

## PARAMETRY OFERTY SPÓŁKI

## Gaming Factory

### SEKTOR

Gaming

### KOORDYNATOR OFERTY

Trigon Dom Maklerski

### OSTATECZNA WIELKOŚĆ OFERTY

1 375 000 akcji

### AKCJE SPRZEDAWANE

275 000 akcji

### AKCJE NOWEJ EMISJI

1 100 000 akcji

### PODZIAŁ NA TRANSZE

#### TRANSZA INWESTORÓW INSTYTUCJONALNYCH

687 500 akcji

#### TRANSZA INWESTORÓW INDYWIDUALNYCH

687 500 akcji

### REDUKCJA W TRANSZY INWESTORÓW INDYWIDUALNYCH

89,007%

### CENA

#### CENA MAKSYMALNA

15,50 PLN

#### OSTATECZNA CENA EMISYJNA/SPRZEDAŻY

15,50 PLN

### WARTOŚĆ OFERTY

21,3 mln PLN

#### W TYM OFERTA AKCJI NOWEJ EMISJI

17,05 mln PLN

### KAPITALIZACJA SPÓŁKI

wg. ceny w ofercie IPO  
(uwzględnia również akcje nowoemitowane)

86,8 mln PLN

### % FREE FLOAT

we wszystkich akcjach objętych wnioskiem

43,63%

### CEL EMISJI

około 70% wpływów przeznaczone na produkcję gier oraz około 30% wpływów - na marketing

### LOCK UP

od dnia zawarcia umowy lock-up do dnia przypadającego na dzień upływu terminu 1 roku od daty pierwszego notowania akcji na GPW

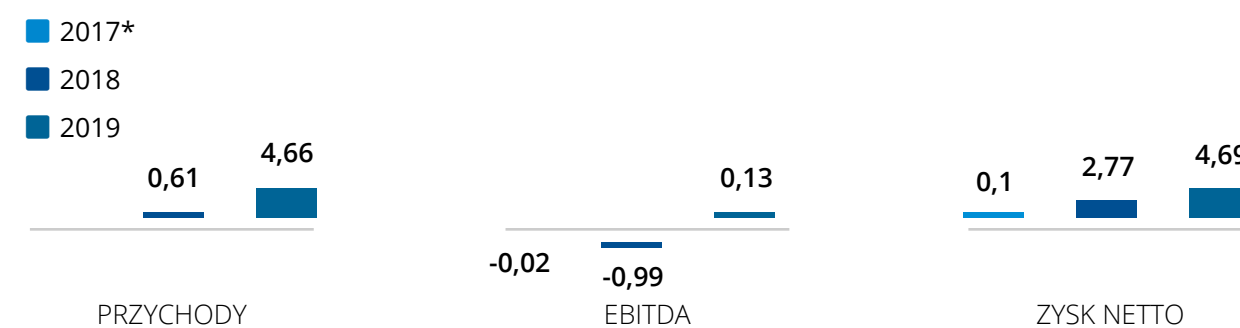
### DZIEŃ DEBIUTU

23 lipca 2020 r.

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

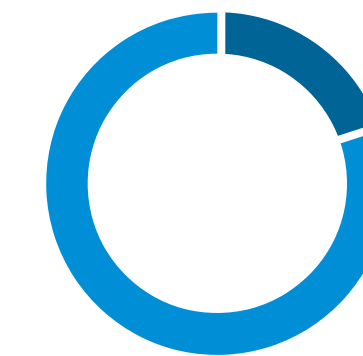
- ▶ Emitent został zawiązany w dniu 13 listopada 2017 roku.
- ▶ Grupa Emitenta prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier głównie na PC oraz na konsole Nintendo Switch, PlayStation i Xbox. Celem Gaming Factory jest współfinansowanie i produkcja dużej ilości nisko i średnio-budżetowych gier. Spółka produkuje gry we współpracy z zespołami deweloperskimi na podstawie umów o dzieło, zlecając im produkcję gier komputerowych, a po jej zakończeniu i odbiorze, prawa do gier przenoszone są na spółkę. Gaming Factory odpowiada za produkcję gier na PC.
- ▶ W celu zwiększenia portfolio projektów gier, Spółka zawiązała współpracę z zespołami deweloperskimi, które realizują dla Emitenta gry na PC, a sama odpowiada za nadzór nad produkcją gier. Spółka starając się stworzyć stałą bazę zespołów deweloperskich, współfinansowała młode i utalentowane zespoły deweloperskie, które znajdowały się na wczesnym etapie rozwoju i poszukiwały finansowania na rozwój własnych projektów gier komputerowych.

## HISTORYCZNE WYNIKI FINANSOWE (MLN PLN)



\*w okresie od dnia 13 listopada do dnia 31 grudnia 2017

## STRUKTURA OFERTY



20% AKCJE SPRZEDAWANE  
80% AKCJE NOWEJ EMISJI

## STRUKTURA TRANSZ



50% INWESTORZY INDYWIDUALNI  
50% INWESTORZY INSTYTUCJONALNI

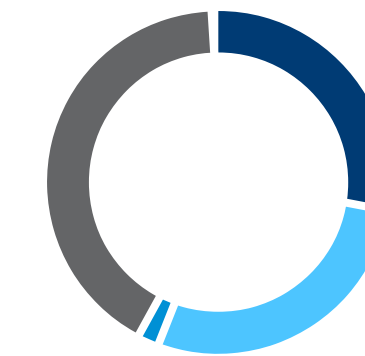
## STRUKTURA AKCJONARIATU\*

### AKCJONARIAT PRZED OFERTĄ



37,34% MATEUSZ ADAMKIEWICZ  
36,89% MATEUSZ PASTEWKA  
5% BARBOW ENTERPRISES LIMITED  
20,78% POZOSTALI

### AKCJONARIAT PO OFERCIE\*\*/\*\*



28,37% MATEUSZ ADAMKIEWICZ  
28% MATEUSZ PASTEWKA  
2,38% BARBOW ENTERPRISES LIMITED  
41,25% POZOSTALI

\* Udział w ogólnej liczbie głosów (%)

\*\* Struktura akcjonariatu na dzień 22 lipca 2020 r.

\*\*\* Struktura akcjonariatu uwzględnia już podwyższenie kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii E

## ZMIANA KURSU W PIERWSZYM DNIU NOTOWANIA

(ze względu, iż w dniu debiutu sesja nie została otworzona, notowania rozpoczęły się w dniu 24 lipca 2020 r.)

