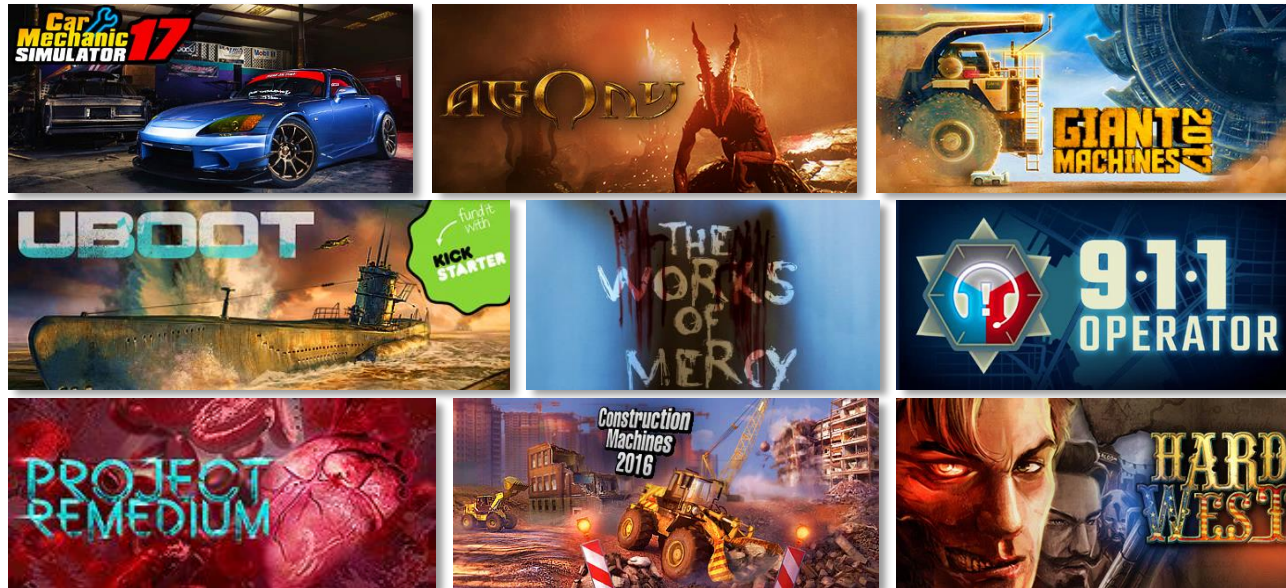




PlayWay S.A.

Prezentacja Spółki w związku z ofertą publiczną akcji

Warszawa, 26 września 2016

Istotne zastrzeżenia

Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie promocyjny (reklamowy). W szczególności, nie stanowi on jakiejkolwiek oferty, nakłaniania lub zaproszenia do składania ofert ani propozycji nabycia instrumentów finansowych, jak również nie należy traktować go jako źródła wiedzy wystarczającej do podjęcia decyzji inwestycyjnej dotyczącej nabywania instrumentów finansowych, w szczególności na terytorium Polski. Jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o PlayWay S.A. („Spółka”), na podstawie którego zostanie przeprowadzona pierwsza oferta publiczna akcji PlayWay S.A. na terytorium Polski, jest prospekt emisyjny, sporządzony zgodnie z postanowieniami Dyrektywy 2003/71/WE Parlamentu Europejskiego i Rady (ze zm.),. Prospekt emisyjny został zatwierdzony przez Komisję Nadzoru Finansowego w dniu 21 września 2016 roku i jest jedynym prawnie wiążącym dokumentem ofertowym zawierającym informacje o PlayWay S.A. i oferowanych papierach wartościowych Spółki, a także o ich dopuszczeniu i wprowadzeniu do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Prospekt emisyjny został opublikowany i jest dostępny na stronie internetowej Spółki (www.playway.com) oraz na stronie internetowej Oferującego (www.trigon.pl). Wszystkie szacunki, opinie i prognozy zawarte w materiale są aktualne na dzień jego sporządzenia, a zaprezentowane przyszłe wyniki Spółki mogą nie być zgodne z przedstawionymi prognozami. Informacje zawarte w materiałach są aktualne na dzień ich umieszczenia na stronie internetowej i mogą być zmieniane bez wcześniejszego powiadomienia, mogą być także niepełne lub skrócone oraz mogą nie zawierać wszystkich istotnych informacji dotyczących Spółki. Inwestorzy powinni uważnie zapoznać się z treścią całego prospektu emisyjnego (w szczególności z czynnikami ryzyka opisanymi w treści prospektu emisyjnego w rozdziale „Czynniki Ryzyka”) i dopiero w oparciu o analizę treści całego dokumentu podejmować jakiekolwiek decyzje inwestycyjne dotyczące akcji PlayWay S.A. Niedozwolone jest przesyłanie i wwożenie niniejszego materiału lub jego jakiejkolwiek kopii do lub na terytorium Stanów Zjednoczonych Ameryki, Republiki Południowej Afryki, Australii, Kanady lub Japonii. Brak przestrzegania tych ograniczeń może stanowić naruszenie przepisów prawa papierów wartościowych obowiązujących w danej jurysdykcji. Odpowiedzialność za sposób wykorzystania informacji zawartych w niniejszym materiale spoczywa wyłącznie na osobie korzystającej z tego materiału.

40 Ponad 40 tytułów
w sprzedaży

60 Ponad 60 gier
w produkcji

14M Ponad 14 milionów
pobrań gier mobilnych

1M Ponad 1 milion
sprzedanych
gier komputerowych

PlayWay to *wiodący producent oraz wydawca na rynku gier komputerowych i mobilnych*



PlayWay z roku na rok zwiększa ilość wydawanych tytułów. Spółka planuje przekroczenie granicy 100 wydanych gier do końca 2017 roku

>1

 mln

Ponad 1 mln sprzedanych gier komputerowych

>14

 mln

Ponad 14 mln pobrań gier mobilnych

6

6 gier mobilnych powyżej 1 mln pobrań

40

Ponad 40 tytułów w sprzedaży

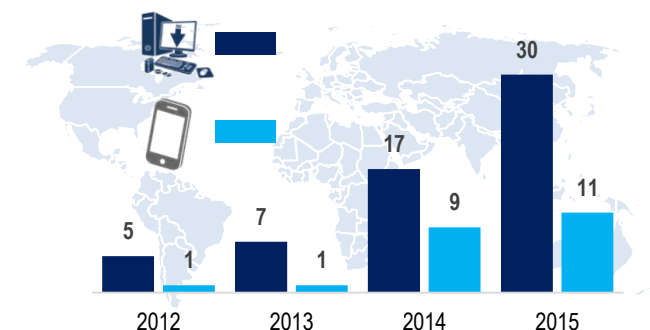
60

Ponad 60 gier w produkcji

Założony w 2011 roku PlayWay to **wiodący producent oraz wydawca** na rynku **gier komputerowych i mobilnych**. Obecnie Grupa prowadzi również prace nad tytułami przeznaczonymi na **konsole oraz urządzenia VR** – pierwsze premiery przewidziane są na rok 2017.

PlayWay inwestuje w **nowatorskie pomysły rozgrywki oraz nisze** nie zagospodarowane jeszcze przez innych deweloperów gier, nieustannie testując nowe koncepcje. Znaczna ilość gier zróżnicowanych pod względem tematyki pozwala PlayWay utrzymać **powtarzalność i wzrost przychodów** niezależnie od zmian zainteresowania odbiorców poszczególnymi tytułami.

Liczba tytułów i platformy w ofercie Grupy



Grupa działa na **szybko rosnącym globalnym rynku dystrybucji cyfrowej**



Głównym rynkiem PlayWay jest USA.

Marketing gier prowadzony jest głównie **kanalami cyfrowym** poprzez własny dział marketingu globalnego

80%

80% sprzedaży cyfrowej to Europa Zachodnia i Ameryka Północna

>50%

Ponad 50% przychodów Grupy pochodzi ze Steam

29%

29% to udział USA, największego rynku Grupy, w sprzedaży cyfrowej

69%

Kontrybucja 69% segmentu digital do globalnego wzrostu rynku gier (2015-18)

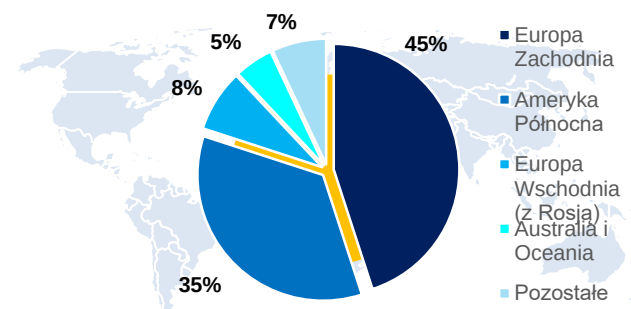
6,6%

6,6% wzrostu globalnego rynku gier według prognoz na lata 2015-19

Tytuły Grupy sprzedawane są w przeważającej większości w **modelu dystrybucji cyfrowej pay-to-play**, sprzedaż cyfrowa w serwisie **Steam to ponad 50% przychodów Grupy**.

USA i Niemcy to dwa największe rynki odpowiadające łącznie za 41% sprzedaży cyfrowej, podczas gdy **Europa Zachodnia i Ameryka Północna odpowiadają za 80%**.

Sprzedaż PlayWay*



*Uniwersum tytułów PlayWay to szerokie portfolio produktowe pokrywające **wszystkie platformy i preferencje każdego gracza***



PlayWay jest zarówno producentem jak i samodzielnym wydawcą. Grupa buduje swoją pozycję w wielu segmentach rynku, gatunkach gier, modelach monetyzacji oraz kanałach dystrybucji



*Symulatory to specjalność PlayWay: seria **Car Mechanic Simulator** jest flagowym tytułem Grupy*



CMS to flagowa seria symulatorów PlayWay, dostępna na platformach PC, Mac oraz urządzeniach mobilnych. **Debiuty kolejnych odsłon** symulatora zapewniają Grupie powtarzalne przychody



You 

Ponad
50 milionów
odsłon
w serwisie
YouTube



BENTLEY



Mercedes-Benz



Współpraca
z **globalnymi**
koncernami

>200 Grupa ponad 200 deweloperów

40 Ponad 40 zespołów deweloperskich

06 Udanych akcji na portalu Kickstarter

1 z 4 Nominacja dla 1 z 4 najlepszych polskich gier roku 2015

Biznes model PlayWay łączy dynamiczną *formułę inkubatora startupów* z *doświadczeniem weteranów* sceny deweloperskiej



W przeciągu 4 lat, PlayWay **ponad 6-krotnie zwiększył** liczbę współpracujących zespołów deweloperskich tworząc **jedną z największych w Polsce grup deweloperskich**

40

Ponad 40 nadzorowanych zespołów deweloperskich

>200

Grupa ponad 200 deweloperów

4

Kompleks 4 budynków tworzących PlayWay Campus

6

6 spółek zależnych, w tym 5 studio deweloperskich*

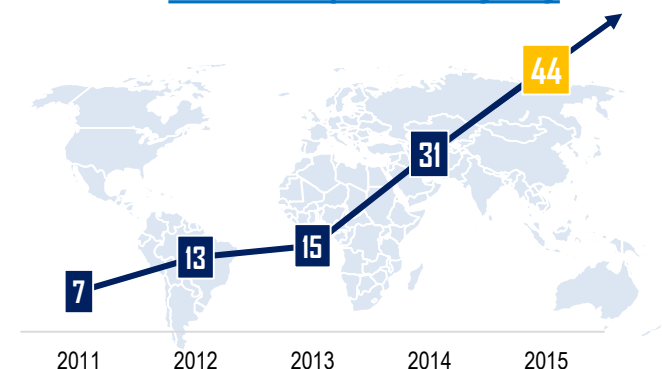
1 z 4

Nominacja dla CFG dla jednej z 4 najlepszych polskich gier roku 2015

Grupa PlayWay jest **unikalnym inkubatorem zespołów deweloperskich** przyciągającym zarówno **młodych twórców** jak i **doświadczonych deweloperów**. PlayWay dziś to **ponad 40 zespołów**, za którymi stoi **grupa ponad 200 deweloperów**.

Długoterminowa strategia Spółki przewiduje **powstawanie kolejnych zespołów i spółek zależnych**. **Unikalny model biznesowy PlayWay opiera się na nieustannym przyciąganiu i inkubowaniu nowych ambitnych deweloperów** – najlepsi z nich będą otrzymywać szansę stworzenia kolejnych spółek zależnych, w których większościowy udział będzie mieć PlayWay.

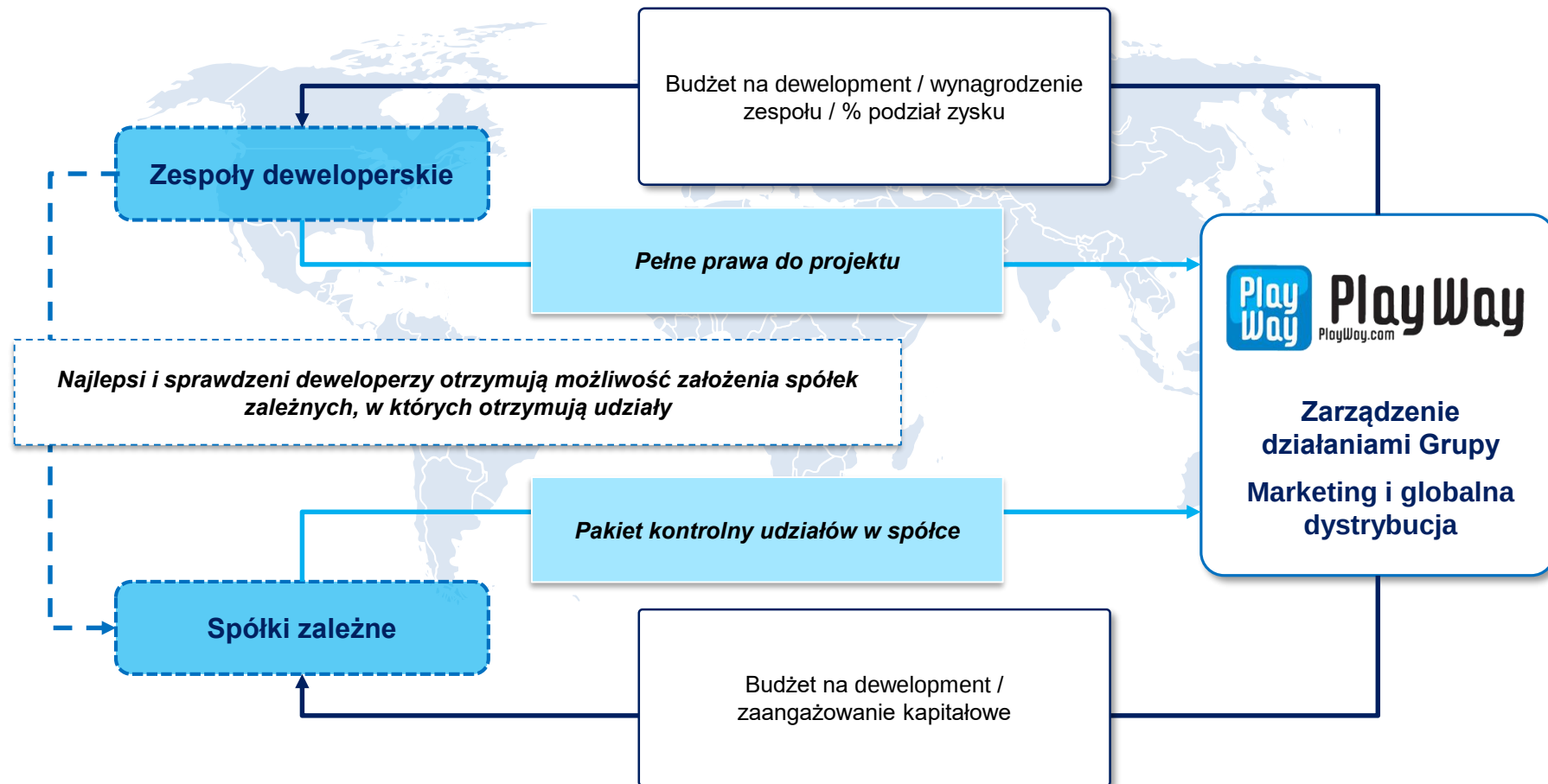
Liczba zespołów PlayWay



PlayWay oferuje zespołom deweloperskim *unikalny mechanizm motywujący* w postaci *udziału* w komercyjnym *sukcesie* produkcji



Playway funkcjonuje jako inkubator skupiający zespoły deweloperskie, które mają szansę stać się *spółkami zależnymi* z udziałami częściowo objętymi przez ich członków



Dodatkowo, zapewniając finansowanie, know-how, marketing, i dystrybucję PlayWay skutecznie pozyskuje nowe zespoły



Promowana przez PlayWay koncepcja **smart-money** nieustannie przyciąga wielu deweloperów. Grupa oferuje nowym zespołom możliwość pracy jako **wewnętrzny team PlayWay** lub **spółka zależna**



PlayWay kompletuje i inkubuje każdy zespół, nadzorując wszystkie fazy produkcji – jako wiodąca platforma inkubacyjna PlayWay ma doświadczenie i zasoby potrzebne do optymalizacji teamu dla każdego projektu.

Konieczność prowadzenia działań marketingowych umiejętnie i skutecznie, zwykle stanowi jedną z największych trudności w przebicciu się młodych twórców i zespołów deweloperskich na rynku globalnym z własną produkcją. PlayWay oferuje swoim zespołom potrzebny know how oraz budowaną przez lata szeroką sieć marketingową i promocyjną.

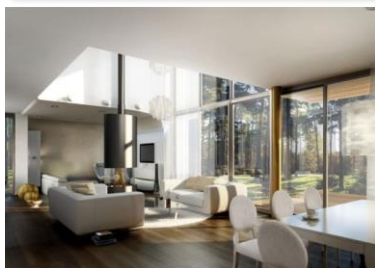
Strategia marketingowa PlayWay oparta o nowoczesne kanały rozrywki interaktywnej pozwala Grupie osiągać zamierzone cele niskim kosztem, znacznie podnosząc rentowność całego portfela produkcji

Flagową propozycją Grupy jest przestrzeń co-workingowa dla deweloperów w postaci **unikalnego Campusu PlayWay**

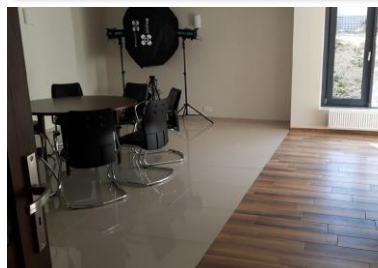


PlayWay jako **jedyny deweloper w Polsce** zdecydował się na uruchomienie Campusu, który będzie hubem mającym za zadanie **łączenie społeczności deweloperów** oferując przestrzeń coworkingową

Koncepcja



Stan aktualny



Zlokalizowany w Izabelinie Hornówek koło Warszawy, PlayWay Campus to **kompleks 4 budynków** przeznaczonych do **nieodpłatnego współdzielenia** przez wszystkie zespoły deweloperskie PlayWay: **open space'y deweloperskie**, **3 strefy rozrywki**, oraz **3 kuchnie**. W skład kompleksu będzie wchodzić również **12 mieszkań** do darmowego użytku dla **najlepszych zespołów**



PlayWay Campus to jedyne w swoim rodzaju **centrum startupowe i deweloperskie w Polsce**. Jednocześnie, Campus będzie służyć jako **centrum szkoleniowe dla deweloperów** oraz **nowa siedziba Grupy PlayWay**

Obecnie, trwają prace wykończeniowe obiektów

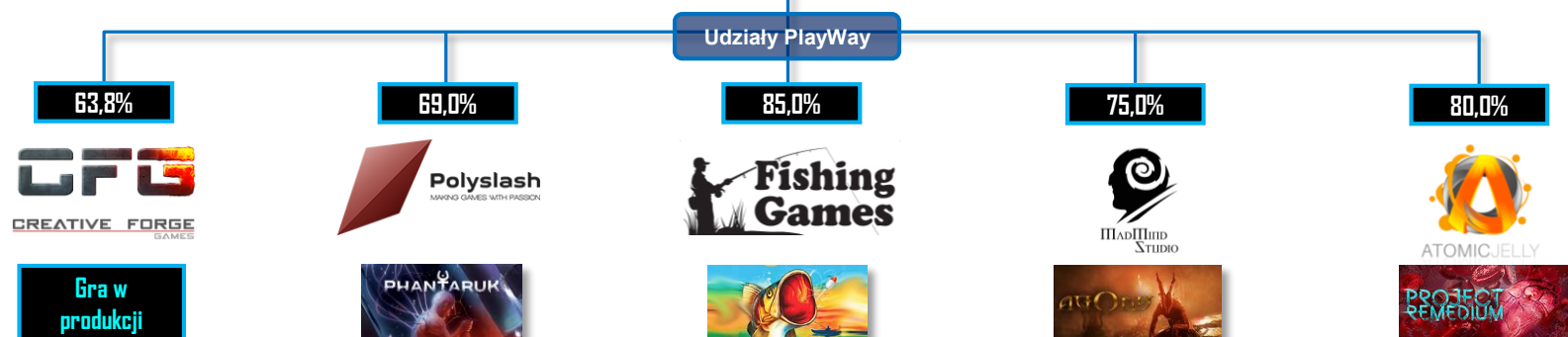
Zaledwie w przeciągu **kilku lat działalności**, PlayWay **zbudował platformę** zrzeszającą **ponad 40 zespołów deweloperskich**

Grupa PlayWay: Wybrane planowane premiery zespołów wewnętrznych



Grupa PlayWay to ponad 40 studio deweloperskich, zarówno wewnętrznych zespołów jak i spółek zależnych jednocześnie pracujących nad kilkudziesięcioma tytułami

Grupa PlayWay: Spółki zależne i ich bieżące lub ostatnie produkcje



**Największym studio ze stajni PlayWay jest CreativeForge Games
współtworzone przez doświadczonych weteranów branży**



37 

Zespół deweloperski



**CREATIVE FORGE
GAMES**

Rok powstania:
2011

Deweloperzy:
37

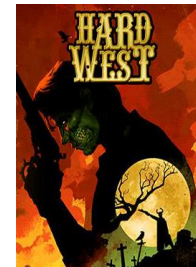
Doświadczenie:
Techland, Flying Wild
Hog, CI Games

**Udane kampanie
Kickstarter:**


*CreativeForge Games to jedna ze spółek zależnych PlayWay i jednocześnie **największy zespół deweloperski w Grupie**. Spośród wszystkich zespołów PlayWay, CFG ma na swoim koncie również **największą zbiórkę w serwisie Kickstarter** – produkcję **Hard West** wsparło prawie **4,5 tys. backersów**.*

Zespół jest współtworzony przez **doświadczonych weteranów branży**, którzy są odpowiedzialni za sukcesy takich produkcji jak **Dead Island** i **Call of Juarez** (Techland) czy też **Hard Reset** i **Shadow Warrior** (Flying Wild Hog).

Do tej pory CFG wydało **dwie wysoko oceniane produkcje: Hard West** oraz **Ancient Space**. Obecnie studio pracuje nad swoją nową, **największą do tej pory produkcją**.



September 6, 2014

Successfully raised \$94,183 CAD with 4,398 backers

KICKSTARTER

Kampanie crowdfundingowe Kickstarter PlayWay wsparło już ponad 11'000 backersów wpłacając ponad 170 000 USD



PlayWay wykorzystuje **Kickstarter** przede wszystkim jako źródło opinii społeczności graczy na temat swoich najnowszych produkcji oraz prowadzi aktywny marketing

Studio PlayWay*	Gra	Liczba backersów	Zebrana kwota USD**
		4 398	72 448
		1 975	29 172
		1 511	29 375
		1 566	18 009
		1 285	17 589
		700	13 794

PlayWay przeprowadził **największą ilość udanych akcji crowdfundingowych Kickstarter w Polsce** – pomogły one zwiększyć **rozpoznawalność Grupy** oraz zbudować bazę graczy zainteresowanych produkcjami PlayWay. Akcje crowdfundingowe stanowią **ważny element marketingu Grupy**.

Udane akcje crowdfundingowe pozwalają uzyskać **lepsze pozycjonowanie gier Grupy w elektronicznych platformach dystrybucyjnych** takich jak Steam czy też AppStore. Dodatkowo, dzięki przeprowadzonym kampaniom oraz zebranych od graczy opiniom, już w początkowej fazie tworzenia gry, **krystalizują się właściwe koncepcje produkcyjne**

Sukcesy Grupy znalazły odzwierciedlenie w nominacji dla CFG i gry Hard West do tytułu 1 z 4 najlepszych polskich gier 2015



Założona w 2011 roku **CreativeForge Games** to jedna ze spółek zależnych PlayWay. W roku 2016 studio rozpoczęło prace nad nową produkcją o swoim największym dotychczasowym budżecie

Tytuł	Studio
	 TECHLAND®
	 CREATIVE FORGE
	 1MGN PRO Imagination
	 CD PROJEKT RED®



Hard West, jedna z ostatnich produkcji Grupy PlayWay, jako jedna z 4 wybranych premier 2015 została nominowana do najlepszej polskiej gry roku (obok *The Witcher III*, *Dying Light*, oraz *Kholat*).

CreativeForge Games (CFG) znalazło się w ścisłym gronie najlepszych studio deweloperskich w Polsce obok *CD Projekt RED* oraz *Techland*.

Poza *CreativeForge Games*, kolejne zespoły PlayWay odnoszą sukcesy zdobywając wyróżnienia dla swoich ostatnich produkcji.

Przykładem mogą być tytuły najlepszej gry Indie roku *Digital Dragons 2016* dla *911 Operator* (planowana premiera druga połowa 2016) oraz 3 wyróżnienia, w tym *Rookie of the Year 2016*, dla dewelopera gry *The Way*, zespołu *Puzzling Dream*, przyznane podczas *Pixel Heaven 2016*

210% 3-letni CAGR
przychodów Grupy

7x Ponad 7-krotny zwrot na
całym portfelu gier

Grupa PlayWay może pochwalić się **dynamicznie rosnącymi wynikami i wysokim zwrotem z całego portfela gier**



Racjonalna polityka kosztowa dewelopmentu gier oraz marketingu połączona z **monetyzacją symulatorów** przekładają się na **powtarzalne i rosnące wyniki finansowe**

7_x

Ponad 7x zwrot na całym portfelu gier*

75%

+75% wzrostu przychodów w roku 2015

210%

210% 3-letni CAGR przychodów Grupy

55%

Marża EBITDA przekraczającą 55% (2015)

0_x

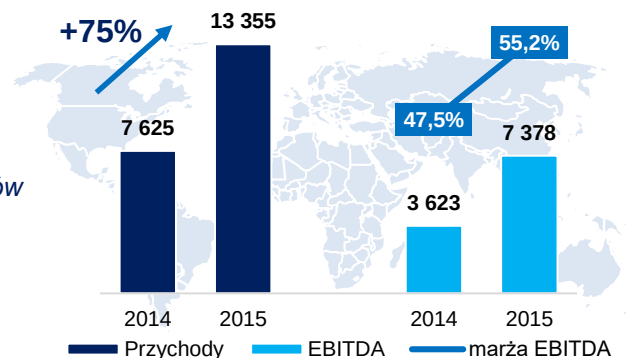
Dług / EBITDA

PlayWay osiągnął zwrot **ponad 7x zainwestowane środki na całym dotychczasowym portfelu gier**. Istotne znaczenie dla wyników osiągniętych przez Grupę ma zachowywanie **dyscypliny kosztowej**.

Grupa w znacznym stopniu uzależnia wynagrodzenie oraz przyszłe budżety zespołów deweloperskich **od odniesienia sukcesu rynkowego** poszczególnych produkcji, **minimalizując stałe koszty** związane z bieżącym funkcjonowaniem. Utrzymywanie kosztów produkcji na niskim poziomie pozwala na **zwiększenie stopy zwrotu z każdego udanego projektu**.

Dodatkowo, w skali Grupy **przychody i zyski są dywersyfikowane** dzięki prowadzeniu **równoległych prac nad licznymi, zróżnicowanymi projektami**.

Dane finansowe (PLN tys.)



Bieżący poziom przepływów pieniężnych Grupy PlayWay daje swobodną możliwość realizacji polityki dywidendy



13,4

13,4 mln przychodów
w 2015

7,4

7,4 mln EBITDA
w roku 2015

5,9

5,9 mln zysku netto
w 2015 roku

44%

Marża Netto
przekraczającą 44%
(2015)

30-40%

30-40% zysku netto będzie
rekomendowane przez
Zarząd do wypłacenia
dywidendy

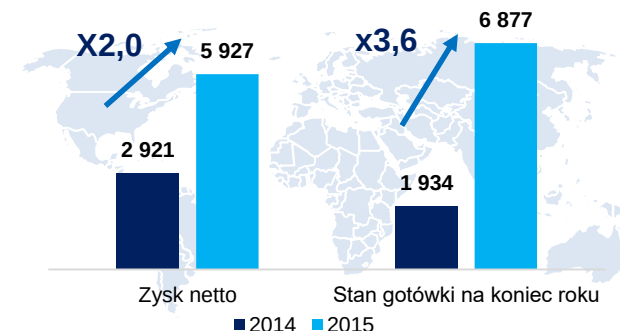
Rosnące wyniki finansowe oraz wysokie przepływy pieniężne pozwolą Zarządowi na wypłacanie wysokiej stopy dywidendy

Od początku swojej działalności, PlayWay był i jest finansowany w głównej mierze ze stabilnych zysków generowanych przez kolejne produkcje.

Racjonalna polityka kosztowa Grupy, zaangażowanie w tematykę symulatorów zapewniających regularność wyników i powtarzalność sukcesu każdej kolejnej edycji oraz wysoka konwersja zysków na przepływy pieniężne daje potencjał do wypłat dywidend.

Zarząd Grupy PlayWay planuje rekomendować corocznie przeznaczanie na dywidendę 30% - 40% zysku netto.

Dane finansowe (PLN tys.)



60 Ponad 60
planowanych premier

W serii Car Mechanic Simulator gracz wciela się we właściciela zakładu mechanicznego. W grze wykonuje naprawy oraz przeglądy samochodów, jednocześnie rozwijając swój zakład



Historia serii CMS



Kluczowym momentem dla rozwoju Grupy PlayWay była premiera tytułu Car Mechanic Simulator 2014

Na fali sukcesu gry powstała kolejna część oraz kilka DLC z nowymi markami samochodów

Spółka pracuje nad najnowszą odsłoną Car Mechanic Simulator 2017, która oprócz wersji PC ukaże się też na konsole. Trwają również prace nad wykorzystaniem technologii VR

Wybrane pozyskane brandy



Platformy



**Planowana
premiera:
2017**

Giant Machines 2017 to symulacja pracy operatora dużych maszyn przemysłowych. Gracz wciela się w operatora gigantycznej koparki, maszyny obsługującej stację kosmiczną czy też transportowca o wielkości statku



✓ Wierne odwzorowanie zasad, jakimi rządzi się kontrolowanie ciężkich maszyn

✓ Wersja na PC Windows działa w oparciu o technologię Unity

✓ Premiera w wrześniu 2016

CODE HORIZON



Gra opowiada o trudnej pracy operatora linii alarmowej. Gracz odbiera emocjonalne telefony od poszkodowanych, a następnie kieruje zespół policjantów, ratowników lub strażaków na miejsce zdarzenia



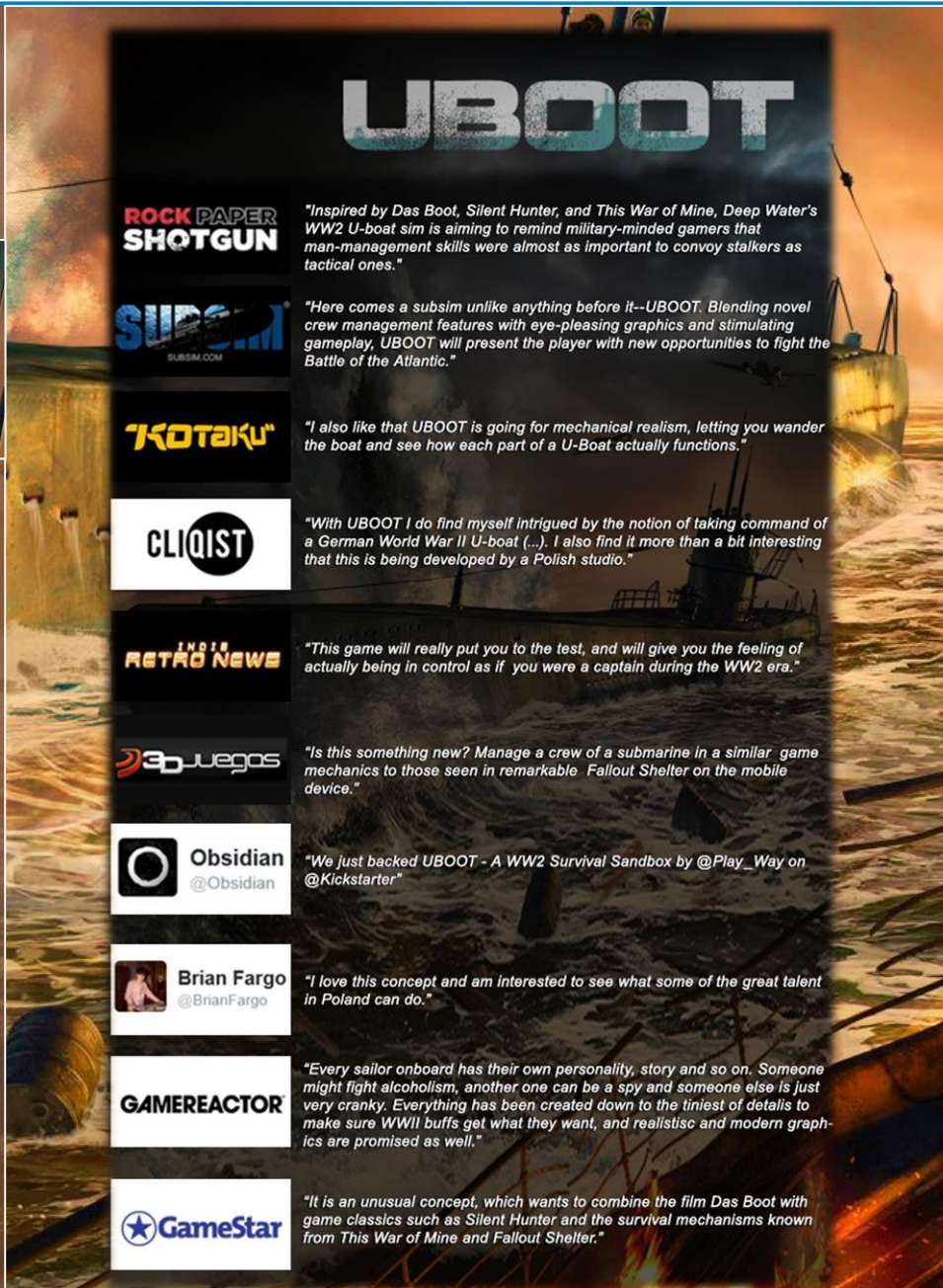
9.1.1 OPERATOR

**KICK
STARTER**

Osadzona w realiach II Wojny Światowej survival przenosi gracza do okrętu podwodnego, gdzie jako dowódca okrętu podwodnego uczestniczy w walkach o panowanie na Morzu Północnym

UBOOT

- ✓ Na potrzeby gry stworzono foto-realistyczną symulację wody oraz fal zbudowaną w oparciu o silnik graficzny Unity 5. Osobna sprzedaż symulacji zwróciła już koszty gry
- ✓ Udana kampania na portalu Kickstarter, została wsparta przez Obsidian Entertainment – twórcę Fallout
- ✓ **Premiera w pierwszym kwartale 2017**

UBOOT

ROCK PAPER SHOTGUN
"Inspired by Das Boot, Silent Hunter, and This War of Mine, Deep Water's WW2 U-boat sim is aiming to remind military-minded gamers that man-management skills were almost as important to convoy stalkers as tactical ones."

SUBSIM
"Here comes a subsim unlike anything before it--UBOOT. Blending novel crew management features with eye-pleasing graphics and stimulating gameplay, UBOOT will present the player with new opportunities to fight the Battle of the Atlantic."

KOTAKU
"I also like that UBOOT is going for mechanical realism, letting you wander the boat and see how each part of a U-Boat actually functions."

CLIQIST
"With UBOOT I do find myself intrigued by the notion of taking command of a German World War II U-boat (...). I also find it more than a bit interesting that this is being developed by a Polish studio."

INDIE RETRO NEWS
"This game will really put you to the test, and will give you the feeling of actually being in control as if you were a captain during the WW2 era."

3DJuegos
"Is this something new? Manage a crew of a submarine in a similar game mechanics to those seen in remarkable Fallout Shelter on the mobile device."

Obsidian
 @Obsidian
"We just backed UBOOT - A WW2 Survival Sandbox by @Play_Way on @Kickstarter"

Brian Fargo
 @BrianFargo
"I love this concept and am interested to see what some of the great talent in Poland can do."

GAMEREACTOR
"Every sailor onboard has their own personality, story and so on. Someone might fight alcoholism, another one can be a spy and someone else is just very cranky. Everything has been created down to the tiniest of details to make sure WWII buffs get what they want, and realistic and modern graphics are promised as well."

GameStar
"It is an unusual concept, which wants to combine the film Das Boot with game classics such as Silent Hunter and the survival mechanisms known from This War of Mine and Fallout Shelter."

Bohater, zaopatrzony w cudowny lek Remedium oraz wspierany przez SuperVisette, doświadczonego nanobota podróżującego w ciele człowieka, dąży do celu ostatecznego czyli pokonania tajemniczej choroby

PROJECT REMEDIUM

- ✓ Gra zostanie wydana na PC
- ✓ Artystyczna grafika Project Remedium została stworzona w oparciu o silnik Unreal Engine 4
- ✓ **Premiera w drugiej połowie 2016**



ATOMICJELLY

PROJECT
REMEDIUM

ATOMICJELLY

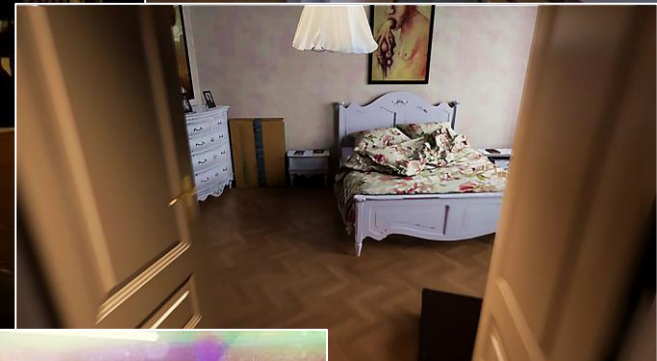


PlayWay.com

Pierwszoosobowy horror, w którym gracz zmuszony jest do podejmowania trudnych moralnie decyzji by ocalić swoją rodzinę. Foto-realistyczna grafika z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 4

THE
WORKS
OF
MERCY

- ✓ Udana kampania na Kickstarterze
- ✓ Gra w wersji PC będzie w pełni obsługiwana przez technologię VR
- ✓ **Premiera w 2017 roku**



Agony to pierwszoosobowy survival horror, osadzony w czeluściach piekieł. Gracz, wcielając się w potępioną duszę pozbawioną wspomnień, stara się przetrwać i odkryć tajemnicę swojego położenia

AGONY

- ✓ W ciągu 7 dni aż 2 mln osób obejrzało trailer na serwisie YouTube – duże przedpremierowe zainteresowanie. [Łącznie materiały o Agony obejrzało już ponad 5 milionów osób](#)
- ✓ Planowane wydanie gry na PS4, Xbox One i PC
- ✓ [Planowana premiera w drugim kwartale 2017](#)



X 2016

Oferta Publiczna Akcji PlayWay





Oferta PlayWay będzie się składać z emisji nowych akcji Spółki, jak i sprzedaży akcji istniejących.

W ramach planowanej **Oferty Publicznej** Grupa PlayWay planuje pozyskać **około 35 milionów złotych**

Wybrane parametry Oferty

Wielkość Oferty

- Nie więcej niż 1'200'000 akcji zwykłych na okaziciela Spółki o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, w tym:
- Nie więcej niż 600'000 akcji istniejących wszystkich serii A-H
 - Nie więcej niż 600'000 akcji nowej emisji serii I

Struktura

Transza Instytucjonalna: około 80% Akcji Oferowanych
 Transza Detaliczna: około 20% Akcji Oferowanych

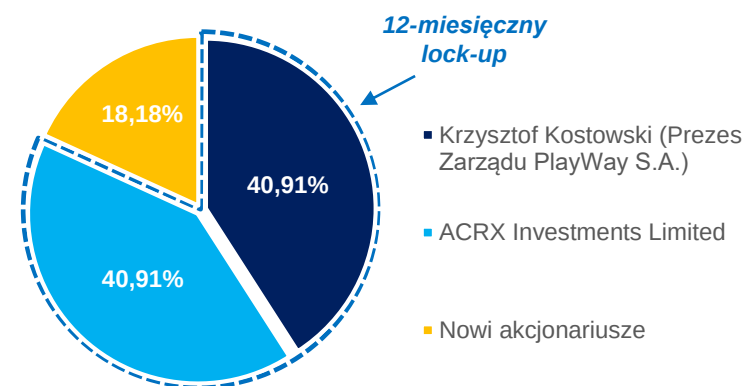
Rynek notowań

Rynek główny Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie

Harmonogram Oferty

26 IX 2016	Publikacja Prospektu i Ceny Maksymalnej
27 IX – 05 X 2016	Przyjmowanie zapisów Inwestorów Indywidualnych
29 IX – 06 X 2016	Budowa książki popytu wśród Inwestorów Instytucjonalnych
07–11 X 2016	Przyjmowanie zapisów Inwestorów Instytucjonalnych
12 X 2016	Przydział akcji Oferowanych

Struktura akcjonariatu po Ofercie



Cele emisyjne (PLN tys.)

Działalność marketingowa i promocja nowych tytułów	4'000 – 6'000
Inwestycje w projekty spółek zależnych oraz pozyskiwanie kolejnych zespołów	14'000 – 15'000
Częściowy odkup udziałów lub akcji spółek zależnych	3'000 – 4'000
Inwestycje w projekty zespołów istniejących w ramach Grupy PlayWay	9'000 – 10'000
RAZEM	ok. 35'000



Emitent

PlayWay S.A.

ul. Fedorowicza 19
05-080 Hornówek
contact@playway.com



Kontakt dla mediów

NBS Communications

Maciej Szczepaniak
Tel.: 514 985 845
mszczepaniak@nbs.com.pl

