



Pytania akcjonariusza zadane poza walnym zgromadzeniem.

Informacje udzielone akcjonariuszom na podstawie art. 428 § 6 Kodeksu spółek handlowych.

1. Ile wyniósł budżet WS?

Prace nad tytułem Winter Survival cały czas trwają i koszty będą ponoszone do momentu wydania gry. Wyjście z Wczesnego Dostępu (ang: Early Access) i planowana premiera gry nastąpi w 2025 roku.

2. Przez ostatnie 4 kwartały zmiana stanu produktów wyniosła ponad 5,5 mln zł. Jakie produkcje, poza WSS, odpowiadają głównie za te koszty?

Informacja ta jest zawarta w Sprawozdaniu Zarządu za pierwsze półrocze 2024 roku:
https://www.gpw.pl/komunikat?geru_id=453340

Zarząd wskazuje, że są to w szczególności Car Junkyard, Road Diner, Airport Contraband.

Główne produkcje odpowiadające za zmianę stanu produktów, poza Winter Survival, to przede wszystkim Road Diner Simulator, który jest rozwijany przez wewnętrzny zespół Spółki. To jeden z kluczowych projektów, nad którym trwają prace. Drugim projektem jest Airport Contraband, gdzie produkcja jest realizowana przez zewnętrzny zespół, co przyczynia się do zwiększenia kosztów związanych z usługami obcymi i ogólnymi wydatkami na rozwój. Płatne dodatki do Gas Station Simulator, takie jak Shady Deals (największe dotychczas DLC, nad którym pracuje zewnętrzny zespół), Car Junkyard (premiera odbyła się 19 września, oceny na poziomie 76%) oraz Drive-In Cinema (kolejne DLC planowane do wydania w bieżącym roku), to kolejne produkcje podnoszące w.w. koszt. Dodatkowo prace nad portami gier na konsole, które obejmują takie tytuły jak Gas Station Simulator czy Food Truck Simulator i są działaniami realizowanymi przez zewnętrznych partnerów.

3. Jaki udział (zaokrąglając do 1 mln) w zapasach mają produkcje, nad którymi spółka aktualnie nie pracuje (np. Red Frost)?

Informacja ta jest zawarta w Sprawozdaniu Zarządu za 2023 rok:
https://www.gpw.pl/komunikat?geru_id=440029





„Ze względu na znaczące powiększenie projektu Winter Survival, a także na przedłużenie prac związanych ze zmianą technologii gry na silnik Unreal Engine 5, prace nad grą Red Frost nie zostały wznowione do dnia publikacji tego raportu. W chwili obecnej Spółka prowadzi rozmowy z potencjalnymi partnerami zainteresowanymi kontynuowaniem prac nad tą grą. Począwszy od Q3 2023 roku Spółka prowadzi poszukiwania partnera, z którym możliwa będzie kontynuacja prac nad grą Red Frost – opartą na technologii Winter Survival grą akcji. Prowadzone są rozmowy z potencjalnymi partnerami i Emitent ma nadzieję na wznowienie prac nad projektem w 2024 roku” - na dzień odpowiedzi – pozostaje to aktualne.

4. W zapasach na półproduktach i produkcjach w toku znajdują się już aktywa o wartości ponad 10 mln zł. Czy planujecie Państwo w tym roku dokonywać odpisów aktualizujących zapasy?

Na dzień dzisiejszy zarząd nie dostrzega ryzyka utraty wartości zapasów.

Informacja ta zawarta jest w raporcie półrocznym opublikowanym w dniu 30.09.2024: https://www.gpw.pl/komunikat?geru_id=453340

„Nie wystąpiły odpisy aktualizujące wartości zapasów. Spółka na moment publikacji niniejszego raportu nie dostrzega istotnego ryzyka utraty wartości realizowanych projektów, jednak zwrot poniesionych nakładów będzie uzależniony od przyszłych wyników sprzedaży po pełnym wydaniu realizowanych projektów”

5. Jakie są najbliższe ważne wydarzenia dla spółki?

Informacja zawarta jest w Sprawozdaniu Zarządu w raporcie półrocznym opublikowanym w dniu 30.09.2024: https://www.gpw.pl/komunikat?geru_id=453340

"Planowane w IV kwartale premiery bezpłatnego dodatku „Dive-In Cinema”, oraz 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."





6. Czy kolejne gry z uniwersum GSS, na przykład *Road Diner Simulator*, będą miały podobny podział zysków z Phenomen Games jak w przypadku GSS? Jak dobrze pamiętam, re negocjowali Państwo tę umowę. Jaki obecnie obowiązuje podział przychodów? To jeden z kluczowych KPI w kontekście analizy finansowej spółki.

Informacja zawarta w raporcie rocznym za 2023 rok:
https://www.gpw.pl/komunikat?geru_id=440029

„Umowy z Phenomen Games

W dniu 27 czerwca 2019 r. Emitent zawarł z Phenomen Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej jako: Phenomen Games) umowę inwestycyjną w zakresie określenia zasad, warunków i współpracy Stron oraz wzajemnych uprawnień i obowiązków. Na podstawie tej umowy Spółki realizowały wspólnie kolejne projekty przy równym podziale kosztów i przychodów z realizowanych projektów. Szczegółowe umowy, opisujące pozostałe zasady współpracy, podpisywane są do poszczególnych projektów. W dniu 9 listopada 2021 roku Emitent podpisał porozumienie do umowy ramowej z Phenomen Games Sp. z o.o. Zgodnie z porozumieniem, prawa Phenomen Games zostały ograniczone do określonej w umowie liczby projektów.

Projekty objęte obecnie współpracą na podstawie opisywanej umowy i umów szczegółowych:

- Gas Station Simulator
- Gas Station Simulator: Can Touch This DLC
- Gas Station Simulator: Airstrip DLC
- Gas Station Simulator: Tidal Wave DLC
- Gas Station Simulator: Car Junkyard DLC
- Gas Station on Simulator: Shady Deals DLC
- Food Track Simulator
- Road Diner Simulator
- Motel Simulator
- Airport Contraband

DRAGO



W chwili obecnej Spółka prowadzi prace (na różnym etapie zaawansowania) nad kilkoma grami i dodatkami do Gas Station Simulator. Są to projekty:

- Road Diner Simulator (Uniwersum GSS)
- Motel Simulator (Uniwersum GSS)
- Car Junkyard DLC (płatny dodatek do GSS)
- Shady Deals DLC (płatny dodatek do GSS współtworzony z Duality Games)
- Airport Contraband (autorski symulator współtworzony z Titanite Games S.A.)

Wszystkie tworzone obecnie projekty w tym gatunku są rozwijane wspólnie z Phenomen Games, która to firma partycypuje w kosztach tych projektów w wysokości 50% poniesionych przez DRAGO na ich wytworzenie i promocję kosztów. Phenomen Games ma prawo samodzielnej realizacji projektów: Paparazzi Simulator, Detective Simulator oraz Miner's Hell (W takim przypadku Emitentowi przysługiwać będzie udział w tantiemach)." - informacje te pozostają aktualne na dzień odpowiedzi.

DRAGO