100% wartości poniesionych nakładów na Projekt Red oraz spisaniem wartości nakładów poniesionych na Projekt Red z ksiąg rachunkowych Jednostki dominującej w dniu podjęcia decyzji o zaniechaniu Projektu Red.

Utworzenie ww. odpisu miało wpływ na obniżenie skonsolidowanego wyniku finansowego za pierwsze półrocze 2024 r. oraz obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w skonsolidowanym bilansie Grupy na dzień 30.06.2024 r. o kwotę 7 758 tys. zł.

Utworzenie odpisu aktualizującego miało charakter jednorazowy, niepieniężny i nie wpłynęło na wartość skonsolidowanego wyniku EBITDA.

5. Zdarzenia po dniu bilansowym

Po dniu 30.06.2024 r. wystąpiły następujące zdarzenia, które nie wymagały ujęcia w niniejszym półrocznym sprawozdaniu z działalności:

- **Rozpoczęcie przeglądu opcji strategicznych**

W dniu 07.08.2024 r. Zarząd Jednostki dominującej podjął decyzję o rozpoczęciu procesu przeglądu opcji strategicznych dla Jednostki dominującej i jej grupy kapitałowej.

Przeгляд opcji strategicznych ma na celu dokonanie oceny możliwych kierunków dalszego wsparcia realizacji strategii Grupy, które mogą obejmować pozyskanie inwestora finansowego lub strategicznego bądź przeprowadzenie innej transakcji, która może skutkować zmianą struktury akcjonariatu lub kapitałów Jednostki dominującej.

Zarówno harmonogram jak i ostateczny rezultat przeglądu opcji strategicznych są niepewne. Dotychczas nie zostały podjęte żadne decyzje związane z wyborem konkretnej opcji strategicznej i nie ma pewności, czy i kiedy taka decyzja zostanie podjęta w przyszłości.

W trakcie przeglądu Grupa będzie kontynuować realizację dotychczasowej strategii.

- **Wypowiedzenie umów kredytu**

W dniu 06.09.2024 r. Zarząd Jednostki dominującej złożył Bankowi Polska Kasa Opieki S.A. („Bank Pekao”) oświadczenia o wypowiedzeniu: (i) umowy kredytu odnawialnego do maksymalnej kwoty 30 000 tys. zł; oraz (ii) umowy kredytu odnawialnego do maksymalnej kwoty 4 426,4 tys. EUR (łącznie „Umowy Kredytu”).

Wypowiedzenie Umów Kredytu stało się skuteczne z upływem okresu wypowiedzenia wynoszącego 10 dni roboczych od dnia doręczenia Bankowi Pekao oświadczeń o wypowiedzeniu.

W związku z wypowiedzeniem Umów Kredytu Zarząd Jednostki dominującej zwrócił się do Banku Pekao o zwolnienie zabezpieczeń ustanowionych przez Jednostkę dominującą na zabezpieczenie wierzycelności Banku Pekao wynikających z Umów Kredytu, w tym o wydanie odpowiednich dokumentów zabezpieczeń, dokumentów potwierdzających wygaśnięcie zabezpieczeń oraz dokumentów umożliwiających wykreślenie zabezpieczeń ustanowionych na majątku Jednostki dominującej z odpowiednich rejestrów.

Jednostka dominująca nie składała wniosków o udostępnienie Kredytów, w związku z czym nie doszło do ich wykorzystania.

- **Zawarcie umowy produkcyjno-wydawniczej z Krafton Inc.**

W wyniku prowadzonych od 11.07.2024 r. negocjacji, w dniu 10.09.2024 r. Jednostka dominująca zawarła z Krafton Inc., spółką z siedzibą w Seulu, Republika Korei („Wydawca”), umowę produkcyjno-wydawniczą (Master Services Agreement) wraz z umową wykonawczą do umowy produkcyjno-wydawniczej (Statement of Work) (łącznie jako „Umowa Wydawnicza”), dotyczące współpracy w zakresie produkcji i wydania nowego trybu rozgrywki (mode) pod nazwą kodową Projekt Echo do istniejącej gry wideo Wydawcy („Produkt”).

Umowa Wydawnicza przewiduje, że prace nad Produktem będą prowadzone w tzw. modelu work-for-hire, czyli pracy wykonywanej przez Jednostkę dominującą jako dewelopera na zlecenie i na rzecz Wydawcy, w zamian za co Jednostka dominująca będzie otrzymywała od Wydawcy uzgodnione wynagrodzenie.

Umowa produkcyjno-wydawnicza ma charakter ramowy. Szczegółowe zasady współpracy stron będą określane w umowach wykonawczych do umowy, które zawierać będą, między innymi, szczegółowy opis świadczonych usług, harmonogram prac produkcyjnych, jak również wysokość wynagrodzenia dewelopera za wykonane prace.

Zakres i postanowienia Umowy Wydawniczej nie odbiegają zasadniczo od postanowień umów produkcyjno-wydawniczych standardowo zawieranych przy tego typu projektach.

Zawarcie Umowy Wydawniczej pozostaje w zgodzie z ogłoszoną przez Jednostkę dominującą w dniu 31.01.2023 r. aktualizacją Strategii Jednostki dominującej oraz grupy kapitałowej People Can Fly, zgodnie z którą jeśli pojawią się atrakcyjne możliwości współpracy z renomowanymi partnerami w modelu pracy na zlecenie (work-for-hire), wówczas Jednostka dominująca z nich skorzysta.

- **Premiera gry „Bulletstorm VR” na platformach PICO**

W dniu 19.09.2024 r. odbyła się premiera gry „Bulletstorm VR” na platformach sprzętowych wirtualnej rzeczywistości należących do PICO, która przyczyniła się do poszerzenia grona potencjalnych odbiorców zainteresowanych tym tytułem.

Jednocześnie na pozostałych platformach sprzętowych VR udostępniona została istotna aktualizacja do gry (pod nazwą Update 1.4) obejmująca liczne poprawki jakości i balansu gry, nowe funkcjonalności mające zapewnić większą dostępność (np. tryb leworęczny) i immersyjność rozgrywki (możliwość interakcji z większą liczbą obiektów) oraz nową zawartość, w tym tablice wyników (tzw. „leaderboards”), czy nowy tryb, tzw. „horde mode”.

Prace nad wersją gry „Bulletstorm VR” przeznaczoną na platformy sprzętowe PICO oraz nad jej aktualizacją prowadzone były we współpracy z zespołem deweloperskim Incuvo S.A. Dalsze plany rozwojowe tego tytułu koncentrują się na pracach związanych z utrzymaniem gry, czemu może towarzyszyć wydawanie doraźnych poprawek (patch, hot fix) w nieregularnych odstępach czasu.

- **Aktualizacja ram czasowych realizacji strategii Jednostki dominującej oraz Grupy**

W dniu 20.09.2024 r., w ramach procesu przeglądu opcji strategicznych, o którym mowa powyżej, Zarząd Jednostki dominującej dokonał oceny postępów realizacji strategii Jednostki dominującej oraz Grupy, w wyniku której podtrzymał kluczowe założenia Strategii pod warunkiem pozyskania nowego finansowania oraz zaktualizował poniższe cele określone w Strategii:

- w oparciu o aktualny stopień zaawansowania realizacji projektów rozwijanych w modelu self-publishing, Jednostka dominująca planuje premierę projektu Bison w 2025 r. oraz projektów Bifrost i Victoria, w formule tzw. wczesnego dostępu (ang. early access), w 2026 r.;
- w oparciu o prowadzone i planowane projekty Jednostka dominująca planuje utrzymanie zaangażowania zespołów realizujących prace w modelu work-for-hire w wymiarze około 370 FTE w latach 2025-2028 (średnia w całym okresie);
- celem strategicznym Grupy jest wygenerowanie co najmniej 3,3 mld złotych łącznych przychodów w okresie 2024-2028, z czego ok. 5% w 2025 r., ok. 27% w 2026 r., ok. 29% w 2027 r. oraz ok. 33% w 2028 r.;
- Zarząd nie przewiduje rekomendowania Walnemu Zgromadzeniu Jednostki dominującej 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 2026.

Zarząd Jednostki dominującej ocenił również, że kluczowym warunkiem dla dalszej realizacji Strategii będzie pozyskanie nowego finansowania w kwocie ok. 350 mln zł w latach 2025-

2026 („Finansowanie”), tj. w zakresie niezbędnym dla utrzymania obecnej skali działalności Grupy w obszarze projektów realizowanych w modelu self-publishing.

Z uwagi na powyższe, Zarząd jednostki dominującej postanowił o wstrzymaniu prac analitycznych dotyczących wprowadzenia programu motywacyjnego opartego o warunek wypracowania przez Grupę 1,5 mld zł skumulowanego zysku EBITDA w latach 2023–2027 (w wyniku opisanych powyżej zmian dat premier warunek ten musiałby zostać skorygowany, w szczególności okres wykonania musiałby ulec przesunięciu na lata 2024-2028), opisanego w raporcie bieżącym Jednostki dominującej nr 3/2023 z dnia 31.01.2023 r., do czasu zakończenia przeglądu opcji strategicznych oraz pozyskania Finansowania.

Ponadto, w ramach przeglądu opcji strategicznych Zarząd Jednostki dominującej przeanalizuje również scenariusz braku pozyskania Finansowania w wymaganej wysokości lub niespełnienia pozostałych warunków dotyczących projektów, które miały być realizowane w modelu work-for-hire, i związanego z tym wydania projektu Bifrost lub projektu Victoria w modelu work-for-hire.

6. Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju

W związku z prowadzeniem projektów w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych nakłady poniesione na te projekty spełniają definicję prac rozwojowych w rozumieniu przepisów MSR 38 „Wartości niematerialne”. Nakłady na prace rozwojowe zostały zaprezentowane w nocie 4 skróconego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy za I półrocze 2024 r., w pozycji „Prace rozwojowe w trakcie wytwarzania”.

W I półroczu 2024 r. Grupa nie poniosła istotnych nakładów na prace badawcze.

7. Informacje o instrumentach finansowych

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Jednostka dominująca i jej Grupa, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług oraz środki pieniężne, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Jednostka dominująca i jej Grupa nie stosują pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym. Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Jednostka dominująca i Grupa posiadały na dzień 30.06.2024 r. i 31.12.2023 r. nie odbiegały istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

8. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony

Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy

Ryzyko wysokiej koncentracji przychodów Grupy z tytułu współpracy z wydawcami

Na datę niniejszego Sprawozdania Zarządu z działalności, Grupa jest stroną umów produkcyjno-wydawniczych ze:

- Square Enix Limited jako wydawcą na produkcję gry Outriders oraz rozszerzenia zawartości gry Outriders – Outriders Worldslayer, z której Grupa na datę Sprawozdania nie generuje przychodów i z której nie generowała przychodów w pierwszym półroczu 2024 r.,
- Square Enix Limited jako wydawcą na produkcję Projektu Gemini,
- Microsoft Corporation jako wydawcą na produkcję Projektu Maverick, oraz z
- Krafton Inc. jako wydawcą na produkcję Projektu Echo.

Model współpracy przy produkcji gier z wydawcą polega na tym, że na podstawie umów wydawcy w okresie produkcji gier wypłacają na rzecz Grupy wynagrodzenie z tytułu postępów w produkcji gier oraz po premierze rynkowej gry i rozpoczęciu jej sprzedaży, wynagrodzenie z tytułu sprzedaży gry w formie tantiem (royalties), których wysokość uzależniona jest od zysku wydawcy ze sprzedaży gry.

W tym zakresie w związku z zakończeniem produkcji gry Outriders oraz rozszerzenia zawartości gry Outriders – Outriders Worldslayer oraz wprowadzeniem ich do sprzedaży, co nastąpiło, odpowiednio, 01.04.2021 r. i 28.06.2022 r., Spółce przysługuje wynagrodzenie w formie tantiem (royalties), które będzie płatne, jeśli określone wpływy (zdefiniowane w umowie) ze sprzedaży gry i dodatku do niej zapewnią wydawcy zwrot, na określonym poziomie, kosztów poniesionych w związku z produkcją, promocją i dystrybucją gry. Wysokość tantiem jest uzależniona od kwoty określonych wpływów ze sprzedaży gry i DLC. Grupa otrzymuje od wydawcy cykliczną informację, z której wynika, że do daty niniejszego Sprawozdania Zarządu z działalności wpływy netto ze sprzedaży gry Outriders i dodatku Outriders Worldslayer nie zapewniły wydawcy zwrotu poniesionych przez niego kosztów związanych z produkcją, dystrybucją i promocją gry i dodatku do niej, a zatem Grupa nie jest uprawniona do otrzymania tantiem. Nie ma pewności, że w kolejnych okresach, wpływy netto ze sprzedaży gry Outriders i dodatku Outriders Worldslayer zapewnią wydawcy zwrot kosztów na poziomie uprawniającym Grupę do otrzymania tantiem. Niezwłocznie po otrzymaniu od wydawcy raportu wskazującego na uprawnienie Grupy do otrzymania tantiem w określonej wysokości lub po otrzymaniu tantiem przez Grupę, Grupa poda do wiadomości publicznej w formie raportu bieżącego, zgodnie z art. 17 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie nadużyć na rynku (rozporządzenie w sprawie nadużyć na rynku), informację o otrzymaniu tantiem.

W ocenie Grupy, wynagrodzenia otrzymywane od wydawców pozostaną głównym źródłem przychodów Grupy co najmniej do końca 2024 r.

Obniżenie poziomu przychodów uzyskiwanych od wydawców we wskazanym okresie przełoży się bezpośrednio na obniżenie przychodów Grupy, co w przypadku istotnego zmniejszenia się

poziomu wynagrodzeń otrzymywanych od wydawców będzie mieć negatywny wpływ na działalność Grupy oraz wyniki finansowe osiągnięte przez Grupę. Taka sytuacja miała miejsce w odniesieniu do Projektu Gemini realizowanego przez Grupę na zlecenie zewnętrznego wydawcy, Square Enix Limited. W rezultacie podjętych w listopadzie 2023 r. strategicznych rozmów pomiędzy stronami na temat kształtu Projektu Gemini i warunków dalszej współpracy nad Projektem Gemini doszło do zmiany dotychczasowych warunków komercyjnych realizacji tego projektu i ograniczenia liczebności zespołu deweloperskiego dedykowanego produkcji Projektu Gemini, co przełożyło się na znaczne obniżenie się marży osiągniętej przez Grupę z tytułu realizacji tego projektu. W konsekwencji tego, przychody uzyskiwane przez Grupę na projekcie Gemini pokrywają obecnie jedynie koszty bezpośrednio ponoszone przez Spółkę na jego realizację.

Ewentualne dalsze, istotne ograniczenie zespołu deweloperskiego pracującego na projektach realizowanych przez Grupę lub pojawienie się dysproporcji pomiędzy wielkością zespołu, za który Spółka otrzymuje wynagrodzenie od wydawcy w stosunku do wielkości zespołu alokowanego do realizacji Projektu, przełożyłoby się bezpośrednio na obniżenie przychodów Grupy, co w konsekwencji miało by negatywny wpływ na działalność Grupy oraz wyniki finansowe osiągnięte przez Grupę.

Ryzyko uzależnienia od członków zespołu produkcyjnego Grupy

Działalność Grupy w znaczącym stopniu opiera się na umiejętnościach oraz doświadczeniu osób stanowiących zespół projektowy pracujący przy produkcji gier, a także kadry kierowniczej Grupy. Wysokie umiejętności oraz doświadczenie członków zespołów Grupy przekładają się na jakość gier Grupy oraz możliwość dochowania terminów ich produkcji określonych w umowach zawartych z wydawcami, od których z kolei uzależniona jest płatność wynagrodzeń na rzecz spółek Grupy w czasie całego okresu produkcji gier. Z tego punktu widzenia kluczowe znaczenie w procesie produkcji gier ma kadra kierownicza Grupy oraz osoby bezpośrednio kierujące poszczególnymi projektami, w tym w szczególności osoby pełniące w ramach poszczególnych projektów Grupy funkcje Dyrektorów Kreatywnych (Creative Directors), Dyrektorów Artystycznych (Art Directors), Dyrektorów Technicznych (Technical Directors), oraz Dyrektorów ds. Produkcji (Development Directors). Istotną rolę w produkcji każdej z gier odgrywają także osoby, podlegające poszczególnym Dyrektorom, odpowiedzialne za pracę odpowiednich zespołów projektowych (tzw. Leads).

Jednocześnie na rynku pracy istnieje wysoki popyt na specjalistów z zakresu produkcji gier, przy zauważalnym deficycie wysoko wykwalifikowanych specjalistów w tym sektorze. Pomimo oferowania przez Grupę warunków zatrudnienia, które w jej ocenie są konkurencyjne w stosunku do warunków rynkowych, nie można wykluczyć ryzyka rezygnacji ze współpracy z Grupą przez niektórych współpracowników. W razie odejścia z Grupy członków zespołu produkcyjnego, w tym zwłaszcza poszczególnych Dyrektorów lub Leadów, zdolności produkcyjne Grupy w zakresie profesjonalnego projektowania i produkcji gier mogą ulec ograniczeniu, co może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry lub na termin jej wydania. Ze względu na trudności z pozyskiwaniem nowych współpracowników o wysokich kwalifikacjach, zwłaszcza w krótkim okresie, sytuacja taka mogłaby mieć niekorzystny wpływ na możliwość wykonywania przez Grupę jej zobowiązań związanych z produkcją gier wobec wydawców, jak również na produkcję własnych gier Grupy realizowaną w modelu self-publishing. Utrata istotnej części zespołu produkcyjnego na różnych

poziomach mogłaby wymagać poniesienia dodatkowych kosztów przez Grupę na pozyskanie nowych członków zespołu produkcyjnego, a ich pozyskanie, w sytuacji wysokiej konkurencji w zakresie nawiązania współpracy z utalentowanymi deweloperami, mogłoby być czasochłonne i nie przynieść spodziewanych efektów. Takie zdarzenia mogłyby mieć negatywny wpływ na działalność i wyniki finansowe Grupy.

Ryzyko spadku efektywności w związku z pracą poza biurami Grupy

Działalność Grupy w zasadniczym zakresie opiera się na pracy i zaangażowaniu osób stanowiących zespół projektowy pracujący przy produkcji gier. Wysoki etos pracy, zaangażowanie, umiejętności oraz doświadczenie członków zespołów Grupy przekładają się na jakość gier Grupy oraz możliwość dochowania terminów ich produkcji określonych w umowach zawartych z wydawcami, od których z kolei uzależniona jest płatność wynagrodzeń na rzecz spółek Grupy w czasie całego okresu produkcji gier, jak również renoma studia People Can Fly i produkowanych przez studio gier. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom pracowników i współpracowników Grupy, a także w celu ograniczenia wydatków ponoszonych na wynajem i utrzymanie przestrzeni biurowej, Grupa umożliwia wykonywanie pracy i świadczenie usług w modelu hybrydowym (łączącym pracę zdalną z pracą z biura), a w odniesieniu do części zespołów produkcyjnych Grupy w całości w modelu zdalnym (spoza biura). O ile pracownicy i współpracownicy Grupy deklarują wzrost efektywności pracy spoza biura, o tyle w ocenie Grupy rzeczywisty wzrost efektywności takiego modelu pracy nie jest oczywisty, i jest różny w zależności od źródła opinii (menadżerów czy pracowników). Grupa stosuje rozwiązania mające na celu pomiar i kontrolę efektywności pracy, jak również zautomatyzowane systemy do monitorowania pracy, jednak poprawa efektywności pracy nie zależy wyłącznie od stosowania dedykowanych narzędzi i procesów kontroli, ale również kultury organizacyjnej i poziomu dojrzałości kadry menadżerskiej, pracowników i współpracowników, oraz gotowości na wdrożenie zmian. Nie ma gwarancji, że Grupa prawidłowo zidentyfikuje nieefektywności w procesie produkcyjnym, obszary wymagające usprawnień czy wąskie gardła występujące w tych procesach, ani czy będzie w stanie skutecznie nadzorować efektywność pracy deweloperów. Nieumiejętność poprawy efektywności pracy pracowników i współpracowników może przełożyć się na spadek jakości gier produkowanych przez Grupę oraz negatywnie wpłynąć na renomę Grupy, a w konsekwencji mieć istotny negatywny wpływ na przychody osiągnięte przez Grupę.

Ryzyko związane z opóźnieniem lub niedojściem do skutku premier gier produkowanych przez Grupę

Spółka zaplanowała premiery gier produkowanych przez Spółkę w modelu zakładającym ich samodzielne wydanie na lata 2025-2026 (Project Bifrost i Project Victoria). Ze względu na etap prac nad projektami Grupy (na dzień niniejszego sprawozdania gry znajdują się na etapie pre-produkcji), Jednostka dominująca nie może w sposób definitywny wykluczyć, że gry nie zostaną wydane w zaplanowanym terminie, albo, że w ogóle zostaną wydane.

W odniesieniu do gier realizowanych w modelu work-for-hire decyzja ostatecznego momentu publikacji gry i formy jej publikacji stanowi wyłączną decyzję wydawcy. Jednostka dominująca nie może wykluczyć opóźnienia planowanego terminu premier gier realizowanych przez Jednostkę dominującą na rzecz zewnętrznych wydawców w modelu work-for-hire, tym bardziej, że w przeszłości dochodziło do przesunięcia terminów premier gier realizowanych przez

Jednostkę dominującą w tym modelu. W dniu 08.10.2020 r. wydawca Outriders – Square Enix Limited, poinformował o zmianie terminu premiery gry z pierwotnie planowanego terminu – końca 2020 r. na 02.02.2021 r., a w dniu 06.01.2021 r. o zmianie terminu na 01.04.2021 r. Jednocześnie przy okazji aktualizacji strategii Grupy, wydawca przesunął datę wydania gry Gemini z roku 2024 na rok 2026. Podobnie w modelu wydawnictwa gier własnych przez Grupę, Spółka nie może wykluczyć opóźnienia planowanego terminu premier gier realizowanych przez Spółkę i jej Grupę, tak jak to miało miejsce w przypadku gry Bulletstorm VR kiedy premiera gry, decyzją Spółki, została przesunięta z 14.12.2023 r. na dzień 18.01.2024 r.

Ewentualne przesunięcie premier gier powoduje opóźnienie rozpoczęcia otrzymywania przez Grupę ewentualnych tantiem z tytułu ich sprzedaży, wydłużenie okresu ponoszenia nakładów na produkcję gier realizowanych w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych przez Grupę, jak również może negatywnie wpłynąć na wizerunek Grupy oraz zainteresowanie grami przez graczy.

Ponadto, ze względu na fakt, że na dzień bilansowy oraz na dzień zatwierdzenia Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. oraz spółki PCF Group S.A. za pierwsze półrocze 2024 r. do dnia publikacji, Grupa prowadziła działalność obejmującą produkcję gier na zlecenie wydawców oraz rozwijała działalność w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych rozpoznając przychody ze sprzedaży wyłącznie dotyczące gry Green Hell VR wydanej przez Incuvo S.A. oraz Bulletstorm VR wydanej przez Grupę, finansowanie produkcji gier Grupy było zapewniane wyłącznie ze zgromadzonych środków własnych Grupy (w tym środków pochodzących z dwóch wtórnych ofert publicznych przeprowadzonych przez Spółkę w 2023 r.) oraz ze środków generowanych z bieżącej współpracy ze Square Enix Limited oraz Microsoft Corporation na podstawie zawartych z tymi wydawcami umów produkcyjno-wydawniczych. Płatność wynagrodzenia przez wydawców na rzecz Grupy w okresie produkcji danej gry następuje częściami, po osiągnięciu kolejnych, kluczowych etapów produkcji i zaakceptowaniu przez wydawcę prac wykonanych przez Grupę w ramach danego etapu. Opóźnienia, w stosunku do uzgodnionego harmonogramu, w osiągnięciu poszczególnych etapów prac przez Grupę mogą skutkować opóźnieniem w otrzymaniu wynagrodzenia od wydawcy w fazie produkcji gry. Ponadto, w następstwie istotnych opóźnień po stronie Grupy w produkcji danej gry, w określonych przypadkach wydawca ma prawo wypowiedzenia umowy produkcyjno-wydawniczej wraz z prawem do przejęcia dalszej produkcji lub skorzystania z innych uprawnień. Wykonanie przez wydawcę tego prawa na etapie produkcji gier mogłoby skutkować utratą przez Grupę źródła dużej części osiągniętych przychodów. Dodatkowo w toku wieloletniego i bardzo złożonego procesu produkcji gier, Grupa jest narażona na szereg innych czynników, zarówno zależnych od Grupy, jak i od niej niezależnych, które mogą spowodować opóźnienie premiery gry, a których Grupa nie jest w stanie wyeliminować lub się od nich uniezależnić.

Niezależnie od powyższego, Grupa współpracując z zewnętrznymi wydawcami nie ma wpływu na decyzje wydawców odnośnie kontynuowania prac nad projektami podejmowanymi do realizacji z Grupą, czego przykładem jest sytuacja z 2023 r. związana z projektem „Dolphin”. W dniu 22.09.2023 r. Zarząd Spółki poinformował o otrzymaniu informacji od renomowanego podmiotu z branży rozrywkowej z siedzibą w Stanach Zjednoczonych Ameryki, że prace nad projektem dotyczącym współpracy w zakresie produkcji gry wideo przeznaczonej na platformy wirtualnej rzeczywistości (virtual reality, VR) z gatunku gier akcji/walki (VR Action / Combat) pod nazwą kodową „Dolphin”,

zostały bezterminowo wstrzymane. Z nieformalnych rozmów przedstawicieli Spółki z wydawcą wynikało, że powyższa decyzja wydawcy była związana ze strajkiem w branży rozrywkowej w Stanach Zjednoczonych Ameryki i niepewną sytuacją w branży rozrywkowej będącą efektem prowadzonych strajków. Mając na uwadze powyższe okoliczności, Zarząd Spółki podjął decyzję o zaniechaniu dalszej realizacji projektu i spisaniu prac deweloperskich zrealizowanych na tym projekcie.

Również realizacja projektów przez Grupę w modelu wydawnictwa gier własnych przez Grupę nie stanowi gwarancji ich wydania zgodnie z planami Grupy. W dniu 05.04.2024 r. Spółka poinformowała o podjęciu decyzji o zaniechaniu dalszych prac nad Projektem Dagger w wyniku ponownego przeanalizowania planów rozwojowych projektów realizowanych przez Grupę i wprowadzenia zmian do tych planów w związku z niesatysfakcjonującymi wynikami ewaluacji zakresu i potencjału komercyjnego Projektu Dagger po zredefiniowaniu kierunku rozwoju tej gry. W wyniku zaniechania dalszych prac Spółka utworzyła na dzień 31.12.2023 r. odpisy aktualizujące w wysokości 100% wartości poniesionych nakładów na Projekt Dagger oraz spisała wartości nakładów poniesionych na Projekt z ksiąg rachunkowych Spółki w dniu podjęcia decyzji o zaniechaniu Projektu.

Pomimo tego, że Grupa posiada doświadczenie w produkcji gier, które pozwala Grupie na zorganizowanie pracy zespołu produkcyjnego Grupy w sposób, który powinien pozwolić dochować terminów ich produkcji określonych w umowach zawartych z wydawcą, czy samodzielnie przez Grupę w odniesieniu do projektów realizowanych przez Grupę jako wydawcę, jak również pomimo tego, iż Grupa posiada wiedzę i kompetencje do określenia swojego potencjału wydawniczego i równoległej produkcji kilku gier, to materializacja wyżej opisanych zdarzeń w dalszej przyszłości mogłaby negatywnie wpłynąć na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

Ryzyko związane z rolą Sebastiana Wojciechowskiego w Grupie, wykonywaniem uprawnień osobistych przyznanych na podstawie Statutu Grupie Uprawnionych Akcjonariuszy oraz Porozumieniem Uprawnionych Akcjonariuszy

Na dzień bilansowy oraz na dzień zatwierdzenia Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. oraz spółki PCF Group S.A. za pierwsze półrocze 2024 r. do publikacji Sebastian Wojciechowski był jedynym członkiem Zarządu Spółki oraz zarządów spółek Grupy z siedzibą w Stanach Zjednoczonych i w Wielkiej Brytanii, a w odniesieniu do People Can Fly Canada Inc., spółki zależnej z siedzibą w Kanadzie, jest, obok drugiego Dyrektora (Director), uprawniony do samodzielnej reprezentacji spółki. Z tego powodu, z uwzględnieniem uprawnień przysługujących Radzie Nadzorczej oraz Walnemu Zgromadzeniu, może on samodzielnie podejmować decyzje we wszystkich istotnych sprawach związanych z zarządzaniem Grupą.

Sebastian Wojciechowski jest również znaczącym akcjonariuszem Spółki posiadającym na dzień publikacji 41,71% akcji uprawniających do wykonywania 41,71% ogólnej liczby głosów. W związku z tym może w istotny sposób wpływać na uchwały podejmowane przez Walne Zgromadzenie.

Ponadto, na podstawie § 13 statutu, Sebastianowi Wojciechowskiemu zostało przyznane uprawnienie osobiste do powoływania oraz odwoływania Prezesa Zarządu. Uprawnienie to

przysługuje Sebastianowi Wojciechowskiemu tak długo, jak długo posiada on co najmniej 25% ogólnej liczby głosów w Spółce.

Dodatkowo, wraz z innymi akcjonariuszami Spółki, to jest Bartoszem Kmitą, Krzysztofem Dolasiem oraz Bartoszem Biełuszko (posiadającymi na dzień bilansowy oraz na dzień zatwierdzenia Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. oraz spółki PCF Group S.A. za pierwsze półrocze 2024 r. do publikacji, w oparciu o informacje przekazane przez nich jako akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Jednostki dominującej, odpowiednio 7,18%, 5,04% oraz 5,02% akcji oraz głosów w Spółce, a z Sebastianem Wojciechowskim łącznie około 58,95% ogólnej liczby głosów), Sebastian Wojciechowski tworzy Grupę Uprawnionych Akcjonariuszy, o której mowa w § 17 statutu Spółki. Na podstawie statutu, Grupie Uprawnionych Akcjonariuszy, tak długo jak jej członkowie będą posiadać łącznie co najmniej 40% ogólnej liczby głosów w Spółce, przysługuje uprawnienie osobiste do powoływania większości członków Rady Nadzorczej. W efekcie opisanych powyżej uprawnień, Sebastian Wojciechowski (bezpośrednio lub w ramach Grupy Uprawnionych Akcjonariuszy, w której jest akcjonariuszem posiadającym największą liczbę głosów) ma i będzie mieć możliwość wpływu na skład Rady Nadzorczej Spółki.

Ponadto, w Radzie Nadzorczej zasiada osoba powiązana rodzinie z Sebastianem Wojciechowskim – Przewodniczący Rady Nadzorczej Spółki, Mikołaj Wojciechowski jest bratem Sebastiana Wojciechowskiego. Dodatkowo, w dniu 26.06.2020 r. akcjonariusze tworzący Grupę Uprawnionych Akcjonariuszy zawarli Porozumienie Uprawnionych Akcjonariuszy, na podstawie którego zobowiązali się m.in. do zgodnego głosowania na Walnych Zgromadzeniach Spółki. Porozumienie zostało zawarte na czas nieokreślony, przy czym każda ze stron może je wypowiedzieć w każdym czasie.

Ze względu na wieloletnią obecność Sebastiana Wojciechowskiego w Grupie oraz jego bezpośrednie zaangażowanie w rozwój Grupy, także na rynkach zagranicznych, posiada on unikalną wiedzę o działalności operacyjnej Grupy.

Mając na uwadze kontrolę korporacyjną sprawowaną przez Sebastiana Wojciechowskiego w Grupie, jak również jego powiązania rodzinne w Radzie Nadzorczej, nie można wykluczyć, że obecne lub przyszłe interesy Sebastiana Wojciechowskiego, jako akcjonariusza większościowego Spółki, będą rozbieżne lub sprzeczne z interesami pozostałych akcjonariuszy. Wystąpienie takiej sytuacji, w tym, w szczególności, wystąpienie sporu pomiędzy akcjonariuszami oraz ich skutki w zakresie decyzji korporacyjnych podejmowanych przez Walne Zgromadzenie i Radę Nadzorczą, mogą prowadzić do podejmowania działań niezgodnych z interesami niektórych akcjonariuszy. Podobnie Grupa Uprawnionych Akcjonariuszy, poprzez uprawnienie osobiste do powoływania i odwoływania większości członków Rady Nadzorczej oraz zobowiązanie do m.in. zgodnego głosowania na Walnych Zgromadzeniach Spółki, może wykonywać swoje uprawnienia statutowe oraz prawo głosu z akcji na Walnych Zgromadzeniach w sposób, który nie będzie zgodny z interesem pozostałych akcjonariuszy.

Dodatkowo, ze względu na rolę Sebastiana Wojciechowskiego w podejmowaniu decyzji zarządczych i w działalności operacyjnej Grupy istnieje ryzyko, że w razie czasowej (zwłaszcza przedłużającej się) niemożności wykonywania przez niego funkcji Prezesa Zarządu, spowodowanej

na przykład chorobą lub wypadkami losowymi, działalność operacyjna Grupy może ulec istotnemu zakłóceniu.

Ryzyko uzależnienia Grupy od wydawców gier

Pomimo tego, że Grupa rozpoczęła działalność w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych, to poza grą Green Hell VR wydaną przez Incuvo S.A. oraz grą Bulletstorm VR wydaną przez Grupę, nie wydała na dzień bilansowy oraz na dzień zatwierdzenia Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. oraz spółki PCF Group S.A. za pierwsze półrocze 2024 r. do publikacji innych gier. Ponadto, pomimo tego, że w dłuższej perspektywie zdyktowanie działań w kierunku działalności wydawniczej w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych jest w ocenie Spółki najlepszą strategią, to przy wybranych projektach Spółka nadal ma zamiar współpracować z renomowanymi partnerami w modelu pracy na zlecenie (work-for-hire). Jeśli pojawią się atrakcyjne możliwości współpracy z wydawcami, Spółka ma zamiar z nich skorzystać. Tego rodzaju umowy zapewniają bowiem Spółce stabilność finansową, a jednocześnie przestrzeń do eksperymentowania, rozwoju oraz – w przypadku przekroczenia przez te projekty progów rentowności – zapewniają dodatkowe korzyści finansowe. Oznacza to, że model współpracy przy produkcji gier z wydawcą stanowić będzie drugi równorzędny model działalności Grupy.

W takim modelu warunkiem rozpoczęcia produkcji każdej nowej gry przez Grupę jest zawarcie umowy produkcyjno-wydawniczej z wydawcą. Znalezienie wydawcy odpowiedniego dla Grupy i zawarcie umowy produkcyjno-wydawniczej trwa zwykle wiele miesięcy, a w skrajnych przypadkach nawet ponad rok i może wymagać zaangażowania zewnętrznego podmiotu świadczącego usługi pośrednictwa w pozyskaniu wydawcy i zawarciu umowy. Wpływ na ten proces ma ograniczony krąg wydawców gier z segmentu AA+ oraz AAA, tj. wydawców, którzy są w stanie zapewnić finansowanie wysokobudżetowych gier produkowanych przez Grupę, cieszą się wysoką renomą na rynku oraz są w stanie zapewnić odpowiedni marketing, dystrybucję i sprzedaż gry. Ponadto, zawarcie umowy z wydawcą uzależnione jest od dokonania przez wydawcę pozytywnej oceny zaprezentowanej przez Grupę koncepcji gry, możliwości produkcyjnych Grupy oraz roboczego budżetu i harmonogramu produkcji, a także od uzgodnienia wszystkich warunków współpracy. Na zawarcie umowy z wydawcą wpływ mogą mieć również uwarunkowania zewnętrzne, niezależne od Grupy, tak jak to miało miejsce w przypadku projektu „Dolphin”, co zostało opisane powyżej w czynniku ryzyka zatytułowanym „Ryzyko związane z opóźnieniem lub niedojściem do skutku premier gier produkowanych przez Grupę”.

W przeszłości Grupa była w stanie pozyskać odpowiednich wydawców i zawrzeć umowy zapewniające finansowanie produkcji gier przez Grupę na oczekiwanym poziomie. Nie można jednak zapewnić, że Grupie uda się pozyskać wydawców odpowiedniej klasy, którzy będą w stanie zapewnić finansowanie gier produkowanych przez Grupę w przyszłości lub wydawców o renomie pożądanej przez Grupę. Gdyby w przyszłości Grupa nie była w stanie zawrzeć umów z wydawcami na wydanie kolejnych gier, a stopień zaawansowania działalności Grupy w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych w dalszym ciągu nie przynosiłby przychodów Grupie, produkcja gier przez Grupę mogłaby ulec ograniczeniu lub nawet wstrzymaniu.

Niezależnie od powyższego, nawet w przypadku zawarcia umowy produkcyjno-wydawniczej z renomowanym wydawcą, która pierwotnie zawiera atrakcyjne dla Grupy warunki komercyjne, nie można wykluczyć ryzyka późniejszej ich zmiany na istotnie mniej korzystne. Taka sytuacja miała

miejsce w odniesieniu do Projektu Gemini realizowanego przez Grupę na zlecenie zewnętrznego wydawcy, Square Enix Limited. W rezultacie podjętych w listopadzie 2023 r. strategicznych rozmów pomiędzy stronami na temat kształtu Projektu Gemini i warunków dalszej współpracy nad Projektem Gemini doszło do zmiany dotychczasowych warunków komercyjnych uzgodnionych w zawartej w 2020 r. umowie produkcyjno-wydawniczej, co doprowadziło do znacznego obniżenia się marży osiągananej przez Grupę z tytułu realizacji tej umowy. W konsekwencji tego, przychody uzyskiwane przez Grupę na projekcie Gemini pokrywają obecnie jedynie koszty bezpośrednie ponoszone przez Spółkę na jego realizację.

Na uzależnienie producentów gier takich jak Grupa od wydawców ma również wpływ struktura umów produkcyjno-wydawniczych przyjętych w branży produkcji gier. Umowy te mają charakter umów ramowych, które:

- wraz z postępowaniem produkcji gier są uzupełniane o kolejne porozumienia pomiędzy stronami przyjmujące formę tzw. content riderów, tj. umów wykonawczych. Każdy content rider określa prawa i obowiązki stron w odniesieniu do zakontraktowanego etapu produkcji gry (milestone'a albo grupy milestone'ów), lub które
- określają harmonogram produkcji gry, uwzględniający jej kluczowe etapy (milestones), w odrębnej umowie wykonawczej (Product Appendix).

W przypadku umów uzupełnianych o kolejne content ridery, pomimo tego, że wszystkie parametry współpracy stron są określane na bieżąco, a strony mogą dowolnie kształtować zakres i termin prac po stronie Grupy oraz sposób i termin wypłaty wynagrodzenia przez wydawcę (jakkolwiek zaakceptowane przez Grupę w toku negocjacji), to w relacjach Grupa-wydawca istnieje ryzyko słabszej pozycji negocjacyjnej Grupy. W szczególności jest to spowodowane ograniczonym kręgiem potencjalnych wydawców Grupy oraz tym, że potencjalni wydawcy należą do globalnych koncernów wydających gry szeregu deweloperów. Taka struktura umowy powoduje tym samym, że strony nie mają wiedzy na temat ostatecznego harmonogramu prac deweloperskich nad grą, a w sytuacji gdy umowa produkcyjno-wydawnicza nie zawiera postanowień określających całkowity budżet produkcyjny gry (taka sytuacja miała miejsce w odniesieniu do gry Outriders i ma miejsce w odniesieniu do gry Project Gemini), strony nie mają wiedzy na temat ostatecznej wysokości wynagrodzenia producenta (Grupy), a w konsekwencji niemożliwe jest określenie przychodów Grupy nawet w krótkiej perspektywie czasowej. Opóźnienia w uzgodnieniu przez strony zasad współpracy w odniesieniu do kolejnego kluczowego etapu produkcji gry mogą skutkować opóźnieniem otrzymania przez Grupę wynagrodzenia z tytułu produkcji danego etapu gry. Z kolei brak takiego uzgodnienia może skutkować brakiem otrzymania przez Grupę wynagrodzenia z tytułu produkcji danego kluczowego etapu produkcji, kontynuowaniem prac przez Grupę pomimo braku zawarcia nowej umowy wykonawczej i bez gwarancji otrzymania przez Grupę wynagrodzenia, zawieszeniem przez Grupę prac nad projektem, a nawet doprowadzić do wypowiedzenia umowy produkcyjno-wydawniczej przez wydawcę.

Zajście którejkolwiek z opisanych sytuacji miałoby negatywny wpływ na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

Ryzyko nieosiągnięcia przez gry produkowane przez Grupę sukcesu rynkowego

Grupa oczekuje, że po premierze gier produkowanych przez Grupę, gry odniosą sukces komercyjny, który zależy jednak od wielu czynników, z których część jest niezależna od Grupy. Takimi czynnikami są przede wszystkim zmieniające się upodobania graczy, czy też zmiana zainteresowań konsumentów rynku usług elektronicznych, a także pojawienie się w tym samym czasie w sprzedaży konkurencyjnych gier z segmentu AA+, AAA czy VR. Ponadto na sukces gier mają wpływ opinie konsumentów na ich temat oraz ogólnie gier produkowanych przez Grupę, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry, mediów branżowych lub influencerów, tj. liderów opinii w mediach społecznościowych. Czynniki te mogą mieć negatywny wpływ na zainteresowanie grami Grupy, a negatywne opinie na temat gier mogą obniżyć ich zakładany sukces komercyjny.

Sukces komercyjny gier produkowanych przez Grupę zależy również, w co najmniej równej mierze, od jakości wyprodukowanej przez Grupę gry, na którą składa się m.in. jakość pracy, innowacyjność i doświadczenie zespołu produkcyjnego Grupy.

Brak sukcesu rynkowego gier i DLC produkowanych przez Grupę, a także negatywne opinie o grach mogą również wpłynąć na utratę zaufania klientów do Grupy i jej produktów. Powyższe może też powodować trudności w pozyskaniu wysoko wykwalifikowanych członków zespołu deweloperskiego Grupy. Skutkiem braku sukcesu rynkowego gier Grupy, a także negatywnych opinii o grach może być także spadek zainteresowania graczy grami, co może spowodować obniżenie oczekiwanych przychodów Grupy z tytułu sprzedaży gier, co z kolei może istotnie negatywnie wpłynąć na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy). W szczególności, w takiej sytuacji, wpływy z tytułu tantiem otrzymywanych przez Grupę z tytułu sprzedaży gier mogą być mniejsze niż oczekiwane przez Grupę.

Powyższa sytuacja zmaterializowała się w odniesieniu do gry Bulletstorm VR, której wydawcą była Grupa, a producentem spółka zależna Emitenta, Incuvo S.A., i której premiera miała miejsce 18 stycznia 2024 r. Niesatysfakcjonująca jakość gry oraz negatywne opinie o grze przełożyły się na zmniejszenie poziomu przychodów, które Grupa spodziewała się osiągnąć ze sprzedaży gry.

Ryzyko braku możliwości wdrożenia przez Grupę swojej strategii rozwoju

Z uwagi na zdarzenia niezależne od Grupy, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Grupa może mieć trudności ze zrealizowaniem celów swojej zaktualizowanej strategii bądź w ogóle jej nie zrealizować lub być zmuszona dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię. Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii przekroczą planowane nakłady, a Grupa nie będzie w stanie pozyskać środków niezbędnych do pokrycia różnicy. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na dalszą realizację strategii przez Grupę i skutkować nieosiągnięciem lub osiągnięciem niższych korzyści, niż pierwotnie zakładane. Gdyby realizacja strategii okazała się niemożliwa w zakładanym horyzoncie czasowym, wówczas sytuacja taka mogłaby mieć niekorzystny wpływ na wizerunek Grupy, zmniejszyć zaufanie inwestorów do Grupy, a w konsekwencji wpłynąć na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio

poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

Na dzień zatwierdzenia do publikacji Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. oraz spółki PCF Group S.A. za pierwsze półrocze 2024 r. Grupa odstąpiła od realizacji Projektu Dagger podejmując decyzję o zaniechaniu dalszych prac nad Projektem Dagger w dniu 05.04.2024 r. w wyniku ponownego przeanalizowania planów rozwojowych projektów realizowanych przez Grupę i wprowadzenia zmian do tych planów w związku z niesatysfakcjonującymi wynikami ewaluacji zakresu i potencjału komercyjnego Projektu Dagger po zredefiniowaniu nowego kierunku rozwoju tej gry w listopadzie 2023 r.

Postanowienie o zaniechaniu dalszych prac skutkowało utworzeniem na dzień 31.12.2023 r. odpisów aktualizujących w wysokości 100% wartości poniesionych nakładów na Projekt Dagger oraz spisaniem wartości nakładów poniesionych na ten projekt z ksiąg rachunkowych Spółki w dniu podjęcia decyzji o zaniechaniu projektu. Dokonanie ww. odpisów wpłynęło na (i) obniżenie jednostkowego wyniku finansowego za rok 2023 oraz obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w jednostkowym bilansie Spółki na dzień 31.12.2023 r. o kwotę 79,9 mln zł, oraz obniżenie skonsolidowanego wyniku finansowego za rok 2023 oraz obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w skonsolidowanym bilansie Grupy na dzień 31.12.2023 r. o kwotę 68,3 mln zł.

Ponadto Grupa odstąpiła od realizacji Projektu Red, który Grupa zamierzała wydać w modelu z zewnętrznym wydawcą albo w modelu self-publishing, podejmując decyzję o zaniechaniu dalszych prac nad tym projektem w dniu 10.09.2024 r. Zaniechanie prac nad Projektem Red było wynikiem: (i) niepozyskania zewnętrznego wydawcy do dalszej realizacji tego Projektu, przy jednoczesnym braku zdolności Jednostki dominującej do samodzielnego sfinansowania dalszych prac rozwojowych nad Projektem w zamiarze wydania go w modelu self-publishing; oraz (ii) pozyskania przez Grupę nowego projektu do realizacji w modelu z zewnętrznym wydawcą (Projekt Echo) (co zostało szerzej opisane w nocie 5), nad którym prace wymagają obecnie zaangażowania zespołu deweloperskiego dedykowanego dotychczas produkcji Projektu Red.

Postanowienie o zaniechaniu dalszych prac skutkowało utworzeniem na dzień 30.06.2024 r. odpisu aktualizującego w wysokości 100% wartości poniesionych nakładów na Projekt Red oraz spisaniem wartości nakładów poniesionych na ten projekt z ksiąg rachunkowych Spółki w dniu podjęcia decyzji o zaniechaniu projektu. Dokonanie ww. odpisów wpłynęło na (i) obniżenie jednostkowego wyniku finansowego za pierwsze półrocze 2024 r. oraz obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w jednostkowym bilansie Spółki na dzień 30.06.2024 r. o kwotę 8 846 tys. zł, oraz obniżenie skonsolidowanego wyniku finansowego za pierwsze półrocze 2024 r. oraz obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w skonsolidowanym bilansie Grupy na dzień 30.06.2024 r. o kwotę 7 758 tys. zł.

Ryzyko walutowe

Grupa jest narażona na ryzyko walutowe, ponieważ istotna część kosztów ponoszonych przez Grupę jest w PLN, podczas gdy zdecydowana większość przychodów jest realizowana w walutach obcych, głównie w EUR, USD i CAD. Grupa jest zatem narażona na ryzyko walutowe.

W przypadku umowy produkcyjno-wydawniczej ze Square Enix Limited na produkcję gry Project Gemini zawiera ona postanowienia zabezpieczające Grupę przed ryzykiem zmiany kursu EUR/PLN. Wahania kursów walut mogą zmniejszać wartość należności Grupy lub zwiększać wartość jej zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Grupy. Na datę niniejszego Sprawozdania Grupa monitoruje kształtowanie się kursów walut, ale nie stosuje instrumentów finansowych w celu zabezpieczenia ryzyka kursowego. W konsekwencji opisane ryzyko może mieć negatywny wpływ na działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

Czynniki ryzyka związane z prawami własności intelektualnej

Ryzyko braku efektywnej ochrony praw własności intelektualnej przysługującej Grupie lub wytworzonych przez Grupę

Na podstawie umów produkcyjno-wydawniczych zawartych przez Grupę, Grupa ponosi odpowiedzialność względem wydawców za efektywną ochronę IP dotyczącego tytułów wyprodukowanych przez Grupę. Brak efektywnej ochrony praw własności intelektualnej przysługujących Grupie lub wytworzonych przez Grupę, w tym w następstwie ataku hakerskiego na Grupę mającego na celu wykradzenie IP Grupy przed wydaniem gry, może skutkować nałożeniem na Grupę sankcji określonych w umowie produkcyjno-wydawniczej lub odpowiedzialnością kontraktową za naruszenie warunków umowy. W skrajnych przypadkach wydawca może zdecydować się na rozwiązanie umowy, czego skutkiem może być utrata przez Grupę przewidywanych przychodów oraz pogorszenie się renomy Grupy.

Dodatkowo, na podstawie umów produkcyjno-wydawniczych zawartych przez Grupę z wydawcami Square Enix Limited, Microsoft Corporation oraz Krafton Inc., wydawcom przysługują określone w tych umowach prawa własności intelektualnej do produktów wyprodukowanych przez Grupę. W tym zakresie Square Enix Limited przysługują autorskie prawa majątkowe, zarówno istniejące, jak i przyszłe do gry Outriders, a także do DLC do tej gry, jej kontynuacji oraz dodatkowych produktów powstałych w związku z grą, jak również do wyników prac związanych z dalszym wsparciem deweloperskim i rozszerzeniem zawartości gry Outriders (DLC) oraz projektu Project Gemini. Spółka zrzekła się również na rzecz Square Enix Limited autorskich praw osobistych. Natomiast Microsoft Corporation przysługują prawa własności intelektualnej w szczególności do produktów i tytułów powstałych w toku prac związanych z Project Maverick. Spółka zrzekła się również na rzecz Microsoft Corporation autorskich praw osobistych. Krafton Inc. przysługują z kolei prawa własności intelektualnej do produktów składających się na Project Echo. Spółka przeniosła na Krafton Inc. również autorskie prawa osobiste, a w zakresie, w jakim prawa te nie mogą zostać przeniesione, zobowiązała się do ich niewykonywania.

Ze względu na powyższe, umowy produkcyjno-wydawnicze przyznają wydawcom prawa, w tym wyłączne, żądania ochrony i egzekwowania praw własności intelektualnej związanych z oprogramowaniem tworzonym przez Grupę, co w efekcie skutkuje lub może skutkować ograniczeniem zakresu kontroli Grupy nad dochodzeniem praw własności intelektualnej związanych z tworzonymi przez nią grami. Może to zwiększać koszty i komplikować dochodzenie przez Grupę przysługujących jej praw.

Ryzyko związane z naruszeniem przez Grupę praw własności intelektualnej wytworzonych przez osoby trzecie

Naruszenie przez Grupę praw autorskich może nastąpić w szczególności wskutek wykorzystania w grach produkowanych przez Grupę praw własności intelektualnej przysługujących osobom trzecim w żaden sposób niezwiązanych z Grupą, w tym wytworzonego przez te osoby oprogramowania lub jego części. Takie naruszenie może nastąpić wskutek celowych działań podejmowanych przez pracowników, współpracowników lub zewnętrznych podwykonawców Grupy, jak też wskutek działań niezamierzonych. W rezultacie Grupa może być narażona na zarzuty dotyczące naruszeń praw autorskich w związku z produkcją gier przez Grupę, a w ich następstwie postępowania sądowe wszczynane przez osoby trzecie. Prowadzenie obrony praw Grupy w tego rodzaju postępowaniach może pociągać za sobą wysokie koszty, wiązać się z opóźnianiem produkcji lub uniemożliwieniem sprzedaży gier produkowanych przez Grupę, a także negatywnie wpływać na jej renomę. Potencjalne niekorzystne konsekwencje ewentualnego udowodnienia przez osobę trzecią naruszenia jej praw w wyniku produkcji gier przez Grupę, mogą obejmować, m.in., obowiązek zapłaty odszkodowania, obowiązek zaprzestania i powstrzymania się od wykorzystywania określonych treści przez Grupę, wstrzymanie sprzedaży gier produkowanych przez Grupę czy konieczność zawarcia odpowiedniej umowy licencyjnej.

Naruszenia wskazane powyżej, mogą również skutkować podniesieniem w stosunku do Grupy przez wydawcę(ów) zarzutu naruszenia zobowiązań Grupy w zakresie IP wynikających z umów produkcyjno-wydawniczych. Jeśli spółki Grupy nie będą w stanie naprawić takiego naruszenia, mogą podlegać sankcjom określonym w umowie lub umowach produkcyjno-wydawniczych lub ponieść odpowiedzialność kontraktową za naruszenie warunków umów. W pewnych przypadkach wydawca może zdecydować się na rozwiązanie umowy z uzasadnionych przyczyn. Skutkiem rozwiązania umowy produkcyjno-wydawniczej może być utrata przewidywanych przychodów oraz pogorszenie się renomy Grupy, co może mieć istotnie negatywny wpływ na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

Ryzyko wykorzystania przez Grupę oprogramowania typu open source przy produkcji gier

Umowy produkcyjno-wydawnicze, których stroną jest Spółka nie pozwalają Spółce na korzystanie w swoich produktach z oprogramowania typu open source, w tym z platform programistycznych i pakietów narzędzi udostępnianych przez dostawców platformy i podmioty trzecie. Grupa dąży do zapewnienia niekorzystania z oprogramowania typu open source przez swoich pracowników, współpracowników oraz podwykonawców zewnętrznych, jednak nie ma pewności, czy będzie w stanie uniknąć naruszeń w tym zakresie. Skutkiem korzystania z oprogramowania typu open source może być utrata ochrony przez Grupę wyłącznych praw Grupy do tworzonego przez nią oprogramowania, a w konsekwencji naruszenie umowy z wydawcą skutkujące rozwiązaniem umowy produkcyjno-wydawniczej, utratą przewidywanych przychodów oraz pogorszeniem się renomy Grupy, co może mieć istotnie negatywny wpływ na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

Ryzyko wykorzystania przez Grupę narzędzi typu Generative AI i ich wytworów przy produkcji gier

Spółka jest świadoma kontrowersji związanych z prawnym statusem narzędzi typu Generative AI (Artificial Intelligence) i ich wytworów, w szczególności oceny podstaw wykorzystania danych zastosowanych do trenowania modeli używanych w narzędziach typu Generative AI oraz rozbieżności w ocenach statusu prawnego wytworów takich narzędzi, co przekłada się na istnienie ryzyk związanych ze stosowaniem narzędzi typu Generative AI i ich wytworów przy produkcji gier. Jednocześnie Spółka ma świadomość potencjału tego typu narzędzi dla zwiększenia wydajności procesu produkcji gier oraz nowych możliwości oferowanych przez narzędzia typu Generative AI. Spółka wprowadziła ramy regulacyjne i operacyjne mające umożliwić bezpieczne korzystanie z narzędzi typu Generative AI przez jej pracowników i współpracowników w określony i kontrolowany sposób, jednak nie ma pewności, czy będzie w stanie uniknąć naruszeń w tym zakresie. Skutkiem nieprawidłowego korzystania z narzędzi typu Generative AI i ich wytworów może być, w szczególności, utrata ochrony przez Spółkę wyłącznych praw Spółki do tworzonego przez nią oprogramowania i innych elementów gry, a w konsekwencji naruszenie umów produkcyjno-wydawniczych z wydawcami, co mogłoby w efekcie skutkować rozwiązaniem umów produkcyjno-wydawniczych, utratą przewidywanych przychodów oraz pogorszeniem się renomy Grupy, co może mieć istotnie negatywny wpływ na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Spółki (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Spółki).

Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w którym działa Grupa

Ryzyko dotyczące wprowadzenia dodatkowych ograniczeń dotyczących gier

Gry produkowane przez Grupę, zgodnie z tendencjami panującymi na rynku i oczekiwaniami docelowych odbiorców gier, zawierają treści, które mogą być oceniane jako zawierające przemoc, wulgarne lub nieprzeznaczone dla osób poniżej określonej kategorii wiekowej. Istnieje również ryzyko wprowadzenia bardziej rygorystycznych przepisów na określonych rynkach lub platformach dystrybucji gier. Zauważalne są także tendencje do promocji aktywnego trybu życia, co może również doprowadzić do wprowadzenia zaostrzenia przepisów regulujących sprzedaż gier produkowanych przez Grupę. Skutkiem wprowadzenia takich przepisów mogłoby być ograniczenie sprzedaży lub wykluczenie ze sprzedaży na danym rynku gier produkowanych przez Grupę. Grupa dokłada starań, by produkowane gry spełniały obowiązujące na poszczególnych rynkach wymogi prawne, jak również wymogi nakładane przez wydawcę oraz poszczególne platformy dystrybucji gier, a także, by nie odbiegały od standardów stosowanych na takich rynkach lub platformach. Nie można jednak całkowicie wykluczyć, że Grupa nie spełni obowiązujących lub zaostrzonych wymogów, co w konsekwencji będzie skutkowało ograniczeniem sprzedaży produktów Grupy przekładając się negatywnie na perspektywy, działalność, przychody, wyniki oraz, pośrednio poprzez zmniejszenie poziomu przychodów lub zwiększenie poziomu kosztów, również na sytuację finansową Grupy (przede wszystkim zmniejszenie poziomu środków pieniężnych Grupy).

9. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe

W ocenie Zarządu następujące czynniki i nietypowe zdarzenia miały wpływ na wynik z działalności za pierwsze półrocze 2024 r.:

- uzgodnienie planu dla Projektu Gemini i zawarcie umowy wykonawczej do umowy produkcyjno-wydawniczej na Projekt Gemini na kontynuację prac deweloperskich nad tym projektem skutkujące zmianą dotychczasowych warunków komercyjnych jego realizacji na mniej korzystne, co doprowadziło do znacznego obniżenia się marży osiągananej przez Grupę z tytułu realizacji tego projektu. W konsekwencji, przychody uzyskiwane przez Grupę na Projekcie Gemini pokrywają obecnie jedynie koszty bezpośrednie ponoszone przez Spółkę na jego realizację;
- podjęcie decyzji o zaniechaniu prac nad projektem Red skutkującej utworzeniem na dzień 30.06.2024 r. odpisu aktualizującego w wysokości 100% wartości poniesionych nakładów na ten projekt oraz spisaniem wartości nakładów poniesionych na ten projekt z ksiąg rachunkowych Spółki, co wpłynęło na (i) obniżenie jednostkowego wyniku finansowego za pierwsze półrocze 2024 r., w tym obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w jednostkowym bilansie Spółki na dzień 30.06.2024 r. o kwotę 8 846 tys. PLN oraz (ii) obniżenie skonsolidowanego wyniku finansowego za pierwsze półrocze 2024 r., w tym obniżenie wartości aktywów trwałych prezentowanych w skonsolidowanym bilansie Grupy na dzień 30.06.2024 r. o kwotę 7 758 tys. PLN.

Poza powyższymi okolicznościami w pierwszym półroczu 2024 r. nie wystąpiły inne czynniki ani nietypowe zdarzenia, które miałyby wpływ na wynik z działalności za wskazany okres.

10. Opis istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej

Na datę zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. oraz spółki PCF Group S.A. za I półrocze 2024 r. do publikacji Jednostka dominująca ani żadna ze spółek z Grupy Kapitałowej PCF Group S.A. nie jest przedmiotem ani stroną istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.



ANALIZA SYTUACJI MAJĄTKOWEJ I FINANSOWEJ GRUPY I JEDNOSTKI

11. Wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej za pierwsze półrocze 2024 r.

W celu kompleksowego przedstawienia sytuacji finansowej Grupy i Jednostki dominującej ich analiza została uzupełniona o alternatywne pomiary wyników (wskaźniki APM), które zdaniem Zarządu Jednostki dominującej dostarczają istotnych informacji na temat sytuacji finansowej, efektywności działania, rentowności i płynności oraz powinny być analizowane wyłącznie jako dodatkowe informacje finansowe. Dane te powinny być rozpatrywane łącznie ze sprawozdaniem finansowym Grupy i Jednostki dominującej. W opinii Zarządu Jednostki dominującej zaprezentowane wybrane wskaźniki APM są źródłem dodatkowych, wartościowych informacji o sytuacji finansowej Grupy i Jednostki dominującej oraz ułatwiają analizę i ocenę osiągniętych przez Grupę i Jednostkę dominującą wyników finansowych na przestrzeni pierwszych 6 miesięcy 2024 i 2023 r.

12. Skonsolidowane sprawozdanie z wyniku

	od 01.01 do 30.06.2024 r.	od 01.01 do 30.06.2023 r.	Zmiana	Zmiana %
Działalność kontynuowana				
Przychody ze sprzedaży	76 309	68 666	7 643	11%
Koszt własny sprzedaży	71 155	43 695	27 460	63%
Zysk (strata) brutto ze sprzedaży	5 154	24 971	(19 817)	-79%
Koszty ogólnego zarządu	33 468	31 140	2 328	7%
Pozostałe przychody operacyjne	766	381	385	101%
Pozostałe koszty operacyjne	8 257	3 099	5 158	166%
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(35 805)	(8 887)	(26 918)	303%
Przychody finansowe	870	-	870	-
Koszty finansowe	1 995	2 474	(479)	-19%
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(36 930)	(11 361)	(25 569)	225%
Podatek dochodowy	(3 641)	1 709	(5 350)	-313%
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(33 289)	(13 070)	(20 219)	155%
Działalność zaniechana				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	(33 289)	(13 070)	(20 219)	155%
Zysk (strata) netto przypadający:				
- akcjonariuszom Jednostki dominującej	(33 242)	(13 435)	(19 807)	147%
- podmiotom niekontrolującym	(47)	365	(412)	-113%

Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży w okresie 6 miesięcy zakończonym 30.06.2024 r. i 30.06.2023 r. wynosiły odpowiednio 76,3 mln zł i 68,7 mln zł. Wzrost o 11% wynikał przede wszystkim z:

- ujęcia przychodów w związku z premierą gry Bulletstorm VR, która była realizowana w ramach modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych,
- rozpoznania przychodów związanych z projektem Maverick, realizowanym na bazie umowy produkcyjno-wydawniczej z dnia 13.06.2023 r. zawartej z Microsoft Corporation, przy jednoczesnym,
- spadku przychodów z tytułu realizacji projektu Gemini, realizowanego na zlecenie wydawcy Square Enix Limited, m.in. ze względu na podpisanie w styczniu 2024 r. nowej umowy wykonawczej, której efektem było znaczące obniżenie marży uzyskiwanej przez Spółkę.

Koszt sprzedanych usług

Koszty sprzedanych usług obejmują przede wszystkim koszty zespołu deweloperskiego w Polsce, Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i Kanadzie oraz koszty podwykonawców w ramach usług outsource'u.

Koszty sprzedanych usług w okresie 6 miesięcy zakończonym 30.06.2024 r. i 30.06.2023 r. wynosiły odpowiednio 71,2 mln zł i 43,7 mln zł. Wzrost o 63% spowodowany był przede wszystkim wzrostem poziomu kosztów związanych z realizacją projektu Maverick i produkcją gry Bulletstorm VR.

Koszty ogólnego zarządu

Koszty ogólnego zarządu obejmują przede wszystkim koszty wynagrodzeń pracowników i współpracowników Grupy (niezaangażowanych bezpośrednio w produkcję gier, w tym zajmujących się rozwijaniem struktur publishingu), koszty najmu powierzchni biurowych oraz koszty usług obcych niezwiązanych z produkcją gier.

Pozostałe przychody operacyjne

Pozostałe przychody operacyjne zawierają przychody z usług medycznych oraz innych świadczeń dla podmiotów współpracujących z Grupą.

Pozostałe koszty operacyjne

Pozostałe koszty operacyjne zawierają koszt utworzonego odpisu aktualizującego dotyczącego wartości niematerialnych i prawnych związanych z projektem prowadzonym przez Jednostkę dominującą, opisanym szerzej w nocie 4 skonsolidowanego sprawozdania finansowego, a także koszty z tytułu zakupu usług medycznych i innych świadczeń dla podmiotów współpracujących z Grupą.

Przychody i koszty finansowe

W ramach działalności finansowej Grupa rozpoznaje odsetki od obligacji i lokat wolnych środków na rachunkach bankowych (przychody), a także odsetki od leasingów (koszty). Dodatkowo ma

miejsce rozliczenie różnic kursowych, które istotnie wpłynęły na polepszenie wyniku z działalności finansowej w 2024 r. (-0,6 mln zł) w stosunku do 2023 r. (-1,2 mln zł).

Podatek dochodowy

W dniu 30.04.2020 r. Krajowa Informacja Skarbowa wydała interpretację indywidualną dotyczącą wnioskowanego przez Jednostkę dominującą zastosowania ulgi IP Box. Jednostka dominująca rozliczając podatek dochodowy od osób prawnych za lata obrotowe 2019-2024 skorzystała z ulgi IP Box z uwzględnieniem powyższej decyzji i uzyskane kwalifikowane dochody z kwalifikowanych praw własności intelektualnej w rozumieniu przepisów IP Box zostały opodatkowane przez Jednostkę dominującą preferencyjną stawką podatku dochodowego od osób prawnych wynoszącą 5%. W efekcie powyższego część bieżąca podatku dochodowego Jednostki dominującej ustalona została według stawki podatku dochodowego od osób prawnych równej 19% dla podstawy opodatkowania odpowiadającej dochodom z innych źródeł oraz według stawki 5% dla podstawy opodatkowania odpowiadającej dochodom z kwalifikowanych praw własności intelektualnej (tzw. IP Box).

W konsekwencji efektywna stawka opodatkowania Grupy za I półrocze 2024 r. i 2023 r. wyniosła odpowiednio 9,9% i -15,0%.

13. Skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.	Zmiana	Zmiana %
Aktywa trwałe				
Wartość firmy	52 035	52 143	(108)	0%
Wartości niematerialne	201 238	167 506	33 732	20%
Rzeczowe aktywa trwałe	11 937	12 105	(168)	-1%
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	26 548	28 797	(2 249)	-8%
Należności i pożyczki	79	117	(38)	-32%
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	256	57	199	349%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	29 450	22 239	7 211	32%
Aktywa trwałe	321 543	282 964	38 579	14%
Aktywa obrotowe				
Aktywa z tytułu umowy	11 088	8 611	2 477	29%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	63 930	58 677	5 253	9%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	1 778	1 173	605	52%
Pozostałe krótkoterminowe aktywa finansowe	-	35 397	(35 397)	-100%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 813	2 623	190	7%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	83 426	124 016	(40 590)	-33%

Aktywa obrotowe	163 035	230 497	(67 462)	-29%
Aktywa razem	484 578	513 461	(28 883)	-6%

Wartość aktywów Grupy spadła o 6%, tj. o 28,9 mln zł, do 484,6 mln zł na dzień 30.06.2024 r. z 513,5 mln zł na dzień 31.12.2023 r.

Na dzień 30.06.2024 r. najistotniejszymi pozycjami aktywów Grupy były:

- wartość firmy, która stanowiła 11% wartości aktywów,
- wartości niematerialne, które stanowiły 42% wartości aktywów,
- środki pieniężne i ich ekwiwalenty, które stanowiły 17% wartości aktywów.

Zestawienie zmian dotyczące wartości firmy:

	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.
Stan na początek okresu	52 143	55 503
Różnice kursowe z przeliczenia	(108)	(3 360)
Stan na koniec okresu	52 035	52 143

Wzrost wartości niematerialnych na dzień 30.06.2024 r. w stosunku do 31.12.2023 r. wynikał przede wszystkim z nakładów poniesionych na prace rozwojowe nad nowymi grami z zamiarem ich wyprodukowania w modelu samodzielnej produkcji i wydawnictwa własnych gier oraz dalszy rozwój PCF Framework.

PASYWA	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.	Zmiana	Zmiana %
Kapitał własny				
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom Jednostki dominującej:				
Kapitał podstawowy	719	719	-	0%
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	357 654	357 654	-	0%
Pozostałe kapitały	45 203	45 585	(382)	-1%
Zyski zatrzymane	(14 420)	18 798	(33 218)	-177%
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom Jednostki dominującej	389 156	422 756	(33 600)	-8%
Udziały niedające kontroli	5 075	5 124	(49)	-1%
Kapitał własny	394 231	427 880	(33 649)	-8%
Zobowiązania				
Zobowiązania długoterminowe				
Kredyty, pożyczki, inne instrumenty dłużne	-	1 637	(1 637)	-100%
Leasing	22 131	23 598	(1 467)	-6%

Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 140	911	229	25%
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	5 589	6 175	(586)	-9%
Zobowiązania długoterminowe	28 860	32 321	(3 461)	-11%
Zobowiązania krótkoterminowe				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	17 650	13 240	4 410	33%
Zobowiązania z tytułu umowy	17 386	3 863	13 523	350%
Zobowiązania z tytułu bieżącego podatku dochodowego	10 052	7 147	2 905	41%
Kredyty, pożyczki, inne instrumenty dłużne	4 884	1 490	3 394	228%
Leasing	5 134	5 988	(854)	-14%
Zobowiązania i rezerwy z tytułu świadczeń pracowniczych	2 387	1 733	654	38%
Pozostałe rezerwy krótkoterminowe	253	76	177	233%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 741	19 723	(15 982)	-81%
Zobowiązania krótkoterminowe	61 487	53 260	8 227	15%
Zobowiązania razem	90 347	85 581	4 766	6%
Pasywa razem	484 578	513 461	(28 883)	-6%

Kapitał własny Grupy na dzień 30.06.2023 r. spadł o kwotę 33,7 mln zł, tj. o 8% w porównaniu do stanu na dzień 31.12.2023 r. Spadek ten wynikał przede wszystkim ze straty poniesionej przez Grupę w okresie sprawozdawczym.

14. Skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	od 01.01 do 30.06.2024 r.	od 01.01 do 30.06.2023 r.	Zmiana	Zmiana %
Środki pieniężne na początek okresu	124 016	137 102	(13 086)	-10%
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	(16 104)	32 560	(48 664)	-149%
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	(24 740)	(68 473)	43 733	-64%
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	(2 208)	134 545	(136 753)	-102%
Przepływy pieniężne netto razem	(43 052)	98 632	(141 684)	-144%
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	2 462	(1 264)	3 726	-295%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu	83 426	165 351	(81 925)	-50%

Działalność operacyjna

Zgodnie z MSR 7 (Sprawozdanie z przepływów pieniężnych), Grupa stosuje metodę pośrednią w sporządzaniu sprawozdania z przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej. Według tej metody przepływy pieniężne z działalności operacyjnej w okresie oblicza się dokonując stosownych korekt zysku przed opodatkowaniem za ten okres.

Grupa wygenerowała w pierwszych 6 miesiącach 2024 r. ujemne przepływy z działalności operacyjnej (-16,1 mln zł) przede wszystkim za sprawą ujemnego wyniku brutto (-36,9 mln zł), skompensowanego częściowo korektami związanymi z niepieniężnymi kosztami amortyzacji (łącznie 16,7 mln zł) oraz odpisów aktualizujących (łącznie 7,8 mln zł).

Działalność inwestycyjna

Grupa w działalności inwestycyjnej zanotowała ujemne przepływy pieniężne (-24,7 mln zł) i jest to związane w głównej mierze z inwestycjami Grupy w nabycie wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych (łącznie 60,7 mln zł), jak również wpływami ze sprzedaży aktywów finansowych (35,0 mln zł). Najistotniejsze nabycia związane są nakładami ponoszonymi na prace rozwojowe nad nowymi gramami z zamiarem ich wyprodukowania w modelu produkcja i wydawnictwo gier własnych oraz dalszy rozwój PCF Framework.

Działalność finansowa

Grupa zanotowała ujemne przepływy z działalności finansowej (-2,2 mln zł). Wynikało to przede wszystkim ze spłat zobowiązań z tytułu leasingu (3,0 mln zł) oraz odsetek (1,0 mln zł), zrekompensowanych częściowo wpływami z tytułu zaciągniętych kredytów (1,8 mln zł).

15. Skonsolidowane wskaźniki rentowności

	od 01.01 do 30.06.2024 r.	od 01.01 do 30.06.2023 r.
Marża zysku (straty) brutto ze sprzedaży	6,8%	36,4%
EBITDA	(11 274)	583
Marża EBITDA	-14,8%	0,8%
korekty EBITDA:		
koszt związany z dodatkową płatnością w związku z nabyciem akcji spółki Incuvo S.A.	-	2 050
koszty pre-produkcji Projektu Maverick	-	1 332
Skorygowana EBITDA	(11 274)	3 965
Marża skorygowana EBITDA	-14,8%	5,8%
Marża wyniku operacyjnego	-46,9%	-12,9%
Marża zysku (straty) netto	-43,6%	-19,0%
Stopa zwrotu z kapitału własnego (ROE)	-8,5%	-3,4%
Stopa zwrotu z aktywów (ROA)	-6,9%	-2,8%

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Marża zysku brutto ze sprzedaży = zysk brutto ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży
- EBITDA = zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące
- Marża zysku EBITDA = (zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące) / przychody ze sprzedaży
- Skorygowana EBITDA = (zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpis wartości firmy + korekty*)
- Marża skorygowana EBITDA = (EBITDA + korekty*) / przychody ze sprzedaży
- Marża zysku operacyjnego = zysk (strata) z działalności operacyjnej / przychody ze sprzedaży
- Marża zysku netto = zysk netto / przychody ze sprzedaży
- Stopa zwrotu z kapitału własnego (ROE) = zysk netto przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / kapitały własne przypisane akcjonariuszom Jednostki dominującej
- Stopa zwrotu z aktywów (ROA) = zysk netto przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / aktywa

16. Skonsolidowane wskaźniki płynności

	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.
Kapitał pracujący	105 289	196 960
Wskaźnik płynności bieżącej	2,65	4,33
Wskaźnik płynności szybkiej	2,65	4,33
Wskaźnik natychmiastowej płynności	1,36	2,33

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Kapitał pracujący = aktywa obrotowe - zobowiązania krótkoterminowe + rozliczenia międzyokresowe przychodów
- Wskaźnik płynności bieżącej = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe
- Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe
- Wskaźnik natychmiastowej płynności = środki pieniężne i ich ekwiwalenty / zobowiązania krótkoterminowe

W ocenie Zarządu Jednostki dominującej płynność finansowa Grupy pozwala na terminowe realizowanie bieżących zobowiązań.

17. Skonsolidowane wskaźniki struktury finansowania

	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.
Pokrycie majątku kapitałem własnym	0,80	0,82
Pokrycie majątku trwałego kapitałem własnym	1,21	1,49
Wskaźnik zadłużenia całkowitego	0,20	0,18
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,25	0,21

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Pokrycie majątku kapitałem własnym = kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / aktywa ogółem
- Pokrycie majątku trwałego kapitałem własnym = kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej / aktywa trwałe
- Wskaźnik zadłużenia całkowitego = (aktywa ogółem - kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej) / aktywa ogółem
- Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (aktywa ogółem - kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej) / kapitał własny przypisany akcjonariuszom Jednostki dominującej

18. Jednostkowe sprawozdanie z wyniku

	od 01.01 do 30.06.2024 r.	od 01.01 do 30.06.2023 r.	Zmiana	Zmiana %
Działalność kontynuowana				
Przychody ze sprzedaży	70 130	54 339	15 791	29%
Koszt własny sprzedaży	84 352	35 981	48 371	134%
Zysk (strata) brutto ze sprzedaży	(14 222)	18 358	(32 580)	-177%
Koszty ogólnego zarządu	15 767	16 557	(790)	-5%
Pozostałe przychody operacyjne	1 243	886	357	40%
Pozostałe koszty operacyjne	9 320	3 039	6 281	207%
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(38 066)	(352)	(37 714)	10714%
Przychody finansowe	903	37	866	2341%
Koszty finansowe	1 243	789	454	58%
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(38 406)	(1 104)	(37 302)	3379%
Podatek dochodowy	(6 940)	1 481	(8 421)	-569%
Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej	(31 466)	(2 585)	(28 881)	1117%
Działalność zaniechana				
Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej	-	-	-	-
Zysk (strata) netto	(31 466)	(2 585)	(28 881)	1117%

Przychody ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży w okresie 6 miesięcy zakończonym 30.06.2024 r. i 30.06.2023 r. wynosiły odpowiednio 70,1 mln zł i 54,3 mln zł. Wzrost o 29% wynikał z:

- ujęcia przychodów w związku z premierą gry Bulletstorm VR, która była realizowana w ramach modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych,
- rozpoznania przychodów związanych z projektem Maverick, realizowanym na bazie umowy produkcyjno-wydawniczej z dnia 13.06.2023 r. zawartej z Microsoft Corporation, przy jednoczesnym
- spadku przychodów z tytułu realizacji projektu Gemini, realizowanego na zlecenie wydawcy Square Enix Limited, m.in. ze względu na podpisanie w styczniu 2024 r. nowej umowy wykonawczej, której efektem było znaczące obniżenie marży uzyskiwanej przez Spółkę.

Koszt sprzedanych usług

Koszty sprzedanych usług obejmują przede wszystkim koszty zespołu deweloperskiego Jednostki dominującej oraz koszty usług obcych związanych z pracą zespołów deweloperskich w jednostkach zależnych.

Koszty sprzedanych usług w okresie 6 miesięcy zakończonym 30.06.2024 r. i 30.06.2023 r. wynosiły odpowiednio 84,4 mln zł i 36,0 mln zł. Wzrost o 134% spowodowany był przede wszystkim wzrostem poziomu kosztów związanych z realizacją projektu Maverick i produkcją gry Bulletstorm VR.

Koszty ogólnego zarządu

Koszty ogólnego zarządu obejmują przede wszystkim koszty wynagrodzeń pracowników i współpracowników Jednostki dominującej (niezaangażowanych bezpośrednio w produkcję gier, w tym zajmujących się rozwijaniem struktur publishingu), koszty najmu powierzchni biurowej oraz koszty usług obcych niezwiązanych z produkcją gier.

Pozostałe przychody operacyjne

Pozostałe przychody operacyjne zawierają przychody z tytułu:

- usług back office świadczonych dla spółki zależnej Incuvo S.A.,
- refakturowania usług medycznych oraz innych świadczeń dla podmiotów współpracujących ze Spółką.

Pozostałe koszty operacyjne

Pozostałe koszty operacyjne zawierają koszty z tytułu:

- utworzonego odpisu aktualizującego dotyczącego wartości niematerialnych i prawnych związanych z jednym z projektów prowadzonych przez Spółkę, opisanego szerzej w nocie 4 jednostkowego sprawozdania finansowego;
- koszty z tytułu zakupu usług medycznych i innych świadczeń dla podmiotów współpracujących ze Spółką;

Przychody i koszty finansowe

W ramach działalności finansowej Jednostka dominująca rozpoznaje odsetki od obligacji i lokat wolnych środków na rachunkach bankowych oraz udzielonych pożyczek do jednostek zależnych (przychody) oraz odsetki od leasingów (koszty). Dodatkowo ma miejsce rozliczenie różnic kursowych.

Podatek dochodowy

W dniu 30.04.2020 r. Krajowa Informacja Skarbowa wydała interpretację indywidualną dotyczącą wnioskowanego przez Spółkę zastosowania ulgi IP Box. Spółka rozliczając podatek dochodowy od osób prawnych za lata obrotowe 2019-2024 korzystała z ulgi IP Box z uwzględnieniem powyższej decyzji i uzyskane kwalifikowane dochody z kwalifikowanych praw własności intelektualnej w rozumieniu przepisów IP Box zostały opodatkowane przez Spółkę preferencyjną stawką podatku dochodowego od osób prawnych wynoszącą 5%. W efekcie powyższego część bieżąca podatku dochodowego Spółki ustalona została według stawki podatku dochodowego od osób prawnych równej 19% dla podstawy opodatkowania odpowiadającej dochodom z innych źródeł oraz według stawki 5% dla podstawy opodatkowania odpowiadającej dochodom z kwalifikowanych praw własności intelektualnej (tzw. IP Box).

W konsekwencji efektywna stawka opodatkowania Jednostki dominującej za I półrocze 2024 r. i 2023 r. wyniosła odpowiednio 18,1% i -134,1%.

19. Jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.	Zmiana	Zmiana %
Aktywa trwałe				
Wartości niematerialne	271 566	223 391	48 175	22%
Rzeczowe aktywa trwałe	3 526	4 296	(770)	-18%
Aktywa z tytułu prawa do użytkowania	9 891	12 065	(2 174)	-18%
Inwestycje w jednostkach zależnych	61 118	61 118	-	0%
Należności i pożyczki	4 387	4 224	163	4%
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	255	280	(25)	-9%
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	29 093	22 071	7 022	32%
Aktywa trwałe	379 836	327 445	52 391	16%
Aktywa obrotowe				
Aktywa z tytułu umowy	10 301	8 529	1 772	21%
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe należności	22 583	31 540	(8 957)	-28%
Należności z tytułu bieżącego podatku dochodowego	3	768	(765)	-100%
Pozostałe krótkoterminowe aktywa finansowe	-	35 397	(35 397)	-100%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 724	1 041	683	66%

Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	63 348	97 788	(34 440)	-35%
Aktywa obrotowe	97 959	175 063	(77 104)	-44%
Aktywa razem	477 795	502 508	(24 713)	-5%

Wartość aktywów Jednostki dominującej spadła o 5%, tj. o 24,7 mln zł, do 477,8 mln zł na dzień 30.06.2024 r. z 502,5 mln zł na dzień 31.12.2023 r.

Na dzień 30.06.2024 r. najistotniejszymi pozycjami aktywów Jednostki dominującej były:

- wartości niematerialne, które stanowiły 57% wartości aktywów,
- inwestycje w jednostkach zależnych, które stanowiły 13% wartości aktywów,
- środki pieniężne i ich ekwiwalenty, które stanowiły 13% wartości aktywów.

Zestawienie zmian w inwestycjach w jednostkach zależnych:

	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.
Zmiana stanu inwestycji w jednostkach zależnych		
Stan na początek okresu:	61 118	55 404
Zwiększenia:	-	5 714
Nabycie ok. 12,25% akcji Incuvo S.A.	-	5 667
Objęcie 100% udziałów w People Can Fly Ireland Limited	-	47
Stan na koniec okresu:	61 118	61 118

Wzrost wartości niematerialnych na dzień 30.06.2023 r. w stosunku do 31.12.2022 r. wynikał przede wszystkim z nakładów poniesionych na prace rozwojowe nad nowymi gramami z zamiarem ich wyprodukowania w modelu produkcja i wydawnictwo gier własnych oraz dalszy rozwój PCF Framework.

PASYWA	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.	Zmiana	Zmiana %
Kapitał własny				
Kapitał podstawowy	719	719	-	0%
Kapitał ze sprzedaży akcji powyżej ich wartości nominalnej	357 654	357 654	-	0%
Pozostałe kapitały	49 898	49 898	-	0%
Zyski zatrzymane	3 013	34 479	(31 466)	-91%
Kapitał własny	411 284	442 750	(31 466)	-7%
Zobowiązania				
Zobowiązania długoterminowe				
Leasing	7 357	8 751	(1 394)	-16%
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 631	3 631	-	0%
Zobowiązania długoterminowe	10 988	12 382	(1 394)	-11%
Zobowiązania krótkoterminowe				
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zobowiązania	34 555	23 545	11 010	47%

Zobowiązania z tytułu umowy Leasing	17 237	2 422	14 815	612%
Zobowiązania i rezerwy z tytułu świadczeń pracowniczych	772	303	469	155%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	218	17 327	(17 109)	-99%
Zobowiązania krótkoterminowe	55 523	47 376	8 147	17%
Zobowiązania razem	66 511	59 758	6 753	11%
Pasywa razem	477 795	502 508	(24 713)	-5%

Kapitał własny Jednostki dominującej na dzień 30.06.2024 r. spadł o kwotę 31,5 mln zł, tj. o 7% w porównaniu do stanu na dzień 31.12.2023 r. Spadek ten wynikał ze straty poniesionej przez Jednostkę dominującą w okresie sprawozdawczym.

20. Jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych

	od 01.01 do 30.06.2024 r.	od 01.01 do 30.06.2023 r.	Zmiana	Zmiana %
Środki pieniężne na początek okresu	97 788	49 391	48 397	98%
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	1 770	48 502	(46 732)	-96%
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	(35 577)	(77 172)	41 595	-54%
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	(2 688)	130 798	(133 486)	-102%
Przepływy pieniężne netto razem	(36 495)	102 128	(138 623)	-136%
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	2 055	(1 264)	3 319	-263%
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty na koniec okresu	63 348	150 255	(86 907)	-58%

Działalność operacyjna

Zgodnie z MSR 7 (Sprawozdanie z przepływów pieniężnych), Jednostka dominująca stosuje metodę pośrednią w sporządzaniu sprawozdania z przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej. Według tej metody przepływy pieniężne z działalności operacyjnej w okresie oblicza się dokonując stosownych korekt zysku przed opodatkowaniem za ten okres.

Mimo straty brutto w wysokości 38,4 mln zł Jednostka dominująca wygenerowała w pierwszych 6 miesiącach 2024 r. dodatnie przepływy z działalności operacyjnej (1,8 mln zł), przede wszystkim za sprawą dodatniego wpływu ze zmiany w kapitale obrotowym (15,5 mln zł), a także korekty z związanej z niepieniężnymi kosztami amortyzacji i odpisów aktualizujących (łącznie 26,1 mln zł).

Działalność inwestycyjna

Jednostka dominująca w działalności inwestycyjnej zanotowała ujemne przepływy pieniężne (-35,6 mln zł) i jest to związane w głównej mierze z inwestycjami Jednostki dominującej w nabyciu wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych (łącznie 71,5 mln zł), jak również wpływami ze sprzedaży aktywów finansowych (35,0 mln zł). Najistotniejsze nabycia związane są nakładami ponoszonymi na prace rozwojowe nad nowymi grami z zamiarem ich wyprodukowania w modelu produkcji i wydawnictwa gier własnych oraz dalszy rozwój PCF Framework.

Działalność finansowa

Jednostka dominująca uzyskała ujemne przepływy z działalności finansowej (-2,7 mln zł). Wynikało to ze spłat zobowiązań z tytułu leasingu (2,3 mln zł) oraz odsetek (0,4 mln zł).

21. Jednostkowe wskaźniki rentowności

	od 01.01 do 30.06.2024 r.	od 01.01 do 30.06.2023 r.
Marża zysku (straty) brutto ze sprzedaży	-20,3%	33,8%
EBITDA	(11 942)	5 767
Marża EBITDA	-17,0%	10,6%
korekty EBITDA:		
koszt związany z dodatkową płatnością w związku z nabyciem akcji spółki Incuvo S.A.	-	2 050
koszty pre-produkcji Projektu Maverick	-	1 731
Skorygowana EBITDA	(11 942)	9 548
Marża skorygowana EBITDA	-17,0%	17,6%
Marża wyniku operacyjnego	-54,3%	-0,6%
Marża zysku (straty) netto	-44,9%	-4,8%
Stopa zwrotu z kapitału własnego (ROE)	-7,7%	-0,6%
Stopa zwrotu z aktywów (ROA)	-6,6%	-0,5%

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Marża zysku brutto ze sprzedaży = zysk brutto ze sprzedaży / przychody ze sprzedaży
- EBITDA = zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące
- Marża zysku EBITDA = (zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące) / przychody ze sprzedaży
- Skorygowana EBITDA = (zysk (strata) z działalności operacyjnej + amortyzacja + odpisy aktualizujące + korekty*)
- Marża skorygowana EBITDA = (EBITDA + korekty*) / przychody ze sprzedaży
- Marża zysku operacyjnego = zysk (strata) z działalności operacyjnej / przychody ze sprzedaży

- Marża zysku netto = zysk netto / przychody ze sprzedaży
- Stopa zwrotu z kapitału własnego (ROE) = zysk netto / kapitał własny
- Stopa zwrotu z aktywów (ROA) = zysk netto / aktywa

22. Jednostkowe wskaźniki płynności

	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.
Kapitał pracujący	42 654	145 014
Wskaźnik płynności bieżącej	1,76	3,70
Wskaźnik płynności szybkiej	1,76	3,70
Wskaźnik natychmiastowej płynności	1,14	2,06

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Kapitał pracujący = aktywa obrotowe - zobowiązania krótkoterminowe + rozliczenia międzyokresowe przychodów
- Wskaźnik płynności bieżącej = aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe
- Wskaźnik płynności szybkiej = (aktywa obrotowe - zapasy) / zobowiązania krótkoterminowe
- Wskaźnik natychmiastowej płynności = środki pieniężne i ich ekwiwalenty / zobowiązania krótkoterminowe

W ocenie Zarządu Jednostki dominującej płynność finansowa Spółki pozwala na terminowe realizowanie bieżących zobowiązań.

23. Jednostkowe wskaźniki struktury finansowania

	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.
Pokrycie majątku kapitałem własnym	0,86	0,88
Pokrycie majątku trwałego kapitałem własnym	1,08	1,35
Wskaźnik zadłużenia całkowitego	0,14	0,12
Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych	0,16	0,13

Powyższe wskaźniki zostały wyliczone według następujących wzorów:

- Pokrycie majątku kapitałem własnym = kapitał własny / aktywa ogółem
- Pokrycie majątku trwałego kapitałem własnym = kapitał własny / aktywa trwałe
- Wskaźnik zadłużenia całkowitego = (aktywa ogółem - kapitał własny) / aktywa ogółem
- Wskaźnik zadłużenia kapitałów własnych = (aktywa ogółem - kapitał własny) / kapitał własny

24. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok

PCF Group S.A. ani jej spółki zależne nie publikowały prognoz na 2024 r.

25. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, w tym udzielonych podmiotom powiązanim PCF Group S.A., z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności

W okresie pierwszych 6 miesięcy 2024 r. Jednostka dominująca nie udzielała pożyczek.

26. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału

W perspektywie kolejnego kwartału 2024 r. Grupa zamierza kontynuować rozwój swojej działalności w dotychczasowych obszarach.

Na wyniki w następnych kwartałach kluczowy wpływ będzie miała:

- kontynuacja prac produkcyjnych nad realizacją kluczowych gier Grupy,
- przebieg procesu przeglądu opcji strategicznych mającego na celu ocenę możliwych kierunków wsparcia realizacji strategii Grupy, które mogą obejmować pozyskanie inwestora finansowego lub strategicznego bądź przeprowadzenie innej transakcji, która może skutkować zmianą struktury akcjonariatu lub kapitałów Jednostki dominującej,
- dalsze umacnianie międzynarodowego charakteru studia i zespołu produkcyjnego People Can Fly oraz dalszy rozwój zespołów produkcyjnych Grupy we wszystkich lokalizacjach poprzez zatrudnienie deweloperów z doświadczeniem w produkcji światowej klasy gier wideo,
- dalsza presja wzrostu wynagrodzeń dotycząca bezpośrednio branży, w której funkcjonuje Grupa oraz zauważalna na wszystkich rynkach, w których Grupa funkcjonuje (Polska, USA, Kanada, Wielka Brytania i Irlandia),
- ryzyko walutowe (będące czynnikiem zewnętrznym) ze względu na uzyskiwanie przychodów w walutach obcych, tj. USD i EUR oraz ponoszenie przez Grupę kosztów w PLN oraz w walutach obcych tj. USD, CAD, EUR i GBP,
- ogólny wzrost poziomu kosztów wynikający ze zwiększonej skali działalności operacyjnej, która przekłada się na konieczność rozbudowy struktur back office Grupy.

AKCJE I STRUKTURA WŁAŚCICIELSKA PCF GROUP S.A.

27. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu półrocznego, a także wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji emitenta w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego

Poniższa tabela przedstawia akcjonariuszy posiadających bezpośrednio co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu PCF Group S.A. według stanu na dzień zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania do publikacji. Żaden ze wskazanych akcjonariuszy Jednostki dominującej nie posiadał akcji Jednostki dominującej pośrednio.

Akcionariusz	Liczba akcji w kapitale zakładowym	Udział procentowy	Liczba głosów	Udział procentowy
Sebastian Wojciechowski	14 989 480	41,71%	14 989 480	41,71%
Krafton Inc.	3 594 028	10,00%	3 594 028	10,00%
Bartosz Kmita	2 579 910	7,18%	2 579 910	7,18%
Nationale-Nederlanden Otwarty Fundusz Emerytalny	2 368 599	6,59%	2 368 599	6,59%
Krzysztof Dolaś	1 810 936	5,04%	1 810 936	5,04%
Bartosz Biełuszko	1 805 936	5,02%	1 805 936	5,02%
<i>łącznie strony Porozumienia Uprawnionych Akcjonariuszy**</i>	<i>21 186 262</i>	<i>58,95%</i>	<i>21 186 262</i>	<i>58,95%</i>
Pozostali akcjonariusze	8 791 382	24,46%	8 791 382	24,46%
Razem	35 940 271	100,00%	35 940 271	100,00%

* Struktura akcjonariatu została ustalona na podstawie zawiadomień złożonych przez akcjonariuszy w wykonaniu obowiązków wynikających z obowiązujących przepisów prawa oraz wykazu osób uprawnionych do udziału w Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu PCF Group S.A. w dniu 4 czerwca 2024 r., z dniem rejestracji uczestnictwa w walnym zgromadzeniu przypadającym w dniu 19 maja 2024 r.

** Akcjonariusze Sebastian Wojciechowski, Bartosz Kmita, Bartosz Biełuszko, Krzysztof Dolaś są stroną umowy z dnia 26 czerwca 2020 r., która od dnia dopuszczenia co najmniej jednej akcji spółki PCF Group S.A. do obrotu na rynku regulowanym stanowi porozumienie, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych.

W okresie od 01.01.2024 r. do dnia zatwierdzenia niniejszego Sprawozdania do publikacji nie nastąpiły zmiany w strukturze własności znacznych pakietów akcji Jednostki dominującej.

28. Zestawienie stanu posiadania akcji Spółki dominującej lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Spółki dominującej na dzień przekazania raportu półrocznego wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego

Na dzień przekazania raportu półrocznego akcje Jednostki dominującej posiada Sebastian Wojciechowski, Prezes Zarządu Spółki dominującej.

	Liczba akcji	Liczba głosów	Wartość nominalna akcji (w tys. zł)	Udział w kapitale
Stan na 30.06.2024 r.				
Sebastian Wojciechowski	14 989 480	14 989 480	300	41,71%
Pozostali akcjonariusze	20 950 791	20 950 791	419	58,29%
Razem	35 940 271	35 940 271	719	100,00%

Zgodnie z wiedzą Spółki dominującej, na dzień przekazania raportu półrocznego osoby nadzorujące Spółkę dominującą nie posiadały jej akcji, jak również osoby zarządzające i nadzorujące Spółkę dominującą nie posiadały akcji ani udziałów w podmiotach powiązanych Spółki dominującej.

W okresie od dnia 01.01.2024 r. do dnia przekazania niniejszego raportu nie doszło do zmian w stanie posiadania akcji Spółki dominującej przez osoby zarządzające Spółki dominującej.



**PCF
GROUP
S.A.**

**AL. SOLIDARNOŚCI 171,
00-877 WARSZAWA, POLSKA**

Tel

+48 22 887 34 30

@

IR@PEOPLECANFLY.COM

**PÓŁROCZNE SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY
KAPITAŁOWEJ PCF GROUP S.A. ORAZ SPÓŁKI PCF GROUP S.A.**

ZA OKRES 01.01.2024 – 30.06.2024