



STRATEGIA NA LATA 2024-2025

DRAGO entertainment S. A. jest producentem i wydawcą działającym na rynku gier od 25-ciu lat. Krakowska spółka specjalizująca się w projektach typu symulator a zasknęła na światowym rynku gier hitem 'Gas Station Simulator', który do tej pory notuje bardzo wysoką sprzedaż

Czynniki wpływające na kształt strategii na lata 2024-2025

- A. Bardzo dobra sprzedaż Gas Station Simulator nawet dwa lata po premierze – pod koniec 2022 r. sprzedaż gry przekroczyła próg miliona sztuk.
- B. Duża popularność zapowiedzianych gier Spółki: Pewnym standardem branżowym określającym potencjał gry, jest liczba osób zapisanych na wishliście danej gry. W momencie ogłoszenia strategii 11 gier i 2 DLC z portfolio spółki znajdowało się na publikowanej przez platformę Steam globalnej liście top wishlist.
- C. Stan prac nad projektami autorskimi spółki, w tym między innymi: Winter Survival, Airport Contraband i Road Dinner Simulator.
- D. Rosnąca liczba zapytań o współpracę w zakresie wydawniczo-promocyjnym otrzymywane przez zespół DRAGO świadczące o zwiększającej się rozpoznawalności marki DRAGO entertainment S. A. w segmencie wydawniczym. A także podpisana umowa ramowa z Codebusters Studio S.A. na cztery projekty wydawnicze, w tym dwa już ogłoszone i znajdujące się na Global Top Wishlist Steam.
- E. Rozbudowanie kompetencji wydawniczo-marketingowych, będące efektem planowej realizacji strategii na lata 2021-2023, w tym rozbudowa zespołu marketingowego.
- F. Rosnąca konkurencja w segmencie gier typu symulator przekładająca się na zwiększenie budżetów tego typu gier.
- G. Obecne oraz prognozowane przepływy finansowe.
- H. Dotychczasowe, bardzo dobre, doświadczenia we współpracy z Phenomen Games w zakresie współfinansowania projektów.
- I. Rosnąca popularność branży gier komputerowych, w tym zwiększająca się liczba i rozmiary firm gromych działających na polskim i krakowskim rynku.

2018 - 2023

WYDANE TYTUŁY

2018

2020

2021

2022

2023

TREASURE HUNTER SIMULATOR

DEMO GAS STATION SIMULATOR

PROLOGUE GAS STATION SIMULATOR

GAS STATION SIMULATOR

DEMO WINTER SURVIVAL

TREASURE HUNTER SIMULATOR: KONSOLE

GAS STATION SIMULATOR: CAR WASH UPDATE

GAS STATION SIMULATOR: CAN TOUCH THIS DLC

GAS STATION SIMULATOR: PARTY TIME DLC

FOOD TRUCK SIMULATOR

GAS STATION SIMULATOR: AIRSTRIP DLC

PROLOGUE WINTER SURVIVAL

Strategia rozwoju DRAGO entertainment S. A. na lata 2024-2025

W nadchodzących latach spółka planuje skupić się na pięciu kluczowych obszarach:

I. Prace nad autorskimi grami z segmentu symulatorów:

a. Tworzenie nowych, własnych tytułów

W ramach DRAGO entertainment działa wydzielony zespół developerski mający za zadanie prace nad nowymi tytułami. W chwili obecnej zespół pracuje nad zapowiedzianą już grą z uniwersum Gas Station Simulator - Road Dinner Simulator. Ze względu na ograniczone zasoby oraz chęć tworzenia gier na najwyższym poziomie, Zarząd przyjął politykę skupienia się nad wydawaniem jednego nowego symulatora premium rocznie.

Realizowane symulatory tworzone będą w oparciu o doświadczenia spółki wyniesione z prac nad wcześniej wydanymi grami, w tym Gas Station Simulator, czy Food Truck Simulator. Do każdej gry tworzone będą wysokiej jakości demo i prologi mające na celu rozpoznanie zainteresowania graczy poszczególnymi rozwiązaniami gameplay'owymi.

b. Po-premierowe wsparcie dla gier

Na podstawie po-premierowego odbioru gry Spółka podejmować będzie decyzje dotyczące ilości wersji i dodatków tworzonych dla danej produkcji.

W pierwszej kolejności będą tworzone konsolowe wersje gier. W przypadku szczególnie dobrego odbioru gry, tworzony będzie dedykowany zespół odpowiedzialny za rozwijanie gry i tworzenie dodatkowej zawartości.

Pierwszy taki zespół wydzielony został dla Gas Station Simulator. Obecnie Spółka realizuje działania promocyjne oraz tworzy bezpłatne rozszerzenia i duże płatne dodatki (DLC) do gry – plan działań obejmuje rozwój gry co najmniej na lata 2024 i 2025.

II. Prace nad autorskimi grami z segmentu survival

W lutym b.r. spółka wprowadziła do dystrybucji poprzez platformę Steam Winter Survival Prologue stanowiący darmową odsłonę gry Winter Survival. Była to druga, po wcześniej wydanym demie gry, weryfikacja rynkowa przyjętych założeń gry.

Zebrane opinie graczy stanowią dla Spółki istotną podstawę do przygotowywanej obecnie wersji na premierę w modelu wczesnego dostępu, a także inspirację do jej dalszego rozwoju. Trzeba zauważyć, że część komentarzy negatywnych skupiało się na braku elementów „otwartego świata”, który zgodnie z założeniami twórców ma stanowić główny element rozgrywki podczas jej premiery.

Premiera gry w ramach wczesnego dostępu na platformie Steam została ustalona na 28 lutego 2024 roku. W chwili obecnej zespół skupia się nad dopracowaniem projektu celem zapewnienia jak najwyższego poziomu jakości gry w momencie premiery. Aby osiągnąć ten cel spółka nie tylko zwiększyła swój dział QA, ale też planowane są testy z zewnętrzną firmą testerską, mającą doświadczenie z grami AA+ i AAA. Planowane są też beta-testy dla graczy.

Przygotowana jest też intensywna kampania marketingowa. Spółka planuje promocję gry na międzynarodowych imprezach branżowych, współpracę ze streamerami, a także współpracuje ze światowej klasy agencją marketingową. Zespół przygotowuje odświeżone

demo gry, które miałyby zadebiutować przy okazji festiwalu Steam Next Fest w lutym 2024 (przed premierą gry w ramach wczesnego dostępu), a także trwają prace nad nowym trailerem CGI.

Gra pozostanie we wczesnym dostępie przez co najmniej kilka miesięcy. Twórcy planują wykorzystać ten czas na lepsze dopasowanie gry do oczekiwań graczy oraz rozbudowanie świata gry.

III. Działalność wydawnicza

W wyniku realizacji strategii przyjętej na lata 2021-2023, spółka istotnie zwiększyła swoje kompetencje marketingowe, między innymi poprzez rozbudowę zespołu marketingowego i rozszerzenie sieci firm współpracujących przy działaniach promocyjnych.

Zespół DRAGO już od jakiegoś czasu otrzymywał zapytania o współpracę wydawniczą przy różnego rodzaju projektach. Dostrzegając możliwość zwiększenia przychodów bez istotnego zwiększania kosztów, zarząd spółki podjął w lutym 2023 r. decyzję o rozpoczęciu działalności wydawniczej. W jej ramach spółka planuje wydawać gry typu symulator tworzone przez firmy trzecie.

W nadchodzących latach działalność wydawnicza będzie się ograniczała do wydawania symulatorów tworzonych bez finansowego zaangażowania DRAGO w development. Spółka będzie prowadziła działania promocyjne, w tym z wykorzystaniem dużej bazy fanów, silnych kart na platformie Steam i posiadanych kontaktów z innymi wydawcami.

Dodatkowo wydawanie tytułów skierowanych do tej samej społeczności co symulatory premium Drago entertainment stwarza możliwość marketingu krzyżowego między tytułami, co już zostało wdrożone w spółce.

W lutym 2023 r. podpisana została umowa ramowa z Codebusters Studio S.A. zakładająca współpracę przy czterech symulatorach premium. Zgodnie z założeniami, DRAGO jest wydawcą, zaangażowanym jedynie w działania marketingowe i wsparcie merytoryczne. Całość kosztów stworzenia gier pokrywa Codebusters. Do dnia ogłoszenia strategii ogłoszone zostały dwa projekty (Farm Simulator oraz American Airport Simulator), które stosunkowo krótko po ogłoszeniu znalazły się na globalnej liście top wishlist portalu Steam. Dwa kolejne tytuły są w fazie testów marketingowych przed oficjalnym ogłoszeniem.

W nadchodzących latach spółka będzie aktywnie poszukiwać kolejnych projektów do wydawania w tym modelu, celem stworzenia znaczącego źródła przychodów i zysków.

IV. Rozbudowywanie kompetencji zespołu DRAGO entertainment S. A.

Emitent rozpoznaje utrzymanie i rozwój zespołów developerskiego i wydawniczego jako jedno z najwyższych wyzwań na nadchodzące lata.

Chcąc tworzyć coraz lepsze gry, mające szanse wybicia się na globalnych rynkach, Spółka planuje systematycznie zwiększać kompetencje swoich zespołów. W tym zakresie planowane jest skupienie się na następujących działaniach:

- a) Zwiększenie liczby szkoleń specjalistycznych dla pracowników.
- b) Mentoring wewnętrzny i poprzez zakontraktowanych specjalistów.

- c) Zatrudnianie doświadczonych twórców i menedżerów, w szczególności skupienie się na rekrutacji kadry seniorskiej.
- d) Rozbudowę sieci podwykonawców celem zabezpieczenia najwyższego poziomu kompetencji rzadko wykorzystywanych oraz tych, gdzie istnieje możliwość łatwego skalowania poprzez outsourcing.

Jednocześnie Zarząd przyjmuje założenie, że DRAGO entertainment pozostanie zespołem liczącym kilkadziesiąt osób. W tym celu kładziony będzie większy nacisk na zwiększenie kompetencji istniejącego zespołu niż na pozyskiwanie kompetencji poprzez masową rekrutację.

V. Rozszerzenie współpracy z zewnętrznymi wykonawcami

W związku ze wspomnianymi wyżej założeniami wynikającymi z ograniczonego rozmiaru zespołu developerskiego i chęci zachowania najwyższych standardów, oraz w związku z dużą liczbą zapowiedzianych i zaplanowanych projektów, część produkcji lub ich elementy tworzone będą przez firmy trzecie.

Spółka prowadzi rozmowy z licznymi podwykonawcami – w szczególności w zakresie tworzenia wersji konsolowych gier, wersji *Virtual Reality* oraz platform mobilnych. Planowane jest także zintensyfikowanie współpracy z podwykonawcami oraz zewnętrznymi developerami, celem przyspieszenia wydawania kolejnych tytułów z portfolio.

Już obecnie jeden z projektów – Airport Contraband, tworzony jest przez podwykonawcę, przy ograniczonym wsparciu designerów i programistów Drago entertainment. Po stronie Spółki jest pomysł, nadzór merytoryczny, testy i marketing.

2023

Q4


COLLECTORS EDITION


DRUGIE DLC KONSOLE


PIERWSZE DLC KONSOLE

Q1


TRZECIE DLC KONSOLE


TIDAL WAVE DLC


WINTER SURVIVAL DEMO


CZWARTE DLC KONSOLE


PREMIERA NA KONSOLE


WINTER SURVIVAL PREMIERA EARLY ACCESS

Q2


WINTER SURVIVAL UPDATE 1


NOWE DLC


FARM SIMULATOR DEMO
WYDAWNICTWO


ROAD DINER DEMO

Q3


WINTER SURVIVAL UPDATE 2


SHADY DEALS DLC


AIRPORT CONTRABAND DEMO


AMERICAN AIRPORT SIMULATOR DEMO
WYDAWNICTWO

Q4


WINTER SURVIVAL UPDATE 3


NOWE DLC


VR

DRAGO

ROADMAP 2024

Źródła finansowania przyjętej strategii

Na podstawie obecnego stanu finansów Spółki oraz prognozowanych przychodów, Zarząd Emitenta nie przewiduje konieczności posilkowania się dodatkowym kapitałem zewnętrznym. Większość kierunków rozwoju opisanych powyżej realizowanych będzie ze środków własnych Spółki.

Wyjątkiem jest kontynuacja współpracy z Phenomen Games na podstawie porozumienia z końca 2021 roku. Zgodnie z tym porozumieniem spółki będą wspólnie finansować objęte porozumieniem, ograniczone liczebnie projekty z segmentu symulatorów, jak również Phenomen Games ma prawo samodzielnej realizacji projektów: Paparazzi Simulator, Detective Simulator oraz Miner's Hell (W takim przypadku Emitentowi przysługiwać będzie udział w tantiemach).

Koszty działalności wydawniczej na lata objęte niniejszą strategią będą znacząco ograniczone ze względu na przyjętą politykę wydawania jedynie gier posiadających własne finansowanie.

Zastrzeżenia prawne:

Niniejsza strategia („Strategia”) jest dokumentem sporządzonym przez Zarząd i wyższe kierownictwo DRAGO entertainment S.A. z siedzibą w Krakowie („Spółka”, „DRAGO”) przedstawiającym kluczowe założenia oraz przewidywane zasadnicze kierunki i cele rozwoju Spółki. Strategia została opracowana w określonych warunkach makroekonomicznych, a wszelkie zawarte w niej informacje są aktualne na dzień publikacji. Jednocześnie Spółka nie zapewnia ani nie gwarantuje osiągnięcia jakichkolwiek celów wskazanych w Strategii lub realizacji przedstawionych planów. Potwierdzenie słuszności przyjętych założeń jak również materializacja uwzględnionych ryzyk będą uzależnione w przeważającej mierze od okoliczności pozostających poza kontrolą lub wpływem Zarządu i wyższego kierownictwa Spółki. Sytuacja rynkowa, przychody i wynik finansowy, jak również notowania akcji Spółki, stanowią wypadkową wielu czynników, które składają się na sytuację na światowych rynkach finansowych, politykę gospodarczą (w tym ewentualne zmiany podatkowe) oraz sytuację makroekonomiczną Polski i jej regionu geopolitycznego. Strategia może ulegać zmianom i aktualizacjom w związku ze zmianą okoliczności, w tym uzyskaniem nowych informacji na temat sytuacji rynkowej i odbioru produktów Spółki. Strategia służy wyłącznie informowaniu o zamierzeniach strategicznych Spółki i nie stanowi jakiegokolwiek porady, rekomendacji lub analizy inwestycyjnej oraz nie łączy się z żadną ofertą zbycia lub nabycia instrumentów finansowych ani zaproszenia do współpracy w jakimkolwiek przedsięwzięciu Spółki. Osoby i organizację będące odbiorcami niniejszej Strategii podejmują decyzje inwestycyjne wyłącznie na własne ryzyko w oparciu o samodzielną analizę rynkową.