

DRAGO

A pack of five wolves is perched on a large, dark wooden structure, possibly a ship's hull or a large crate, in a forest. The wolves are looking in various directions, with one in the center howling upwards. The background shows tall evergreen trees and a warm, golden sunset sky. The overall mood is mysterious and wild.

**Sprawozdanie zarządu z działalności
DRAGO entertainment S.A.
Za I półrocze 2025 roku**

Kraków 30.09.2025

Spis treści

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2025 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 2025 r. oraz do dnia publikacji raportu ..	5
2. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń w działalności Emitenta, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony	8
3. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego	14
4. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe.	15
5. Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją	15
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;	16
7. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta	16
8. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta	16
9. Istotne, toczące się postępowania dotyczące zobowiązań oraz wierzytelności Emitenta lub jego jednostek zależnych	17
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	17
11. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną znaczących poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji.....	17
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	18
13. Czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza	18
14. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU.....	20

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2025 ROKU

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

W pierwszym półroczu 2025 roku Spółka wypracowała przychody netto ze sprzedaży produktów na poziomie 6.520.705,85 zł. Jest to spadek o 28% w stosunku do pierwszego półrocza 2024 roku. W tym okresie Spółka odnotowała zysk z działalności operacyjnej w wysokości 1.411.775,63 zł czyli o 39% mniej niż w analogicznym okresie 2024 roku. Słabsze wyniki raportowanego okresu spowodowane są faktem, iż w porównywalnym okresie sprawozdawczym 2024 roku odbyły się premiery gier Emitenta, tj: Food Truck Simulator w wersji na konsole Xbox, PlayStation oraz Nintendo Switch, premiera płatnego DLC do Gas Station Simulator pt: Tidal Wave, jak również gra Winter Survival została udostępniona graczom w ramach wczesnego dostępu. Natomiast pierwsze półrocze 2025 roku było czasem, kiedy Emitent skupiał się na produkcji i przygotowaniach do premier kolejnych swoich tytułów w czwartym kwartale 2025 roku.

Na wyniki osiągnięte w pierwszym półroczu 2025 roku wpływ miały przychody generowane ze sprzedaży gier:

- „**Gas Station Simulator**” w wersji na PC oraz konsole Xbox, PlayStation i Nintendo Switch,
- czterech płatnych dodatków do „Gas Station Simulator”:
 - DLC – „**Can Touch This**” w wersji na PC oraz konsole Xbox i PlayStation
 - DLC – „**Airstrip**” w wersji na PC oraz konsole Xbox i PlayStation
 - DLC – „**Tidal Wave** „- w wersji na PC
 - DLC- „**Car Junkyard**” w wersji na PC
- Wydania bezpłatnych dodatków i update’ów do Gas Station Simulator, które przyczyniły się do zwiększenia sprzedaży podstawowej wersji gry i płatnych DLC:
 - **Drive-In Cinema** – bezpłatne DLC
 - **Restocking Shelves Update**
 - **Pretty Characters Update**

- Fuelnomenal Update

- „**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, Xbox i Nintendo Switch.
- „**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) rozbudowana o ACT II oraz tryb Cold Wave. Nowa zawartość spotkała się z pozytywnym odbiorem, co wpłynęło również na poprawę ocen dotychczas uzyskanych na platformie Steam.

Pomimo faktu, że zainteresowanie graczy buduje się w wolniejszym tempie, niż Spółka zakładała, 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.

Aktualnie trwają intensywne prace nad dopracowaniem STORY ACT III i zakończeniem gry. W sierpniu odbyły się playtesty, które pozwoliły zespołowi deweloperskiemu oraz działowi marketingu zebrać cenne informacje zwrotne. Dzięki nim mogliśmy zweryfikować poziom zainteresowania graczy, ale również zrozumieć ich oczekiwania wobec naszego tytułu. Premiera gry zaplanowana została na 19 listopada 2025 roku.

W dniu 29 maja 2025 roku Spółka zawarła porozumienia z Duality S.A. z siedzibą w Warszawie w zakresie rozwiązania umowy ramowej i złożonego na jej podstawie zlecenia na wykonanie dodatku do gry „Gas Station Simulator” pod tytułem „Shady Deals”. Powodem zakończenia współpracy stron było niedotrzymanie przez Wykonawcę terminu wykonania dodatku określonego w harmonogramie, jak również ograniczone możliwości Wykonawcy co do jego wykonania w stosunkowo niedługim przedziale czasowym - co uniemożliwiało dalszą, prawidłową realizację prac. Dotychczas wykonane prace zostały DRAGO w całości przekazane i Spółka podjęła decyzję o dokończeniu dodatku wewnętrznie, a wznowienie prac nastąpi zaraz po wydaniu niedawno ogłoszonego, płatnego DLC do gry Gas Station Simulator pt: RV Camp, którego premiera będzie miała miejsce 7 października 2025 roku.

Spółka będzie koncentrować swoje działania na zintensyfikowaniu produkcji nowych pełnych gier w ramach uniwersum Gas Station Simulator, aniżeli na tworzeniu kolejnych płatnych rozszerzeń do swojego flagowego tytułu. Wydano dotychczas wiele dodatków, które rozwinęły świat gry do ogromnych rozmiarów, zapewniając graczom możliwość wielogodzinnej, angażującej rozgrywki. Jednocześnie taka ilość DLC może sprawiać wrażenie, że gra jest przeładowana treścią. Nie oznacza to oczywiście zahamowania działań wobec kluczowego tytułu DRAGO entertainment, a raczej optymalizowanie możliwości osiągania zysków przez Spółkę poprzez regularne wsparcie i aktualizowanie zawartości gry, która cieszy się nieustającym zainteresowaniem i silną pozycją na rynku. Ponadto Spółka dostrzega, że zdecydowanie większe przełożenie na jej wyniki finansowe mają wydania pełnych gier (w ramach uniwersum Gas Station Simulator) niż kolejne płatne dodatki, dlatego decyzja o ukierunkowaniu kolejnych produkcji na pełnoprawne tytuły pozostaje aktualna.

Spółka kontynuuje prace nad Road Diner Simulator, oczekiwaną grą w ramach uniwersum Gas Station Simulator. Niebawem będziemy mogli podzielić się szczegółami dotyczącymi samej produkcji, jednak w tym przypadku skupiliśmy się na podstawie technologicznej, która pozwoli znacząco skrócić czas pracy nad przyszłymi projektami – zarówno związanymi z uniwersum Gas Station Simulator, jak i niezależnymi od niego.

Należy zwrócić uwagę na wysoką wartość kapitałów własnych po stronie pasywów, będący rezultatem zysków netto wypracowanych zarówno w poprzednich latach, jak i w bieżącym roku. Na dzień 30 czerwca 2025 roku kapitały własne wyniosły 15.601.355,91 zł.

1.1 Kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2025 r. oraz do dnia publikacji raportu

31 Stycznia 2025 r.

Do siedziby Spółki wpłynęły zawiadomienia z art. 69 ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych od FRAM Fundacja Rodzinna z siedzibą w Warszawie, od Pana Rafała Mania [podmiotu dominującego w stosunku do FRAM Fundacji Rodzinnej] oraz od Agio Smart Money Fundusz Inwestycyjny Zamknięty.

13 lutego 2025 r.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki.

18 lutego 2025 r.

Zawarcie umowy z Trigon Dom Maklerski S.A. i ustalenie warunków przeprowadzenia skupu akcji własnych w wykonaniu uchwały numer 3/02/2025 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 13 lutego 2025 r. w sprawie wyrażenia zgody i upoważnienia Zarządu Spółki do nabycia przez Spółkę akcji własnych, określenia zasad nabywania akcji własnych, utworzenia kapitału rezerwowego przeznaczonego na nabywanie akcji własnych oraz wydzielenia części kwoty zgromadzonej na kapitale zapasowym i przeniesienia jej na kapitał rezerwowy przeznaczony na nabywanie akcji własnych.

Dnia 23 lipca 2025 roku zakończono realizację skupu akcji własnych zgodnie z harmonogramem oraz obowiązującymi przepisami prawa.

W ramach trwającego procesu skupu akcji własnych, obejmującego okres od dnia 19 lutego 2025 roku do dnia 23 lipca 2025 roku, Spółka nabyła łącznie 11.000 akcji własnych, stanowiących 1,0132% jej kapitału zakładowego oraz 1,0132% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki.

Ponadto, w związku z dokonaniem skupem akcji w 2023 roku, przeprowadzonym na podstawie uchwały nr 5/02/2023 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki z dnia 21 lutego 2023 roku, w Spółce pozostało 113 akcji z zamiarem przeznaczenia na realizację kolejnej transzy Programu Motywacyjnego na rok 2025. W rezultacie Spółka posiada łącznie 11 113 akcji własnych, co stanowi 1,02% jej kapitału zakładowego oraz 1,02% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

6 marca 2025 r.

Premiera bezpłatnego dodatku do gry Gas Station Simulator pod tytułem „Drive-In Cinema” w wersji na PC.

6 marca 2025 r.

Premiera gry Treasure Hunter Simulator w wersji na konsole Nintendo Switch.

30 kwietnia 2025 r.

W związku z badaniem sprawozdania finansowego przez biegłego rewidenta oraz pracami nad sporządzeniem jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2024, Zarząd Emitenta po przeprowadzeniu testów na utratę wartości nakładów dotyczących realizowanych projektów w toku, podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących z tytułu częściowej utraty wartości aktywów w łącznej kwocie 523.600,10 PLN.

Na ww. łączną wysokość dokonanych odpisów aktualizujących składają się:

- 1) odpis aktualizujący wartość zapasów w wysokości 477.000,00 PLN odnoszący się do gry Winter Survival, oraz
- 2) odpis aktualizujący wartość zapasów w wysokości 46.600,10 PLN odnoszący się do gry planszowej Gas Station Simulator.

29 maja 2025 r.

Zawarcie porozumienia z Duality S.A. z siedzibą w Warszawie w zakresie rozwiązania umowy ramowej i złożonego na jej podstawie zlecenia na wykonanie dodatku do gry „Gas Station Simulator” pod tytułem „Shady Deals”. Powodem zakończenia współpracy stron było niedotrzymanie przez Wykonawcę terminu wykonania dodatku określonego w harmonogramie, jak również ograniczone możliwości Wykonawcy co do jego wykonania w stosunkowo niedługim przedziale czasowym - co uniemożliwiało dalszą, prawidłową realizację prac. Całość wykonanych do dnia zawarcia porozumienia zasobów, w tym kod źródłowy, assety, dokumentacja projektowa oraz inne materiały związane z dotychczasowymi pracami zostały przekazane do DRAGO i Spółce przysługują wszelkie autorskie prawa majątkowe. Mając na uwadze powyższe Zarząd zdecydował o wykonaniu projektu samodzielnie.

4 czerwca 2025 r.

- Zawarcie z Kancelarią Biegłych Rewidentów B&B sp. z o.o. z siedzibą w Nowym Sączu porozumienia o rozwiązaniu umowy dotyczącej przeprowadzenia badania sprawozdań finansowych Spółki za lata obrotowe 2024 i 2025, przeprowadzenia przeglądu śródrocznych skróconych jednostkowych sprawozdań finansowych za pierwsze półrocze roku 2024 i za pierwsze półrocze roku 2025 oraz przeprowadzenia oceny rocznego sprawozdania Rady Nadzorczej o wynagrodzeniach członków Zarządu i Rady Nadzorczej sporządzonego za rok obrotowy 2024 oraz 2025. W trakcie wykonywania ww. umowy, po sfinalizowaniu zobowiązań dotyczących 2024 roku, w firmie audytorskiej zaszły zmiany kadrowe skutkujące tym, że nie posiada ona obecnie odpowiednich zasobów osobowych, w szczególności kluczowego biegłego rewidenta, który mógłby przeprowadzić objęte umową czynności dotyczące 2025 roku zgodnie z wymogami przepisów prawa oraz zasadami etyki zawodowej w odpowiednim terminie. Rozwiązanie umowy zostało dokonane na podstawie zgody Rady Nadzorczej Spółki, udzielonej Zarządowi. Zmiana ta została dokonana zgodnie z wewnętrznymi procedurami wyboru audytora, przy zachowaniu obowiązujących przepisów prawa.

- Podpisanie umowy wydawniczej dotyczącej gry „Gas Station Simulator” wraz z wszystkimi DLC z Shochiku Co., Ltd. z siedzibą w Tokyo. Na mocy zawartej Umowy Shochiku Co., Ltd. będzie odpowiedzialny za podjęcie działań promocyjnych i marketingowych w celu sprzedaży Gry w wersji na PC, na rynku japońskim. W ramach powyższych działań oraz w celu dotarcia do możliwie najszerszej liczby graczy, Shochiku Co., Ltd. stworzy japońską lokalizację Gry tj. będzie odpowiedzialny za dostosowanie Gry do rynku japońskiego, co obejmować będzie w szczególności jej tłumaczenie. Powyższe zdaniem stron przyczyni się do zwiększenia rozpoznawalności Gry na tym rynku. Strony uzgodniły, że Wydawcy będzie przysługiwał istotny udział procentowy w przychodach netto ze sprzedaży Gry na rynku japońskim tj. przychodu po odliczeniu prowizji od sprzedaży, opłat pobieranych przez daną platformę, podatków i opłat. W związku z zawarciem Umowy i poza powyższym, Emitent nie ponosi żadnych dodatkowych kosztów w związanych z realizacją umowy poza opisanymi powyżej ustaleniami. Postanowienia umowne obowiązują strony przez okres nie krótszy niż 5 lat od wydania Gry z możliwością jego przedłużenia. Szczegółowe terminy wydania Gry ustalone zostaną przez strony odrębnie w odrębnym porozumieniu. Pozostałe warunki Umowy nie odbiegają istotnie od warunków rynkowych, powszechnie stosowanych w podobnych umowach wydawniczych.

2 lipca 2025 r.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki.

18 września 2025 r.

- Ogłoszenie daty premiery płatnego DLC do gry Gas Station Simulator pt: „RV CAMP” na dzień 7 października 2025 roku. Cena dodatku wyniesie 11,99 USD.
- Ogłoszenie daty premiery Winter Survival na dzień 19 listopada 2025 roku. Cena pełnej gry wyniesie 18,99 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. Obecnie Platforma Steam stanowi główny kanał dystrybucji produkowanych gier Spółki oraz narzędzie do oceny popytu rynkowego 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, produkcji dodatków do nich, wykonania portów na konsole w celu zapewnienia stabilnych i długoterminowych źródeł przychodów oraz produkcji kolejnych pełnych gier w ramach uniwersum Gas Station Simulator oraz w dalszym planie spoza uniwersum.

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 skuteczność przyjętej strategii w zakresie minimalizacji 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, 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, tak aby finalna wersja Winter Survival w dniu premiery spełniła oczekiwania graczy. Premiera gry zaplanowana jest na dzień 19 listopada 2025 roku.

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.

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 oraz po wydaniu w wyniku olbrzymiego sukcesu produkcji (wydana w 2021 roku) i Food Truck Simulator (wydana w 2022 roku), 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.

W lipcu 2024 roku po zebranych feedbacku od graczy wydany został duży update istotnie rozszerzający fabułę i dodający nowy tryb rozgrywki Cold Wave. Spółka podjęła decyzje o niewydawaniu do dnia premiery kolejnych większych update'ów, a skumulowaniu ich na premierę, aby dostarczyć graczom w ten dzień możliwie najwięcej nowego contentu. W sierpniu 2025 odbyły się Playtesty i dzięki zebranemu feedbackowi zespół dokonał jeszcze weryfikacji dotychczas wykonanych prac.

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 podtrzymywane jest 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 produkcji i zaspokoić oczekiwania akcjonariuszy.

Warto zaznaczyć, że 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.

W związku z badaniem sprawozdania finansowego przez biegłego rewidenta oraz pracami nad sporządzeniem jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2024, Zarząd po przeprowadzeniu testów na utratę wartości nakładów dotyczących realizowanych projektów w toku, podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących z tytułu częściowej utraty wartości aktywów w łącznej kwocie 523.600,10 PLN, z czego 477.000,00 PLN to wysokość dokonanego odpisu aktualizującego odnoszący się do gry Winter Survival.

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 producentem i wydawcą gry Gas Station Simulator, która osiągnęła status globalnego bestsellera. Łączna sprzedaż gry wraz z dodatkowymi rozszerzeniami (DLC) na platformie Steam

przekroczyła 2 miliony egzemplarzy, generując przychody na poziomie około 12 mln USD (po uwzględnieniu zwrotów oraz podatków od wartości dodanej, w tym VAT).

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.

W ramach realizacji strategii Spółki na lata 2024-2025, jednym z kluczowych założeń jest intensyfikacja prac nad dodatkami do Gas Station Simulator oraz aktualizowanie głównej Gry. W związku z tym, Spółka w 2024 roku wydała dwa zaplanowane dodatki wyprodukowane wewnętrznie. 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 oraz Car Junkyard DLC, wydany 19 września 2024 roku, który również cieszy się zainteresowaniem graczy. Dnia 6 marca 2025 roku wydane zostało bezpłatne DLC: Drive-In Cinema, które również spotkało się z rewelacyjnym przyjęciem i wpłynęło na zwiększenie sprzedaży podstawowej wersji gry. Ponadto w pierwszym kwartale 2025 roku Spółka udostępniła trzy duże i wyczekiwane przez graczy update: Restocking Shelves Update (styczeń) oraz Pretty Characters Update (kwiecień) oraz Fuelnomenal Update (maj). Potwierdza to słuszność strategii zmierzającej do utrzymania zainteresowania grą, jednak jak wspomniane zostało we wcześniejszej części raportu, od 2026 roku Spółka planuje większą koncentrację już wokół premier pełnych gier w ramach uniwersum, aniżeli tak dużej jak dotychczas liczbie DLC do Gas Station Simulator.

7 października 2025 roku wydane zostanie kolejne płatne DLC: pt.RV Camp, co również powinno się przełożyć na wzrost sprzedaży podstawowej wersji gry jak i wydanych dotychczas dodatków.

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 i stanowi element strategii finansowej Emitenta.

Mimo wieloletniej i dotychczas dobrze układającej się współpracy, 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 jednak odpowiedzialną politykę finansową, utrzymującą bufor bezpieczeństwa minimalizujący konsekwencje takich zdarzeń.

Jednocześnie Emitent dostrzega, że potencjalne zakończenie współpracy mogłoby mieć również pozytywne skutki. W szczególności ograniczenie liczby jednocześnie realizowanych tytułów mogłoby poprawić efektywność procesów produkcyjnych, a całość przychodów z projektów pozostawałaby w Spółce, częściowo kompensując zwiększone nakłady finansowe.

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 w wersjach na różne platformy (PC, konsole). 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 przesunięcie w czasie osiągnięcie przychodów przez Spółkę.
- brak wydania w 2025 roku płatnego dodatku do Gas Station Simulator „Shady Deals” w związku z rozwiązaniem umowy z podwykonawcą Spółką Duality S.A., co wpłynie na poziom osiągniętych przychodów przez Spółkę w bieżącym roku.

Przychody ze sprzedaży Gas Station Simulator (zarówno w wersji na PC jak i na konsole) wraz z dotychczasowymi i planowanymi na bieżący rok do wydania dodatkami, Winter Survival w wersji wczesnego dostępu oraz pozostałych gier Food Truck Simulator czy Treasure Hunter Simulator w wersji na PC oraz na konsole - 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) przychody ze sprzedaży Gas Station Simulator wraz z płatnymi dodatkami w wersji na PC
- b) przychody ze sprzedaży Gas Station Simulator wraz z płatnymi dodatkami w wersji na konsole
- c) przychody ze sprzedaży pozostałych gier: Food Truck Simulator, Treasure Hunter Simulator oraz Winter Survival w wersji na PC oraz FTS i THS w wersji na PC oraz na konsole
- d) 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)
- c) koszty produkcji gry Winter Survival
- d) koszty produkcji Airport Contraband oraz DLC do Gas Station Simulator: Shady Deals

W zaprezentowanym bilansie należy zwrócić uwagę na przyrost pozycji „zapasy”, ze względu na kumulację kosztów realizowanych obecnie projektów: głównie Winter Survival, Road Diner Simulator i Airport Contraband.

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	10,29	111 749	10,29
Tynor Joanna	133 344	12,28	133 344	12,28
Mikociak Lucjan	261 190	24,06	261 190	24,06
DRAGO entertainment *	11 113	1,02	11 113	1,02
FRAM Fundacja Rodzinna	162 613	14,98	162 613	14,98
pozostali	405 646	37,36	405 646	37,36
Razem	1 085 655	100	1 085 655	100

* Ze względu na zrealizowany w 2023 roku oraz realizowany od lutego do lipca 2025 roku skup akcji własnych, na dzień publikacji niniejszego raportu DRAGO entertainment dysponuje akcjami stanowiącymi 1,02% kapitału spółki i głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Regulacje prawne nie pozwalają Spółce wykonywać praw na akcjach związanych z głosowaniem. W związku z tym realny udział procentowy w głosach przypadający na pozostałych akcjonariuszy jest nieznacznie wyższy niż to wynika z zaprezentowanego zestawienia.

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 nie uległ zmianie i jest przedstawiony w tabeli poniżej:

Imię i nazwisko	Funkcja	Liczba akcji stan na	Zmiana w stanie posiadania
JOANNA TYNOR	Prezes Zarządu	133.344	0
LUCJAN MIKOCIAK	Wiceprezes Zarządu	261.190	0
PIOTR PAŃGOWSKI	Członek RN	190	0
MONIKA HUDAK-ŻUR	Członek RN	591	0

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

Na dzień niniejszego raportu nie toczą się żadne istotne postępowania dotyczące zobowiązań oraz wierzytelności 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 otwarciu 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, która została przedłużona aneksem z dnia 17 marca 2025 roku na kolejny rok.

Należy podkreślić, że otwarcie 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, w szczególności planowana premiera dnia 7 października 2025 roku płatnego DLC do gry Gas Station Simulator pt: „RC CAMP” oraz 19 listopada 2025 roku w pełnej formule gry Winter Survival, a w następnym roku obrotowym wydanie zarówno pełnych gier w ramach uniwersum Gas Station Simulator, a także dalszy rozwój gry Gas Station Simulator, zarówno o darmowe rozszerzenia jak i płatne dodatki.

Warto zwrócić uwagę, że pomimo 4 lat od premiery gra Gas Station Simulator sprzedaje się na bardzo dobrym poziomie i każde DLC wydane w formie nawet bezpłatnego dodatku, wpływa na zwiększenie sprzedaży podstawowej wersji gry jak i wydanych dotychczas płatnych DLC. Dalszy rozwój tego projektu ma również wpływ na kolejne projekty realizowane w uniwersum tj. Road Diner Simulator, a w dalszej perspektywie Motel Simulator.

Spółka posiada zintegrowany zespół, który z jednej strony wydzielony jest na poszczególne projekty, a z drugiej na osoby rotujące pomiędzy projektami- co pozwala przy takiej liczbie realizowanych tytułów zoptymalizować koszty produkcji.

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. premiera bezpłatnego dodatku „Dive-In Cinema” w marcu 2025
2. wydanie update’ów do Gas Station Simulator:
 - a) Restocking Shelves Update (styczeń 2025),

- b) Pretty Characters Update (kwiecień 2025) oraz
- c) Fuelnomenal Update (maj 2025),
- 3. premiera płatnego dodatku do Gas Station Simulator: RV Camp 7 października 2025 roku
- 4. wyjście z wczesnego dostępu i premiera gry Winter Survival 19 listopada 2025 roku,
- 5. sprzedaż gier Gas Station Simulator, Food Truck Simulator, Treasure Hunter Simulator w wersji na PC oraz we wersji na konsole.

W perspektywie 2026 roku na wyniki finansowe wpływ będą miały:

- 1. dalszy rozwój gry Gas Station Simulator,
- 2. popremierowe wsparcie i rozwój gry Winter Survival na bazie zebranego feedbacku od graczy i proporcjonalnie do zainteresowania tytułem,
- 3. planowana premiera gry Airport Contraband,
- 4. planowana premiera gry Road Diner Simulator
- 5. dwie planowane premiery gier z portfolio wydawniczego: Family Land – Farmer Simulator oraz Superstore Simulator.

14. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zgodnie z § 70 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 Zarządu

Joanna Tynor

PREZES
Drago entertainment S.A.
Joanna Tynor

Wiceprezes Zarządu

Lucjan Mikociak

WICEPREZES
Drago entertainment S.A.
Lucjan Mikociak

Kraków, 30.09.2025 r.

Joanna Tynor

Prezes Zarządu

PREZES
Drago entertainment S.A.
Joanna Tynor

Lucjan Mikociak

Wiceprezes Zarządu

WICEPREZES
Drago entertainment S.A.
Lucjan Mikociak



Kontakt: ri@drago-entertainment.com

Kraków 30.09.2025

Podpisane z



SPRAWOZDANIE_ZARZADU_Z_DZIALALNOSCI_EMITENTA_W_I POLROCZU_2025_ROKU

 SPRAWOZDANIE_ZARZADU_Z_DZIALALNOSCI_EMITENTA_W_I POLROCZU_2025_ROKU.pdf

Dokument został podpisany elektronicznie zgodnie z Rozporządzeniem Unii Europejskiej eIDAS.
Tożsamość wszystkich osób składających podpis na dokumencie została potwierdzona w procesie zdalnej weryfikacji tożsamości. Dokładna data złożenia podpisu na dokumencie przez każdą ze stron została oznaczona kwalifikowanym znacznikiem czasu.

Podpisujący: