



O DRAGO ENTERTAINMENT

- Deweloper gier z ponad 20-letnim doświadczeniem w branży
- Pierwsze w Polsce studio, które na swoim autorskim silniku tworzyło grę typu MMORPG
- Sukces produkcji własnej – Treasure Hunter Simulator – koszty produkcji zwróciły się w dobrą stronę po premierze
- Zespół złożony z weteranów polskiego gamingu
- W przygotowaniu pięć autorskich symulatorów oraz średniobudżetowy FPS/survival
- Rozwój studia wspiera m.in. notowana na NewConnect spółka Movie Games
- Spółka ma długoterminowe perspektywy rozwoju, a także plan debiutu na NewConnect
- Twórcy produkcji na zlecenie: Otherland: Next, Oil Tycoon 2, Cold Zero - The Last Stand, Hell-Copter/Vulture

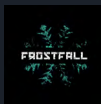
KAMIENIE MIŁOWE

DRAGO entertainment pracuje nad większą produkcją typu FPS/Survival i dywersyfikuje się rozwijając projekty 5 ciekawych symulatorów, które będzie realizować w zależności od zainteresowania graczy



AKTUALNE PROJEKTY

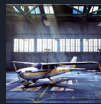
01



FrostFall

utrzymana w klimacie post-apokaliptycznym hybryda gry FPS i survival horroru

04



Airport Contraband

symulator pracownika sekcji security na lotnisku

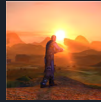
02



Gas Station Simulator

symulator stacji benzynowej

05



Paparazzi Simulator

symulator paparazzi

03



Food Truck Simulator

symulator właściciela foodtrucka

06



Private Investigator Simulator

symulator prywatnego detektywa



KAMPANIA CROWDFUNDINGOWA

Poszukiwany kapitał: **840 000 - 1 586 678 PLN**

Wycena (pre-money): **14 000 000 PLN**

Oferowany procent udziałów: **5,66% - 10,39%**

Czas trwania kampanii: **15 października - 14 listopada 2019**

CELE KAMPANII CROWDFUNDINGOWEJ

840 000 PLN

1 586 678 PLN

- Sfinansowanie nowego modelu funkcjonowania spółki – produkcja własnych tytułów: wydanie pięciu gier utrzymanych w konwencji symulatorów oraz gry FPS/Survival – FrostFall

1 200 000 PLN

1 586 678 PLN

- Skalowanie prowadzonego biznesu i rozwój zespołu deweloperskiego
- Udziały w targach krajowych i zagranicznych - zwiększenie rozpoznawalności marki DRAGO, zasięgu sprzedawanych tytułów

1 586 678 PLN

- Zwiększenie liczby portów produkowanych tytułów: Xbox, PlayStation, Switch
- Zwiększenie możliwości produkcyjnych spółki
- Zbudowanie własnego działu testowania

DANE FINANSOWE

	2018	2017	2016
Przychody	1.460.983,95	2.079.730,22	2.655.374,00
Koszty	1.442.319,39	2.072.869,02	2.633.550,77
EBITDA	50.79,69	70.586,45	104.389,23
Zysk netto	18.614,56	6.861,20	21.823,23