

**PlayWay S.A. to jeden z czołowych producentów i wydawców gier komputerowych i mobilnych w Polsce. Spółka powstała w 2011 r.**

Do tej pory Grupa (tj. Spółka i jej spółki zależne) wyprodukowała i wydała łącznie ponad 40 gier, które sprzedały się lub zostały pobrane na całym świecie w liczbie ok. 15 mln egzemplarzy. Grupa buduje swoją pozycję w wielu segmentach rynku gier przeznaczonych zarówno na urządzenia mobilne, jak i komputery PC oraz Mac, dywersyfikując w ten sposób ryzyko inwestycyjne związane z produkcją pojedynczej gry.

**PONAD  
40**

tytułów  
wydanych gier

**15  
MLN**

pobrane  
gier i dodatków

**PONAD  
40**

zespołów  
deweloperskich

**PONAD  
30**

planowanych  
premier w 2016 r.

**13,4  
MLN ZŁ**

przychodów  
w 2015 r.

**5,9  
MLN ZŁ**

zysku netto  
w 2015 r.

Grupę wyróżnia bardzo duża liczba zespołów deweloperskich i duża liczba gier wytwarzanych jednocześnie, co zwiększa prawdopodobieństwo odniesienia rynkowego sukcesu. Tylko w 2016 r. spółka planuje ponad 30 premier gier, a w kolejnych latach chce wprowadzać do sprzedaży kolejne tytuły produkowane przez obecne oraz nowe, coraz bardziej innowacyjne i kreatywne zespoły deweloperskie.

## Inkubator zespołów deweloperskich

PlayWay S.A. to inkubator zespołów deweloperskich, które tworzą gry komputerowe i mobilne w oparciu o pomysły własne oraz pomysły opracowane w centrali Spółki.

### Liczba kierowanych zespołów



W ostatnich 4 latach, PlayWay S.A. ponad 6-krotnie zwiększył liczbę zespołów, z którymi współpracuje przy tworzeniu gier budując jedną z największych w Polsce grup deweloperskich. Grupa współpracuje z ponad 40 zespołami twórców gier, od małych zespołów 2-3 osobowych, po większe, liczące 10-25 osób. Większość to zespoły wewnętrzne lub spółki zależne PlayWay S.A.

## Flagowe gry grupy



Car Mechanic Simulator to popularna seria gier na PC, Android oraz iOS, w których gracz wciela się we właściciela warsztatu samochodowego.



Hard West to turowa gra taktyczna, osadzona w świecie łączącym realia Dzikiego Zachodu i świata fantastyki. Gra nominowana w konkursie Digital Dragons do nagrody „Best Polish Game”.



The Way to Mars to gra inspirowana klasycznymi pozycjami gatunku, takimi jak Another World, Heart of Darkness oraz Flashback. Gracz wyrusza w podróż na obcą planetę, odkrywa jej sekrety, doświadcza przygód, rozwiązuje zagadki.

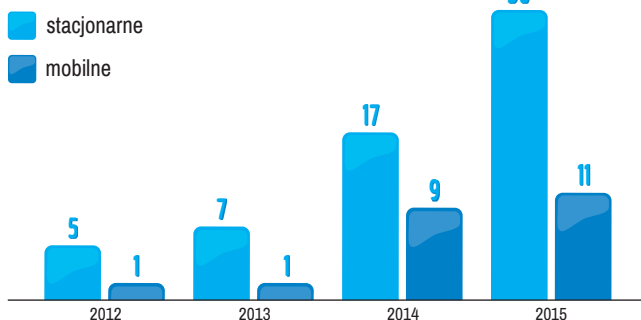
Dzięki unikatowej sieci ponad 11 000 osób biorących udział w internetowych zbiórkach na portalu Kickstarter, PlayWay jest w stanie testować nowe pomysły i nisze rynkowe oraz zbierać informacje zwrotne od użytkowników już w fazie koncepcyjnej produkcji. Środki zebrane podczas zbiórek na Kickstarter zasilają budżety produkcji gier, jednak wielokrotnie cenniejszy jest efekt marketingowy i zbudowanie grupy klientów zainteresowanych nową grą.

## Rozwój oferty

Do dnia dzisiejszego Grupa wyprodukowała i wydała ponad 40 gier i dodatków DLC (downloadable content), które sprzedały się lub zostały pobrane na całym świecie w ok. 15 mln sztuk. Jedne z flagowych tytułów Grupy to Car Mechanic Simulator, Hard West oraz The Way. Obecnie Spółka pracuje nad przygotowaniem łącznie 60 nowych tytułów gier i dodatków. W 2016 r. Grupa planuje ponad 30 premier. Oferta Grupy jest szeroka i zdwersyfikowana. W 2017 r. Grupa planuje również wejście w nowy segment rynku gier i premiery swoich pierwszych produkcji przeznaczonych na konsole PlayStation

oraz Xbox. Dwoma największymi tytułami, w wydaniu konsolowym, nad którymi PlayWay obecnie pracuje są Agony oraz kolejna edycja Car Mechanic Simulator.

## Wyprodukowane gry



## Główne rynki PlayWay S.A.

PlayWay S.A. jest zarówno producentem, jak i samodzielnym wydawcą gier. Sprzedaż prowadzi m. in. za pośrednictwem własnych kont na portalach STEAM, AppStore oraz GooglePlay. Ponad 90% przychodów Grupy w 2015 roku pochodziło ze sprzedaży zrealizowanej na rynkach zagranicznych. Europa Zachodnia i Ameryka Północna odpowiadają za 80% przychodów Grupy ze sprzedaży poprzez platformę STEAM. USA i Niemcy to dwa największe rynki odpowiadające łącznie za 41% przychodów Grupy ze sprzedaży poprzez platformę STEAM.

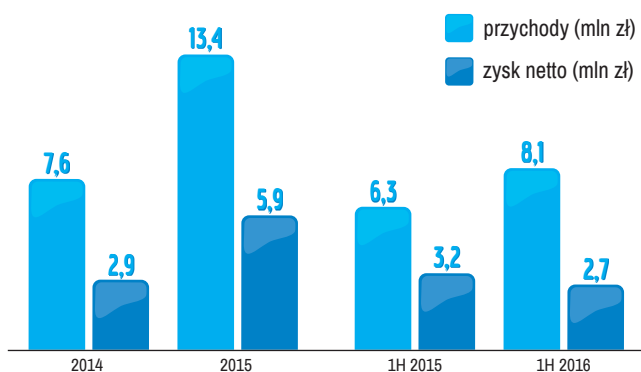
## Obojętne o koszty przynosi efekty

Z ponad 40 gier wyprodukowanych do 2015 roku, ponad 30 było rentownych, co daje wynik niemal niespotykany w tej branży. Średni zwrot z jednej gry w latach 2012-2015 to 7-krotność nakładów poniesionych na jej przygotowanie. Kilka produkcji wykazało rentowność sięgającą nawet 60-krotności budżetu gry. Rentowność wynika z wyjątkowej dyscypliny kosztowej utrzymywanej przez Zarząd PlayWay S.A. Spółka prowadzi też ścisły nadzór nad procesem powstawania gier i może odpowiednio wcześniej wygaszać projekty z niewielką szansą na rentowność bez ponoszenia nadmiernych nakładów finansowych.

Wskaźniki rentowności	2014	2015	1H 2016
Rentowność EBITDA	47,5%	55,2%	40,9%
Rentowność Brutto	47,9%	55,5%	41,7%
Rentowność Netto	38,3%	44,4%	33,1%

## Rosnące wyniki finansowe

Przychody Grupy w 2015 r. wzrosły o 75% do 13,4 mln zł, a EBITDA i zysk netto wzrosły ponad dwukrotnie do odpowiednio 7,4 mln zł i 5,9 mln zł. Do tej pory zysk wypracowywany przez Spółkę w tym okresie był przeznaczany na kapitał zapasowy i na bieżące inwestycje.



## Crowdfunding jako narzędzie promocji

PlayWay S.A. z sukcesami wykorzystuje publiczne internetowe zbiórki pieniędzy (tzw. crowdfunding) na najpopularniejszym na świecie portalu tego typu: Kickstarter. Ważnym krokiem, z punktu widzenia budowania rozpoznawalności Grupy, było sześć udanych kampanii crowdfundingowych, w ramach których Grupa potwierdziła swoją renomę oraz stworzyła grupę ponad 11.000 backersów (osób biorących udział w zbiórkach środków na produkcję gry), dzięki którym zbudowała bazę potencjalnych odbiorców i promotorów gier. Crowdfunding jest postrzegany przez Spółkę głównie jako narzędzie marketingowe, pozwalające określić potencjał gry i budujące grupę klientów, nie jako źródło finansowania. Gracze płacący kilkanaście USD za samą obietnicę dostarczenia gry to świetny prognostyk, a także, co ważniejsze, skuteczny efekt marketingowy.

## Strategia

Strategia PlayWay S.A. zakłada tworzenie zdywersyfikowanego portfela tytułów gier, w celu uniknięcia ryzyka uzależnienia od pojedynczego tytułu, budowanie oraz włączanie do Grupy nowych zespołów deweloperskich, a także pracę nad nowymi grami mobilnymi oraz grami przeznaczonymi na konsole.



## Prezes i twórca PlayWay S.A.

*„W krótkim czasie udało nam się zbudować świetnie rozwijającą się firmę, działającą w oparciu o wyjątkowy model biznesowy i kładącą duży nacisk na dyscyplinę kosztową. Wykorzystując nasze doświadczenia tworzymy obecnie gry z wyższymi budżetami produkcyjnymi. W najbliższym czasie zadebiutują m.in. gry Car Mechanic Simulator 2017, Agony czy UBOOT. Łącznie pracujemy nad 60 tytułami. Jestem przekonany, że PlayWay S.A. będzie bardzo ciekawą propozycją dla inwestorów”.*

### Krzysztof Kostowski (39 l)

Założyciel i twórca PlayWay S.A., Prezes Zarządu Spółki. Posiada 50% udziałów w akcjonariacie. W branży gier i handlu oprogramowaniem komputerowym pracuje od ponad 20 lat. Znawcą rynku gier, z dużym doświadczeniem w tworzeniu i wydawaniu gier w Polsce i na rynkach międzynarodowych. Zanim założył PlayWay S.A. rozwijał firmę Play sp. z o.o. zajmującą się tworzeniem i dystrybucją gier i publikacją wydawnictw związanych z grami komputerowymi w Polsce, Czechach i na Węgrzech.

Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie promocyjny (reklamowy). W szczególności, nie stanowi on jakiegokolwiek 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, będzie prospekt emisyjny, sporządzony zgodnie z postanowieniami Dyrektywy 2003/71/WE Parlamentu Europejskiego i Rady (ze zm.). Prospekt emisyjny, po jego zatwierdzeniu przez Komisję Nadzoru Finansowego, będzie 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, po jego zatwierdzeniu przez Komisję Nadzoru Finansowego, zostanie opublikowany i będzie dostępny na stronie internetowej Spółki ([www.playway.com](http://www.playway.com)) oraz na stronie internetowej Oferującego ([www.trigon.pl](http://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 „Czynnik Ryzyka”) i dopiero w oparciu o analizę treści całego dokumentu podejmować jakiegokolwiek decyzje inwestycyjne dotyczące akcji PlayWay S.A. Niedozwolone jest przesyłanie i wwożenie niniejszego materiału lub jego jakiegokolwiek 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.