

# DRAGO

entertainment



Sprawozdanie zarządu z działalności  
**DRAGO entertainment S.A.**  
— za I półrocze 2024 roku —

Kraków, 30.09.2024

## Spis treści

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2024 ROKU 3**

1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących.....	3
1.1 Kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2024 r. oraz do dnia publikacji raportu ..	4
2. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń w działalności Emitenta, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony .....	6
3. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego .....	11
4. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe.	12
5. Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją .....	12
6. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie w stosunku do wyników prognozowanych; .....	13
7. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta .....	13
8. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta .....	13
9. Istotne, toczące się postępowania dotyczące zobowiązań oraz wierzytelności Emitenta lub jego jednostek zależnych .....	14
10. Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe .....	14
11. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną znaczących poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji.....	14
12. Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta .....	15
13. Czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza .....	15
<b>14. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU.....</b>	<b>16</b>



## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2024 ROKU

### 1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

W pierwszym półroczu 2024 roku Spółka wypracowała przychody netto ze sprzedaży produktów na poziomie 9.114.412,49 zł. Jest to wzrost o 2.777.049,01 zł w stosunku do pierwszego półrocza 2023 roku. W tym okresie Spółka odnotowała zysk z działalności operacyjnej w wysokości 2.324.805,44 zł. Jest to wzrost o 116 % w porównaniu do pierwszego półrocza 2023 roku.

Na wyniki osiągnięte w pierwszym półroczu 2024 roku wpływ miały przychody generowane ze sprzedaży gier:

- „**Gas Station Simulator**” w wersji na PC oraz konsole Xbox, PlayStation i Nintendo Switch,
- dwóch płatnych dodatków do „Gas Station Simulator” w wersji na PC oraz konsole Xbox, PlayStation i Nintendo Switch: „**DLC – Can Touch This**”, „**DLC – Airstrip**”,
- płatnego dodatku do „Gas Station Simulator” w wersji na PC: „**DLC – Tidal Wave**”,
- „**Food Truck Simulator**” wydanej w wersji na PC oraz platformy Xbox, PlayStation i Nintendo Switch.
- „**Treasure Hunter Simulator**” w wersji na PC oraz konsole PlayStation i Xbox.
- „**Winter Survival**” w wersji wczesnego dostępu na PC.

Spółka na bieżąco reguluje swoje zobowiązania, a dzięki rosnącym przychodom ze sprzedaży ma środki zabezpieczające niezakłóconą produkcję kolejnych dodatków i update’ów do „Gas Station Simulator” oraz kolejnych tytułów, w tym przede wszystkim „Road Diner Simulator” i „Airport Contraband”, jak również na doprowadzenie do wydania w pełnej formule gry Winter Survival, która od 6 marca 2024 roku dostępna jest w trybie wczesnego dostępu (Early Access).

Pomimo faktu, że zainteresowanie graczy buduje się w wolniejszym tempie, niż Spółka zakładała, Spółka nie rozpoznała na pierwsze półrocze utraty wartości, gdyż udostępniona dotychczas gra w

trybie early access jest zbyt wczesnym momentem, aby w pełni ocenić możliwości do wygenerowania przychodów pokrywających poniesione do tej pory nakłady. Zespół odpowiedzialny za rozwój projektu na bieżąco dostarcza dodatkową zawartość (ang: content), poza poprawkami i drobnymi rozszerzeniami w dniu 24 lipca 2024 roku udostępniony został graczom ACT II oraz dodatkowy tryb Cold Wave. Nowa zawartość spotkała się z pozytywnym odbiorem, co wpłynęło również na poprawę ocen dotychczas uzyskanych na platformie Steam.

Kolejnym krokiem będzie oddanie w ręce graczy ACT III oraz doprowadzenie gry do wydania w pełnej formule.

Ze względu na dojście do tego etapu projektu, część zespołu pracującego przed premierą early access przy Winter Survival, została przesunięta do projektu Gas Station Simulator i Road Diner Simulator, co pozwoliło również na zmniejszenie kosztów związanych z produkcją.

Należy zwrócić uwagę na wysoką wartość kapitałów własnych w pasywach za sprawą zarówno zysku netto wypracowanego w ostatnich latach, jak i w bieżącym roku. Na dzień 30 czerwca 2024 roku kapitały własne wyniosły 13.073.762,57 zł

## 1.1 Kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2024 r. oraz do dnia publikacji raportu

### 16 Stycznia 2024 r.

Premiera gry Food Truck Simulator na platformie Xbox.

### 29 Stycznia 2024 r.

Podpisanie z Codebusters Studio S.A. umowy wydawniczej dotyczącej projektu „Superstore Simulator”.

### 5 lutego 2024 r.

Do siedziby Spółki wpłynęło zawiadomienie z art. 69 ust. 2 pkt 2 ppkt 2a ustawy o ofercie publicznej od Agio Smart Money Fundusz Inwestycyjny Zamknięty reprezentowany przez AgioFunds Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. z siedzibą w Warszawie w związku ze zmianą dotychczas posiadanego udziału ponad 10 % ogólnej liczby głosów Emitenta o co najmniej 2% ogólnej liczby głosów w Spółce, tj. do stanu 13,69% w liczbie głosów.



**8 lutego 2024 r.**

Podpisanie umowy z Duality S.A. na realizację płatnego dodatku do gry Gas Station Simulator– DLC Shady Deals. DLC stanowi istotne rozszerzenie podstawowej gry i jest jednym z najbardziej oczekiwanych dodatków przez jej fanów, który znalazł się w zestawieniu Global Top Wishlist Steam w ciągu 10 dni od zapowiedzi. Szacunkowa cena DLC wyniesie 19,99 USD.

**6 marca 2024 r.**

Udostępnienie graczom gry Winter Survival w ramach wczesnego dostępu.

**14 marca 2024 r.**

Zaprezentowanie strategii rozwoju gry Gas Station Simulator na 2024 rok.

**21 marca 2024 r.**

Premiera płatnego dodatku pod tytułem Gas Station Simulator – Tidal Wave w wersji na PC, cena DLC wynosi 14,99 USD. Koszty DLC zostały w pełni zwrócone w ciągu niecałych 7 dni od rozpoczęcia sprzedaży.

**22 kwietnia 2024 r.**

Powzięcie informacji od Valve Corporation Steam, że skumulowane przychody ze sprzedaży "Gas Station Simulator" i dodatków do tej gry na platformie Steam, liczone w okresie od 15 września 2021 roku do dnia 20 marca 2024 roku, przekroczyły kwotę 10 mln USD. W związku z tym prowizja Steam od sprzedaży kolejnych egzemplarzy "Gas Station Simulator" i dodatków do gry została obniżona z 30 procent do 25 procent.

Przekroczenie progu 10 mln USD wiąże się z wysokimi wynikami sprzedażowymi wygenerowanymi przez Spółkę w marcu 2024 roku na platformie Steam.

**23 kwietnia 2024 r.**

Premiera gry Food Truck Simulator na platformie PlayStation.

**20 czerwca 2024 r.**

Odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki.

**2 lipca 2024 r.**

Premiera gry Food Truck Simulator na platformie Nintendo Switch.

**24 lipca 2024 r.**

Udostępnienie graczom update'u do gry Winter Survival w ramach rozwoju formuły wczesnego dostępu - ACT II oraz nowego trybu rozgrywki Cold Wave.

**14 sierpnia 2024 r.**

Zapowiedź na platformie Steam bezpłatnego dodatku do „Gas Station Simulator” – „Drive-In Cinema”, którego premiera planowana jest w IV kwartale 2024 roku.

**19 września 2024 r.**

Premiera płatnego dodatku pod tytułem Gas Station Simulator – Car Junkyard w wersji na PC, cena DLC wynosi 16,99 USD.

**IV kwartał 2024 r.**

Planowana premiera bezpłatnego dodatku do Gas Station Simulator pt. „Drive-In Cinema” oraz wstępna data płatnego dodatku pt: „Shady Deals”, szacunkowa cena DLC wyniesie 19,99 USD.

## 2. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń w działalności Emitenta, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony

### CZYNNIKI RYZYKA

Przedstawiona poniżej lista czynników ryzyka nie ma charakteru katalogu zamkniętego. Możliwe jest, iż istnieją inne okoliczności stanowiące czynniki dodatkowego ryzyka. Emitent przedstawił jedynie te czynniki ryzyka, które są mu znane na dzień publikacji niniejszego raportu. Nie można wykluczyć, że z upływem czasu oraz rozwojem działalności Spółki katalog poniżej opisanych czynników ryzyka nie będzie kompletny oraz wyczerpujący. Wskazane poniżej czynniki ryzyka, według najlepszej wiedzy Spółki, stanowią identyfikowane przez Emitenta czynniki ryzyka, które mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

#### Ryzyko zależności od kluczowych dystrybutorów produktów

Spółka jest w dużym stopniu uzależniona od głównych dystrybutorów gier, szczególnie Valve Corporation LLC, właściciela platformy Steam. Platforma Steam stanowi główny kanał dystrybucji produkowanych gier Spółki oraz narzędzie badania popytu na jej produkty. Spadek możliwości

dystrybucji gier przez platformę Steam mógłby znacząco wpłynąć na przychody Spółki i jej wyniki finansowe.

Poprzez wprowadzanie gier na niezależne od Valve platformy i sklepy, spółka dywersyfikuje swoje źródła przychodów i stopniowo redukuje uzależnienie od przychodów z platformy Steam.

### **Ryzyko braku sukcesu tworzonych gier**

Wyniki finansowe Spółki zależą od sukcesu rynkowego tworzonych gier, który jest trudny do przewidzenia ze względu na wiele czynników zewnętrznych. Spółka redukuje to ryzyko poprzez rozwój już wydanych, dochodowych gier oraz produkcji dodatków do nich w celu zapewnienia stabilnego i długoterminowego źródła przychodów.

Dzięki tak zbudowanemu portfolio oraz przyjętej strategii badania popularności nadchodzących gier Spółki, między innymi poprzez analizę przyrostu wishlist i community, Spółka stara się zwiększyć prawdopodobieństwo wydawania dochodowych gier. Od momentu przyjęcia tego podejścia w 2018 roku do dnia wydania niniejszego raportu, wszystkie pełne premiery gier i dodatków doprowadziły do szybkiego zwrotu kosztów produkcji. Potwierdza to skuteczne podejścia do minimalizacji tego ryzyka.

Gra Winter Survival wydawana jest w innym trybie niż dotychczas wydawane przez Spółkę gry, przede wszystkim ze względu na wejście w nowy gatunek survival. Udostępnienie w ramach wczesnego dostępu nie jest równoznaczne z pełną premierą. Wczesny dostęp daje możliwość graczom zasugerowania w jakim kierunku gra powinna być rozwijana, poprawiana. Jest to bezcenny feedback dla Studia, które ma możliwość swoimi działaniami i słuchaniem potrzeb graczy dodatkowo do gry zachęcić i ponad to jest bardzo skuteczną metodą redukowania ryzyka, które zawsze istnieje przy wydaniu nowej gry i nowego IP. Często gracze wyczekują z zakupem gry do pełnej premiery, kiedy to Studio ukończy grę i dostarczy więcej zawartości, która będzie odpowiadała ich oczekiwaniom, dlatego okres wczesnego dostępu nie jest jeszcze w pełni miarodajny do oceny sukcesu, bądź jego braku. DRAGO nadal intensywnie pracuje nad poprawkami i nową zawartością gry, analizując na bieżąco opinie i sugestie graczy, aby finalna wersja Winter Survival w dniu premiery spełniła oczekiwania graczy.

Gry wydawane na oparciu o już istniejące i znane IP jak np. Gas Station Simulator posiadają mniejsze ryzyko, tak jest w przypadku np. Road Diner czy Motel Simulator. Winter Survival czy np. Airport Contraband to nowe IP. Nie można jednak opierać się wyłącznie na tworzeniu gier w oparciu o istniejące IP, trzeba tworzyć nowe IP by docierać do nowych grup odbiorców z innymi zainteresowaniami.

Premiera gry Winter Survival nastąpi w pierwszej połowie przyszłego roku.



W przyszłości to ryzyko będzie dodatkowo zredukowane dzięki prowadzonej działalności wydawniczej. Wydawanie gier firm trzecich prowadzić będzie do dalszego rozszerzenia portfela, a przez to większego prawdopodobieństwa komercyjnego sukcesu.

### **Ryzyko braku zwrotu środków zainwestowanych w grę Winter Survival**

Gra Winter Survival jest pierwszą grą w gatunku survival produkowaną przez DRAGO entertainment. Jest to też pierwsza gra wydawana w modelu wczesnego dostępu z założeniem iteracyjnego rozwoju projektu w oparciu o otrzymywany od społeczności feedback.

Prace nad grą zostały rozpoczęte we wrześniu 2020 roku, a jej część udostępniona została w ramach wczesnego dostępu 6 marca 2024 roku. Uwzględniając okresowe przerwy w developmencie związane z pracami przedpremierowymi nad Gas Station Simulator i Food Truck Simulator, gra była rozwijana przez około 3 lata. Z tych trzech lat, ponad pół roku zajęła zmiana technologii z silnika Unreal Engine 4 na 5.

W tym czasie stworzone zostały dwie wersje demonstracyjne, darmowy Prolog, a także kilka wersji na potrzeby playtestów. Wersja udostępniona w ramach wczesnego dostępu zawiera tylko część stworzonych w tym czasie elementów. Zebrany feedback służy do ustalania priorytetów dalszego udostępnienia zawartości graczom i pracy nad kolejnymi funkcjonalnościami. m.in. w lipcu 2024 roku wydany został duży update istotnie rozszerzający fabułę i dodający nowy tryb rozgrywki Cold Wave.

Zarząd zdawał sobie sprawę, że prace nad tak złożonym projektem jak gra survival z otwartym światem, obciążone jest dużym ryzykiem technologicznym i organizacyjnym. Dlatego podjęta została decyzja o iteracyjnym podejściu do projektu. Rozłożenie premiery gry na etapy rozsunięte w czasie, pozwala zespołowi lepiej dostosować grę do oczekiwań graczy i rozkłada ryzyko technologiczne. Stąd też stanowisko Spółki, że dotychczasowe wyniki sprzedażowe gry nie stanowią ostatecznej podstawy do oceny opłacalności finansowej projektu.

Jednakże, pomimo wdrożonej strategii i ambitnego planu rozwoju, istnieje ryzyko, że przychody z projektu nie będą wystarczająco wysokie by zwrócić koszty gry i zaspokoić oczekiwania akcjonariuszy.

Celem zmniejszenia tego ryzyka Spółka przeprowadziła w latach 2022-2023 działania zmierzające do przejęcia całości praw do wpływów do gry. Wszelkie koszty związane z pozyskaniem tych praw, włączając w to wypłacone panu Markowi Kamińskiemu jednorazowe honorarium, zwróciły się w ciągu pierwszego miesiąca od momentu udostępnienia gry w ramach wczesnego dostępu. Całość przychodów ze sprzedaży gry przysługuje DRAGO entertainment co zmniejsza konieczny do wypracowania przychód brutto z projektu.

Dodatkowo Spółka monitoruje na bieżąco status projektu i opinie graczy. Udostępnienie gry w wersji Early Access pozwoliło na przesunięcie części zespołu do innych projektów, a więc i na znaczącą

redukcję kosztów. Spółka jest też przygotowana na dalsze działania zmierzające do ograniczenia kosztów projektów, a więc i redukcji istotności tego ryzyka.

Warto jednak podkreślić, że o ile potencjalny brak zwrotu nakładów poniesionych na Winter Survival miałby istotny wpływ na wynik finansowy Spółki, to jednak kontynuacja działalności DRAGO entertainment nie jest w żaden sposób zagrożone potencjalnym niepowodzeniem tego (ani żadnego innego) projektu. Spółka posiada środki i ustabilizowane źródła przychodu, pozwalające na kontynuację wszystkich prowadzonych w tej chwili działań.

### **Ryzyko walutowe**

Emitent prowadzi transakcje w walutach obcych, co niesie ryzyko zmian kursów walutowych. Spadek wartości dolara amerykańskiego może obniżyć przychody z platformy Steam, podczas gdy wzrost wartości dolara może zwiększyć koszty ponoszone przez Spółkę. Spółka korzysta z systemu FOREX Forward celem minimalizacji wahań kursów.

### **Ryzyko związane z koncentracją przychodów ze sprzedaży jednej gry**

Spółka jest autorem światowego hitu Gas Station Simulator. Gra sprzedała prawie półtora miliona kopii i na samej platformie Steam wygenerowała ponad 10 mln USD przychodu (po odliczeniu zwrotów, podatków typu VAT i chargebacków). W ciągu trzech lat od premiery (15 września 2021 roku) gra generuje średniomiesięcznie ponad 100 tys. USD przychodu z samej platformy Steam.

Opóźnienie prac nad grami będącymi obecnie w produkcji, które przełożyło się na przesunięcie realizacji przychodów z tych inwestycji, oraz rozmiar sukcesu gry sprawiają, że stanowi główne źródło przychodów Spółki.

Częścią ogłoszonej w październiku 2023 roku nowej strategii Spółki jest intensyfikacja prac nad dodatkami do Gas Station Simulator oraz aktualizowanie głównej Gry. Spółka planuje w samym 2024 roku wydać cztery dodatki. Pierwszy z nich, Tidal Wave DLC, ukazał się 21 marca br. i nie tylko wygenerował zwrot kosztów w ciągu kilku dni, ale doprowadził do znaczącego wzrostu sprzedaży podstawowej wersji gry i wcześniej wydanych DLC. Potwierdza to słuszność strategii zmierzającej do utrzymania zainteresowania grą.

Dodatkowo szerokie portfolio gier nad którymi pracuje Spółka, rosnące doświadczenie zespołu, oraz nowo rozwijane wydawnictwo zwiększają prawdopodobieństwo odniesienia kolejnego sukcesu porównywalnych rozmiarów, który pozwoli na większe zdywersyfikowanie przychodów Spółki.

### **Ryzyko związane ze współpracą z Phenomen Games Sp. z o.o.**

Emitent posiada umowę o współpracy inwestycyjnej z Phenomen Games Sp. z o.o., dotyczącą produkcji gier. Obie strony współpracują przy projektach takich jak "Gas Station Simulator", "Food

Truck Simulator", "Road Diner Simulator", "Motel Simulator" oraz "Airport Contraband". Porozumienie określa dokładną liczbę projektów, które strony będą realizowały wspólnie.

Istnienie porozumienia stanowi ważną część strategii finansowej Spółki. Mimo bardzo dobrze układającej się współpracy, trwającej już kilka lat, ze względu na dynamiczną sytuację ekonomiczną i geo-polityczną istnieje ryzyko konieczności zakończenia współpracy z Phenomen Games przed zakończeniem realizacji objętych nią projektów lub opóźnień we wzajemnych rozliczeniach. Z tego względu Spółka prowadzi odpowiednią politykę finansową zapewniającą rozsądny finansowy bufor bezpieczeństwa pozwalający na minimalizację konsekwencji realizacji takich scenariuszy.

### **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier**

Opóźnienia w produkcji gier są nieuniknione, biorąc pod uwagę złożoność i wieloetapowość procesu tworzenia gier. Czynniki takie jak technologiczne wyzwania, czy zmieniające się uwarunkowania rynkowe mogą wpłynąć na harmonogram prac, a nawet opóźnić premierę gry. Dodatkowo, identyfikacja błędów lub potrzeba wprowadzenia zmian może pojawić się na każdym etapie produkcji, co wymaga dodatkowego czasu. Przesunięcie daty premiery może z kolei negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki poprzez zwiększenie kosztów produkcji i zmniejszenie liczby sprzedanych egzemplarzy.

Spółka minimalizuje to ryzyko poprzez odpowiednią politykę finansową, zapewniającą, że przyszłość firmy nie jest w żadnym momencie uzależniona od któregośkolwiek z realizowanych projektów, a bieżąca działalność jest finansowana z bieżących przychodów z już wydanych projektów. Dzięki takiemu podejściu opóźnienia projektów nie stanowią znaczącego ryzyka.

### **Ryzyko związane z realizacją wielu projektów jednocześnie**

Równoległa realizacja wielu projektów stanowi kolejne wyzwanie dla Spółki, ponieważ może prowadzić do nieoptymalnej alokacji zasobów i opóźnień w realizacji projektów. Spółka podejmuje jednak działania mające na celu zminimalizowanie tego ryzyka poprzez dedykowane zespoły dla każdego projektu oraz wykorzystanie mobilności zespołów pomiędzy projektami.

Ponadto, w ocenie Spółki, korzyści płynące z takiego podejścia do developmentu, takie jak mniejsze uzależnienie od sukcesu jednej gry, częstsze premiery i przez to więcej szans na odniesienie dużego sukcesu; są większe niż konsekwencje wynikających z ewentualnych opóźnień.



### 3. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

Zarząd identyfikuje w szczególności następujące ryzyka związane z pozostałymi miesiącami roku obrotowego:

- brak zmian w poziomie sprzedaży Winter Survival, mimo dalszych prac nad rozwojem gry, co nie wpłynie na zagrożenie funkcjonowania Spółki, ale może nie pozwolić Spółce odzyskać poniesionych na projekt nakładów,
- opóźnienia w harmonogramie produkcji Airport Contraband realizowanej przez podwykonawcę Titanite Games S.A., co wpłynie na przesunięte w czasie osiągnięcie przychodów przez Spółkę.

Przychody ze sprzedaży Gas Station Simulator wraz z dotychczasowymi i planowanymi na bieżący rok do wydania dodatkami, pozwalają na swobodną działalność Spółki.

## 4. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe

4.1 Na przychody ze sprzedaży zaprezentowane w skróconym sprawozdaniu finansowym istotny wpływ miały:

- a) wzrost przychodów ze sprzedaży Gas Station Simulator wraz z płatnymi dodatkami
- b) przychody ze sprzedaży pozostałych gier: Food Truck Simulator, Treasure Hunter Simulator oraz Winter Survival
- c) refaktury na Phenomen Games Sp. z o. o. połowy kosztów ponoszonych na realizowane wspólnie projekty: Road Diner Simulator, Airport Contraband i DLC do Gas Station Simulator Shady Deals

4.2 Na koszty zaprezentowane w skróconym sprawozdaniu finansowym istotny wpływ miały:

- a) koszty produkcji update'ów, rozszerzeń i DLC do Gas Station Simulator
- b) udział Phenomen Games Sp. z o. o. w przychodach ze sprzedaży we wspólnie wydanych projektach: Gas Station Simulator, DLC do Gas Station Simulator oraz Food Truck Simulator (skorygowane o udział Phenomen Games Sp. z o. o. w kosztach wymienionych w pkt. 1 powyżej)

W zaprezentowanym bilansie należy zwrócić uwagę na przyrost pozycji „zapasy”, ze względu na kumulację kosztów realizowanych obecnie projektów: głównie Winter Survival oraz Car Junkyard, Road Diner Simulator i Airport Contraband, a także na wzrost pozycji „kapitały własne”, ze względu na zyski z lat ubiegłych przekazane na kapitał zapasowy oraz zyski okresu bieżącego.

## 5. Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją

Spółka nie posiada jednostek zależnych ani stowarzyszonych, tym samym nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

6. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie w stosunku do wyników prognozowanych;

Spółka nie publikowała szacunków ani prognoz finansowych dotyczących prezentowanego okresu.

## 7. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta

Wedle najlepszej wiedzy Emitenta w okresie od dnia przekazania ostatniego raportu okresowego, struktura akcjonariatu Emitenta nie uległa zmianie i przedstawia się następująco:

Nazwa	Liczba akcji	% w kapitale	Liczba głosów	% w głosach
Rutkowska Anna	111 749,00	10,29	111 749,00	10,29
Tynor Joanna	133 282,00	12,28	133 282,00	12,28
Mikociak Lucjan	261 190,00	24,06	261 190,00	24,06
AGIO SMART MONEY Fundusz Inwestycyjny Zamknięty	148 573,00	13,69	148 573,00	13,69
DRAGO entertainment S.A.	5 113,00	0,47	5 113,00	0,47
Pozostali	425 748,00	39,22	425 748,00	39,22
Razem	1 085 655,00	100,00	1 085 655,00	100,00

## 8. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta

Wedle najlepszej wiedzy Emitenta w okresie od dnia przekazania ostatniego raportu okresowego, stan posiadania akcji Emitenta przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta uległ zmianie i jest przedstawiony w tabeli poniżej:

Imię i nazwisko	Funkcja	Liczba akcji na 30.06.2024	Zmiana w stanie posiadania
JOANNA TYNOR	Prezes Zarządu	133 282	0
LUCJAN MIKOCIAK	Wiceprezes Zarządu	261 190	0
PIOTR PAŃGOWSKI	Członek RN	190	0
MONIKA HUDAK-ŻUR	Członek RN	591	591



## 9. Istotne, toczące się postępowania dotyczące zobowiązań oraz wiarytelności Emitenta lub jego jednostek zależnych

Na dzień niniejszego raportu nie toczą się żadne istotne postępowania dotyczące zobowiązań oraz wiarytelności Emitenta.

## 10. Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

W ocenie Emitenta wszystkie transakcje są zawierane przez Emitenta na warunkach rynkowych.

## 11. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną znaczących poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji

Celem dodatkowego zabezpieczenia płynności Spółki, jak również częściowego uniezależnienia od krótkoterminowych wahań kursu dolara, Zarząd podjął decyzję o otworzeniu linii kredytowej w ramach posiadanego rachunku bankowego w wysokości 1.000.000,00 PLN (słownie: jeden milion złotych 00/100) zgodnie z umową z dnia 25 marca 2024 roku.

Należy podkreślić, że otworzenie linii kredytowej nie jest równoznaczne z zaciągnięciem kredytu. Jej wykorzystanie będzie zależne od bieżących przepływów, w tym od sytuacji na rynku walutowym. Okresowe wahania kursu wymuszały często na Spółce niekorzystne transakcje walutowe i posiadanie takiej linii kredytowej w połączeniu z posiadanym dostępem do systemu FOREX Forward, powinno w opinii Zarządu zminimalizować występowanie tego typu sytuacji i powiązanych z tym kosztów.

Do dnia publikacji niniejszego raportu, Spółka nie udzielała, nie otrzymała, ani nie ubiegała się o otrzymanie jakichkolwiek poręczeń lub gwarancji, w tym również od podmiotów powiązanych z Emitentem.

## 12. Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta

Poza czynnikami i informacjami wymienionymi we wcześniejszych częściach niniejszego raportu, zdaniem Zarządu, na ocenę jego obecnej sytuacji i możliwości realizacji zobowiązań, istotny wpływ mają plany wydawnicze na dalszą część bieżącego roku oraz w następnym roku obrotowym, a także dalszy rozwój gry Gas Station Simulator, zarówno o darmowe rozszerzenia jak i płatne dodatki.

Warto zwrócić uwagę, że pomimo 3 lat od premiery gra Gas Station Simulator sprzedaje się na bardzo dobrym poziomie. W marcu 2024 roku Spółka osiągnęła rekordowy wynik sprzedaży od dnia premiery w 2021 roku. Dalszy rozwój tego projektu ma również wpływ na kolejne projekty realizowane w uniwersum tj. Road Diner Simulator, a w dalszej perspektywie Motel Simulator.

## 13. Czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza

Na wyniki finansowe Emitenta w perspektywie bieżącego roku wpływ będą miały:

1. udana premiera płatnego dodatku Car Junkyard, która miała miejsce 19 września 2024 roku i oprócz dodatkowych przychodów z samego DLC przełożyła się również na zwiększenie przychodów z gry podstawowej i wcześniej wydanych płatnych dodatków,
2. planowane w IV kwartale premiery bezpłatnego dodatku „Dive-In Cinema”, oraz
3. planowana w IV kwartale 2024 roku premiera największego płatnego dodatku „Shady Deals” .

W perspektywie 2025 roku na wyniki finansowe wpływ będą miały:

1. dalszy rozwój Gas Station Simulator,
2. wyjście z wczesnego dostępu gry Winter Survival,
3. planowana premiera gry Airport Contraband,
4. dwie planowane premiery gier z portfolio wydawniczego: Family Land – Farmer Simulator oraz Superstore Simulator.

## 14. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zgodnie z § 68 ust. 1 pkt 4 Rozporządzenia Ministra z dnia 29 marca 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 Zarząd DRAGO entertainment S.A. niniejszym oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, półroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy, oraz że półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

PREZES  
Drago entertainment S.A.  
*Joanna Tynor*

Prezes Zarządu

Joanna Tynor

WICEPREZES  
Drago entertainment S.A.  
*Lucjan Mikociak*

Wiceprezes Zarządu

Lucjan Mikociak

PREZES  
Drago entertainment S.A.  
*Joanna Tynor*

Joanna Tynor

Prezes Zarządu

WICEPREZES  
Drago entertainment S.A.  
Warszawa, 30.09.2024 r.  
*Lucjan Mikociak*

Lucjan Mikociak

Wiceprezes Zarządu

# DRAGO entertainment

