

DRAGO



**Sprawozdanie zarządu z działalności
DRAGO entertainment S.A.
Za I półrocze 2026 roku**

Kraków 30.09.2026

Spis treści

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2026 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 2026 roku oraz do dnia publikacji raportu.....	7
2. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń w działalności Emitenta, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony	9
3. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.....	18
4. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe 20	
5. Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją	21
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;	21
7. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta	21
8. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta	22
9. Istotne, toczące się postępowania dotyczące zobowiązań oraz wierzytelności Emitenta lub jego jednostek zależnych	22
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	23
11. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną znaczących poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji	23
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	23
13. Czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza.....	26

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2026 ROKU

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

W pierwszym półroczu 2026 roku Spółka wypracowała przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 5.294.742,19 zł, wobec poziomu wyższego o 19% w analogicznym okresie 2025 roku. Jednocześnie, pomimo niższego poziomu przychodów, Spółka osiągnęła zysk z działalności operacyjnej w wysokości 1.528.718,68 zł, co oznacza wzrost o 8% w stosunku do pierwszego półrocza 2025 roku.

Niższy poziom przychodów w pierwszym półroczu 2026 roku związany był m.in. z brakiem premier nowych tytułów w tym okresie. Jednocześnie Spółka kontynuowała prace nad realizowanymi projektami, przygotowując kolejne produkcje do premier zaplanowanych na drugą połowę 2026 roku i początek 2027 roku.

Na wyniki osiągnięte przez Emitenta w pierwszym półroczu 2026 roku wpływ miały przede wszystkim przychody generowane ze sprzedaży gier znajdujących się już w portfolio Spółki, zarówno w wersjach na komputery PC, jak również – w przypadku wybranych tytułów – na platformy konsolowe.

Przychody te pochodziły w szczególności ze sprzedaży:

- **Gas Station Simulator** – w wersji na PC oraz konsole Xbox, PlayStation i Nintendo Switch;
- pięciu płatnych dodatków do *Gas Station Simulator*:
 - **Can Touch This** – w wersji na PC oraz konsole Xbox i PlayStation,
 - **Airstrip** – w wersji na PC oraz konsole Xbox i PlayStation,
 - **Tidal Wave** – w wersji na PC,
 - **Car Junkyard** – w wersji na PC,
 - **RV Camp** – w wersji na PC;
- **Food Truck Simulator** – w wersji na PC oraz konsole Xbox, PlayStation i Nintendo Switch;

- **Treasure Hunter Simulator** – w wersji na PC oraz konsole PlayStation, Xbox i Nintendo Switch;
- **Winter Survival** – w wersji na PC.

Istotnym źródłem przychodów Emitenta pozostaje *Gas Station Simulator*, który pomimo upływu blisko pięciu lat od premiery podstawowej wersji gry nadal generuje przychody zarówno ze sprzedaży samej gry, jak i wydanych do niej płatnych dodatków. Na utrzymanie zainteresowania produktem wpływają działania Spółki związane z dalszym wspieraniem tytułu, w tym udostępnianie aktualizacji oraz dodatkowej zawartości. Dotychczasowe doświadczenia Emitenta wskazują, że rozwój *Gas Station Simulator* może wpływać nie tylko na zainteresowanie nową zawartością, lecz również wspierać sprzedaż podstawowej wersji gry oraz wcześniej wydanych dodatków.

Na poziom przychodów osiąganych w pierwszym półroczu 2026 r. wpływała również sprzedaż pozostałych, wcześniej wydanych produkcji Emitenta. Posiadanie portfolio obejmującego kilka tytułów znajdujących się na różnych etapach ich cyklu życia oraz dostępność części produktów zarówno na PC, jak i na konsolach pozwalają Spółce na dywersyfikację źródeł przychodów oraz dalszą monetyzację wcześniej poniesionych nakładów produkcyjnych.

W przypadku *Winter Survival* poziom sprzedaży pozostaje poniżej oczekiwań Emitenta. Spółka kontynuuje sprzedaż i na bieżąco monitoruje osiągane wyniki oraz perspektywy dalszej komercjalizacji gry. Okoliczność ta wpływa na ocenę rentowności projektu, nie stanowi jednak, w ocenie Zarządu, zagrożenia dla zdolności Spółki do kontynuowania działalności.

Przychody generowane przez dotychczas wydane portfolio, w połączeniu z posiadanymi przez Spółkę środkami finansowymi, pozwalają Emitentowi na bieżące regulowanie zobowiązań oraz finansowanie prowadzonej działalności i prac nad kolejnymi produkcjami. Spółka posiada środki zabezpieczające realizację kolejnych tytułów, w tym dwóch produkcji rozwijanych w ramach uniwersum *Gas Station Simulator* – **Roadhouse Simulator** i **Road Diner Simulator** – oraz projektu stanowiącego nowe IP Spółki – **Airport Contraband**.

Pierwsze półrocze 2026 r. było jednocześnie okresem intensywnych prac produkcyjnych oraz przygotowań do komercjalizacji wskazanych tytułów. Tym samym wyniki pierwszego półrocza opierały się w istotnej części na monetyzacji dotychczas wydanego portfolio, podczas gdy część nakładów ponoszonych w tym okresie związana była z przygotowaniem nowych produktów, których komercyjne premiery przypadają na drugą połowę 2026 roku oraz początek 2027 r. W konsekwencji przy ocenie wyników pierwszego półrocza należy uwzględnić przesunięcie w czasie pomiędzy ponoszeniem nakładów na rozwój nowych produkcji a rozpoczęciem generowania przez nie przychodów po ich wprowadzeniu do sprzedaży.

Dalszy rozwój *Gas Station Simulator* i jego uniwersum

Emitent podtrzymuje przyjęte wcześniej założenia dotyczące dalszego rozwoju uniwersum *Gas Station Simulator* i zamierza koncentrować działania produkcyjne związane z tym IP przede wszystkim na tworzeniu nowych, pełnoprawnych i odrębnie komercjalizowanych gier osadzonych w tym uniwersum, przy jednoczesnym dalszym wspieraniu podstawowej wersji *Gas Station Simulator*.

Dotychczas *Gas Station Simulator* został rozbudowany o szereg płatnych dodatków, które istotnie rozszerzyły zakres i możliwości rozgrywki. W ocenie Spółki obecna skala dostępnej zawartości uzasadnia stopniowe przenoszenie ciężaru prac produkcyjnych z kolejnych płatnych DLC na nowe, samodzielne tytuły. Pozwala to na dalsze wykorzystanie potencjału rozpoznawalnej marki, przy jednoczesnym tworzeniu nowych produktów, które mogą być oferowane również odbiorcom nieposiadającym podstawowej wersji *Gas Station Simulator*.

Powyższe nie oznacza ograniczenia wsparcia dla *Gas Station Simulator*. Spółka zamierza nadal rozwijać i aktualizować grę, wykorzystując utrzymujące się zainteresowanie produktem oraz jego długoterminowy potencjał sprzedażowy. Działania te będą jednak w większym stopniu koncentrować się na regularnym wsparciu istniejącego produktu, podczas gdy większa część zasobów przeznaczanych na rozwój uniwersum będzie kierowana na produkcję samodzielnych gier.

Dotychczasowe doświadczenia Emitenta wskazują, że premiery pełnych gier posiadają większy potencjał wpływu na poziom przychodów i wyniki finansowe niż wydawanie kolejnych płatnych dodatków. W związku z tym Spółka podtrzymuje decyzję o ukierunkowaniu kolejnych produkcji związanych z uniwersum *Gas Station Simulator* przede wszystkim na samodzielne, pełnoprawne tytuły. Realizacją tego kierunku są obecnie *Roadhouse Simulator* oraz *Road Diner Simulator*, a w dalszej perspektywie również zapowiadany *Motel Simulator*.

Projekty przygotowywane do premiery

Aktualnie Spółka koncentruje działania produkcyjne i wydawnicze na przygotowaniu do premier tytułów: **Road Diner Simulator** i **Airport Contraband** oraz po premierowym wsparciu **Roadhouse Simulator** (wydany 21 września 2026r.) Zgodnie z przyjętymi założeniami przed premierą pełnej wersji każdego z wymienionych tytułów Emitent udostępnia bezpłatne wersje Demo oraz Prologi. Działania te mają na celu prezentację poszczególnych produkcji szerszej grupie odbiorców, pozyskanie opinii i informacji zwrotnych od graczy, weryfikację zainteresowania poszczególnymi tytułami, budowanie społeczności wokół projektów, a także stanowią kolejne etapy działań marketingowych poprzedzających ich pełne premiery.

W dniu **19 maja 2026 r.** Spółka udostępniła bezpłatny Prolog gry *Roadhouse Simulator*, który na dzień sporządzenia niniejszego raportu posiada 73% pozytywnych ocen na platformie Steam. Następnie, w dniu **13 sierpnia 2026 r.**, udostępniona została bezpłatna wersja Demo, prezentująca rozszerzony zakres mechanik i rozwiązań przygotowywanych na potrzeby pełnej wersji gry. Demo spotkało się z bardzo pozytywnym odbiorem użytkowników i na dzień sporządzenia niniejszego raportu 92% opublikowanych na platformie Steam recenzji jest pozytywnych.

Premiera pełnej wersji gry *Roadhouse Simulator* miała miejsce **21 września 2026 r.** i spotkała się z pozytywnym odbiorem graczy. Tytuł uzyskał również dobrą widoczność na platformie Steam, pojawiając się m.in. w sekcji Popular New Releases, w której utrzymuje się również na dzień sporządzenia niniejszego raportu, a także w zestawieniu globalnych bestsellerów Steam (Top Sellers). Na dzień sporządzenia raportu 73% spośród 248 opublikowanych recenzji stanowią opinie pozytywne, co potwierdza pozytywny odbiór tytułu przez społeczność graczy.

Spółka na bieżąco analizuje odbiór tytułu oraz sugestie społeczności, wykorzystując je przy planowaniu dalszego rozwoju produktu. Od premiery Emitent udostępnił serię hotfixów oraz aktualizację zawartości obejmującą m.in. Mini Casino oraz nowe elementy dekoracyjne, a dalsze aktualizacje i rozszerzanie zawartości Gry pozostają jednym z kierunków jej rozwoju.

W dniu **27 lipca 2026 r.** Spółka udostępniła bezpłatny Prolog gry *Road Diner Simulator*, który na dzień sporządzenia niniejszego raportu posiada 87% pozytywnych recenzji na platformie Steam. Kolejnym etapem prezentacji produkcji będzie udostępnienie w dniu 10 grudnia 2026 r. bezpłatnej wersji Demo. Rozszerzy ona dotychczasową formułę rozgrywki m.in. o nowy tryb swobodny, dostępny zarówno w trybie wieloosobowym dla maksymalnie czterech graczy, jak i w trybie jednoosobowym, w którym gracz będzie miał możliwość zatrudniania pracowników wspierających go w prowadzeniu lokalu. Po etapie Demo Spółka planuje komercyjną premierę pełnej wersji gry.

W przypadku *Airport Contraband* w dniu **23 kwietnia 2026 r.** Spółka udostępniła bezpłatną wersję Demo, która na dzień sporządzenia niniejszego raportu posiada 87% pozytywnych recenzji na platformie Steam. Zgodnie z przyjętym harmonogramem, w dniu 27 sierpnia 2026 r. udostępniony został również bezpłatny Prolog gry, który obecnie posiada 90% pozytywnych recenzji użytkowników Steam. Komercyjna premiera pełnej wersji *Airport Contraband* planowana jest na 28 października 2026 r.

Dotychczasowy odbiór udostępnionych wersji Demo i Prologów wskazuje na pozytywny sentyment graczy wobec rozwijanych przez Spółkę produkcji. Emitent kontynuuje działania związane z przygotowaniem ich pełnych wersji, równolegle wykorzystując informacje zwrotne pozyskiwane od graczy do dalszego rozwoju i optymalizacji poszczególnych projektów przed ich komercyjnymi premierami. Pozytywny odbiór wersji przedpremierowych stanowi dla Spółki istotną informację

dotyczącą zainteresowania poszczególnymi projektami, nie przesądza jednak o poziomie przyszłej sprzedaży ich pełnych wersji.

W konsekwencji pierwsze półrocze 2026 r. stanowiło dla Emitenta okres, w którym przychody były generowane przede wszystkim przez dotychczas wydane portfolio, przy jednoczesnym ponoszeniu nakładów i prowadzeniu intensywnych prac nad przygotowaniem kolejnych pełnoprawnych produkcji do komercjalizacji w Q4 2026 oraz Q1 2027. Planowane premiery *Roadhouse Simulator*, *Airport Contraband* oraz *Road Diner Simulator* mają na celu rozszerzenie portfolio produktów generujących przychody oraz dalszą dywersyfikację źródeł przychodów Emitenta.

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 2026 roku kapitały własne wyniosły 16.752.414,28 zł.

1.1 Kluczowe wydarzenia pierwszego półrocza 2026 roku oraz do dnia publikacji raportu

9 Stycznia 2026 r.

Rada Nadzorcza jednomyślnie postanowiła o tymczasowym dokooptowaniu nowego członka Rady Nadzorczej Spółki w osobie Piotra Mróz.

29 stycznia 2026 r.

Zawarcie z Shochiku Co., Ltd. z siedzibą w Tokyo umowy wydawniczej dotyczącej gry "Gas Station Simulator" wraz z wszystkimi DLC .

Na mocy zawartej Umowy Wydawca będzie odpowiedzialny za podjęcie działań promocyjnych i marketingowych w celu sprzedaży Gry w wersji na PC, na rynku chińskim [Chiny kontynentalne] oraz w Hongkongu, Makau i na Tajwanie.

Zawarcie ze spółką HeartBeat Interactive Entertainment LTD. z siedzibą w Fujian, Chiny porozumienia dot. rozwiązania umowy wydawniczej dot. dystrybucji Gry GSS na terytorium Chin. Zgodnie z Porozumieniem umowa wydawnicza ulega rozwiązaniu z dniem 31 stycznia 2026 r.

6 lutego 2026 r.

Ogłoszenie nowej gry w uniwersum Gas Station Simulator pt: Roadhouse Simulator na platformie Steam.

13 lutego 2026 r.

Premiera płatnego dodatku [DLC] do gry Gas Station Simulator pt. „Car Junkyard” na platformie Xbox oraz PlayStation.

23 kwietnia 2026 r.

Premiera bezpłatnej wersji DEMO gry: Airport Contraband

24 kwietnia 2026 r.

Dokonanie odpisów aktualizujących w księgach za 2025 rok z tytułu częściowej utraty wartości aktywów w łącznej kwocie 1 648 034,80 PLN. Na ww. łączną wysokość dokonanych odpisów aktualizujących składają się odpis aktualizujący wartość zapasów w wysokości 1 420 000,00 PLN odnoszący się do gry Winter Survival, oraz odpis aktualizujący wartość zapasów w wysokości 228 034,80 PLN odnoszący się do gry Gas Station Simulator VR.

19 maja 2026 r.

Premiera darmowego prologu do gry: Roadhouse Simulator

19 maja 2026 r.

Otrzymanie zawiadomienia o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów - przekroczenie progu 10% w ogólnej liczbie głosów przez grupę kapitałową Phenomen Games S.A.

5 czerwca 2026 r.

Podpisanie z Shochiku Co., Ltd. z siedzibą w Tokyo umowy wydawniczej dotyczącej gry „Airport Contraband”. Na mocy zawartej Umowy Wydawca będzie odpowiedzialny za podjęcie działań promocyjnych i marketingowych w celu sprzedaży Gry w wersji na PC, na rynku japońskim oraz chińskim [Chiny kontynentalne] oraz w Hongkongu, Makau i na Tajwanie.

17 czerwca 2026 r.

Zatwierdzenie kooptacji członka Rady Nadzorczej Emitenta w osobie Piotra Mróz.

27 lipca 2026 r.

Premiera darmowego prologu do gry: Road Diner Simulator.

13 sierpnia 2026 r.

Premiera darmowej wersji demo do gry: Roadhouse Simulator.

27 sierpnia 2026 r.

Premiera darmowego prologu do gry: Airport Contraband.

18 września 2026 r.

Premiera płatnego dodatku do gry Gas Station Simulator „RV Camp” na konsole nowej generacji Xbox Series oraz PlayStation5.

21 września 2026 r.

Premiera pełnej wersji gry: Roadhouse Simulator

28 października 2026 r.

Premiera pełnej wersji gry: Airport Contraband

30 października 2026 r.

Premiera płatnego dodatku do gry Gas Station Simulator „RV Camp” na konsole Xbox One oraz PlayStation4

10 grudnia 2026 r.

Premiera darmowej wersji demo do gry: Road Diner Simulator

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

CZYNNIKI RYZYKA

Poniższe zestawienie czynników ryzyka obejmuje ryzyka zidentyfikowane przez Emitenta i znane mu na dzień publikacji niniejszego raportu. Przedstawiony katalog nie ma charakteru zamkniętego, a Spółka nie może wykluczyć wystąpienia innych, obecnie nieznanych lub uznawanych za nieistotne okoliczności, które w przyszłości mogą stanowić dodatkowe źródło ryzyka. Wraz z rozwojem działalności Emitenta oraz zmianami zachodzącymi w jego otoczeniu gospodarczym, rynkowym, prawnym lub regulacyjnym zakres i znaczenie poszczególnych czynników ryzyka mogą również ulegać zmianie.

Według najlepszej wiedzy Emitenta opisane poniżej czynniki ryzyka należą do istotnych okoliczności, których materializacja może wywrzeć negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową i majątkową, osiągnięte wyniki, perspektywy rozwoju, a także na rynkową wycenę akcji Emitenta.

Ryzyko zależności od kluczowych dystrybutorów produktów

Istotna część sprzedaży produktów Spółki realizowana jest za pośrednictwem zewnętrznych platform cyfrowej dystrybucji gier, w szczególności platformy Steam, należącej do Valve Corporation LLC. Steam pozostaje obecnie głównym kanałem dystrybucji gier Spółki, a także istotnym narzędziem służącym do prezentacji nowych produkcji, budowania społeczności oraz weryfikacji zainteresowania graczy poszczególnymi tytułami.

W związku z powyższym ograniczenie możliwości dystrybucji produktów Spółki za pośrednictwem platformy Steam, zmiana zasad jej funkcjonowania lub warunków współpracy, a także zmniejszenie znaczenia tej platformy na rynku mogą negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży, osiągnięte przychody oraz wyniki finansowe Emitenta.

W celu ograniczenia powyższego ryzyka Spółka konsekwentnie podejmuje działania zmierzające do dywersyfikacji kanałów dystrybucji oraz źródeł przychodów, w szczególności poprzez udostępnianie swoich produkcji na innych platformach i w sklepach niezależnych od Valve. Działania te mają na celu stopniowe ograniczanie stopnia uzależnienia wyników Spółki od sprzedaży realizowanej za pośrednictwem platformy Steam.

Ryzyko braku sukcesu tworzonych gier

Wyniki finansowe Spółki pozostają w istotnym stopniu uzależnione od komercyjnego powodzenia wydawanych gier. Sukces rynkowy poszczególnych produkcji jest trudny do przewidzenia i zależy od szeregu czynników pozostających częściowo poza kontrolą Emitenta, w tym m.in. preferencji graczy, poziomu konkurencji, sytuacji na rynku gier oraz skuteczności działań marketingowych i promocyjnych.

Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez dywersyfikację portfolio oraz źródeł przychodów. Obejmuje ona dalsze rozwijanie i wspieranie wydanych już, dochodowych tytułów, przygotowywanie dodatkowej zawartości, w tym płatnych rozszerzeń, udostępnianie gier na kolejnych platformach, w szczególności poprzez wykonywanie portów konsolowych, a także produkcję nowych, pełnoprawnych gier – zarówno wykorzystujących istniejące i rozpoznawalne marki Spółki, w szczególności uniwersum Gas Station Simulator, jak również opartych na nowych własnościach intelektualnych.

Istotnym elementem przyjętej strategii jest również weryfikacja zainteresowania graczy produkcjami jeszcze przed premierą ich pełnych wersji. Spółka analizuje m.in. liczbę i dynamikę zapisów gier na listy życzeń (wishlist), rozwój społeczności skupionej wokół poszczególnych projektów oraz odbiór bezpłatnych wersji Demo i Prologów. Pozyskane w ten sposób informacje oraz opinie graczy są wykorzystywane przy podejmowaniu decyzji dotyczących dalszego rozwoju, zakresu oraz działań marketingowych związanych z poszczególnymi produkcjami.

Od momentu przyjęcia powyższego podejścia w 2018 r. do dnia sporządzenia niniejszego raportu wszystkie pełne premiery gier oraz płatnych dodatków Spółki pozwoliły na zwrot poniesionych kosztów produkcji w relatywnie krótkim okresie od ich wydania. W ocenie Emitenta dotychczasowe wyniki potwierdzają zasadność przyjętego modelu działania, nie stanowią jednak gwarancji osiągnięcia podobnych rezultatów przez kolejne produkcje.

Spółka ocenia, że rozwijanie nowych tytułów w oparciu o istniejące i rozpoznawalne IP może ograniczać ryzyko komercyjne w porównaniu z wprowadzaniem na rynek całkowicie nowych marek. Strategia ta znajduje zastosowanie m.in. w przypadku gier Road Diner Simulator oraz Roadhouse Simulator, rozwijanych w ramach uniwersum Gas Station Simulator. Produkcje te mogą korzystać z rozpoznawalności marki oraz istniejącej społeczności graczy zainteresowanych dotychczasowymi tytułami Emitenta.

Jednocześnie Spółka kontynuuje rozwój nowych własności intelektualnych, czego przykładem jest Airport Contraband. W przypadku tego rodzaju projektów ryzyko związane z odbiorem nowej marki jest co do zasady wyższe. Emitent dąży do jego ograniczenia poprzez wcześniejszą prezentację produkcji graczom. W przypadku Airport Contraband udostępnienie bezpłatnych wersji Demo oraz Prologu pozwoliło Spółce pozyskać informacje dotyczące zainteresowania projektem oraz jego odbioru przed premierą pełnej wersji gry.

W ocenie Emitenta koncentracja wyłącznie na istniejących własnościach intelektualnych mogłaby jednocześnie ograniczać możliwości dalszego rozwoju portfolio. Tworzenie nowych IP stanowi zatem istotny element długoterminowej strategii Spółki, umożliwiający docieranie do nowych grup odbiorców, rozwijanie kolejnych marek oraz zmniejszanie zależności od wyników pojedynczego tytułu lub uniwersum.

W przyszłości dalszemu ograniczeniu przedmiotowego ryzyka służyć ma również rozwój działalności wydawniczej Emitenta obejmującej gry tworzone przez zewnętrzne zespoły deweloperskie. Rozszerzanie portfolio o projekty podmiotów trzecich może zwiększyć jego dywersyfikację oraz ograniczyć zależność wyników Spółki od komercyjnego powodzenia pojedynczych własnych produkcji.

Ryzyko braku zwrotu środków zainwestowanych w grę Winter Survival

Winter Survival jest pierwszą grą z gatunku survival wyprodukowaną przez DRAGO entertainment, a jednocześnie pierwszym projektem Spółki rozwijanym w modelu wczesnego dostępu (Early Access), zakładającym iteracyjny rozwój produkcji w oparciu o informacje zwrotne pozyskiwane od społeczności graczy.

Prace nad grą rozpoczęły się we wrześniu 2020 r. W toku produkcji projekt był okresowo wstrzymywany w związku z zaangażowaniem zespołu w prace przedpremierowe i popremierowe dotyczące Gas Station Simulator, wydanego w 2021 r., oraz Food Truck Simulator, wydanego w 2022 r. Istotnym elementem procesu produkcyjnego była również zmiana technologii z Unreal Engine 4 na Unreal Engine 5, której realizacja zajęła ponad pół roku.

W okresie produkcji Spółka przygotowała dwie wersje demonstracyjne gry, bezpłatny Prolog oraz kilka wersji przeznaczonych do playtestów. W dniu 6 marca 2024 r. Winter Survival został udostępniony w formule Early Access. Pozyskane na tym etapie informacje zwrotne od graczy były wykorzystywane przez Spółkę do ustalania priorytetów dalszych prac oraz kierunków rozwoju produkcji.

W lipcu 2024 r., w odpowiedzi na opinie społeczności, Spółka udostępniła istotną aktualizację rozszerzającą m.in. warstwę fabularną oraz wprowadzającą nowy tryb rozgrywki Cold Wave. Następnie Spółka podjęła decyzję o skoncentrowaniu kolejnych większych zmian i nowej zawartości na potrzeby premiery pełnej wersji gry. W sierpniu 2025 r. przeprowadzono dodatkowe playtesty, a pozyskany w ich ramach feedback został wykorzystany do końcowej weryfikacji i dostosowania projektu przed premierą.

Pełna wersja Winter Survival została wydana w dniu 19 listopada 2025 r. Tym samym zakończony został etap rozwoju gry w formule Early Access, a projekt przeszedł do fazy komercyjnej eksploatacji pełnej wersji.

Winter Survival był jednym z najbardziej złożonych technologicznie i organizacyjnie projektów realizowanych dotychczas przez Spółkę. Produkcja gry survivalowej z otwartym światem wiązała się z istotnie większą skalą oraz poziomem złożoności w porównaniu z wcześniejszymi produkcjami Emitenta. Z tego względu Zarząd od początku identyfikował podwyższone ryzyko technologiczne, organizacyjne oraz komercyjne związane z realizacją projektu, a jednym ze sposobów jego ograniczenia było przyjęcie iteracyjnego modelu produkcji oraz udostępnienie gry w formule Early Access.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu wyniki sprzedażowe Winter Survival pozostają poniżej pierwotnych oczekiwań Spółki. Zarząd na bieżąco monitoruje wyniki sprzedażowe gry, opinie graczy

oraz perspektywy dalszej komercjalizacji projektu, a decyzje dotyczące dalszego rozwoju i wsparcia produkcji podejmowane są z uwzględnieniem ich ekonomicznego uzasadnienia.

Jednocześnie całość przychodów przypadających producentowi ze sprzedaży Winter Survival przysługuje DRAGO entertainment, co oznacza, że Spółka pozostaje bezpośrednim beneficjentem przychodów generowanych przez dalszą sprzedaż projektu.

Ryzyko związane z możliwością nieodzyskania całości nakładów poniesionych na Winter Survival zostało również uwzględnione w wycenie aktywów Spółki w 2025 roku. W wyniku przeprowadzonych wówczas testów na utratę wartości Zarząd dokonał odpisu aktualizującego z tytułu częściowej utraty wartości aktywów dotyczących projektu Winter Survival w wysokości 1 897 000,00 zł. W 2026 roku Spółka nie dokonywała dalszych odpisów aktualizujących z tego tytułu.

Potencjalny brak pełnego zwrotu nakładów poniesionych na produkcję Winter Survival ma negatywny wpływ na rentowność tego projektu oraz może wpływać na wyniki finansowe Spółki, nie stanowi jednak zagrożenia dla zdolności Emitenta do kontynuowania działalności. DRAGO entertainment posiada środki finansowe oraz źródła przychodów generowane przez pozostałe produkty w swoim portfolio, pozwalające na kontynuację prowadzonej działalności oraz realizację aktualnych planów produkcyjnych i wydawniczych.

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 ze współpracą z Phenomen Games sp. z o.o.

Emitent posiada umowę o współpracy inwestycyjnej z Phenomen Games sp. z o.o., dotyczącą wspólnej realizacji projektów produkcyjnych. Współpraca stron obejmuje m.in. projekty Gas Station Simulator, Food Truck Simulator, Road Diner Simulator, Roadhouse Simulator, Motel Simulator oraz Airport Contraband. Umowa określa zakres współpracy, w tym liczbę projektów przewidzianych do wspólnej realizacji i stanowi jeden z elementów modelu finansowania działalności produkcyjnej Emitenta.

Współpraca z Phenomen Games ma charakter wieloletni i dotychczas przebiegała zgodnie z założeniami stron. Niemniej Emitent identyfikuje ryzyko związane z możliwością zmiany warunków współpracy, opóźnień we wzajemnych rozliczeniach lub jej zakończenia przed ukończeniem wszystkich

projektów objętych zawartym porozumieniem. Na możliwość materializacji powyższego ryzyka mogą wpływać zarówno czynniki dotyczące bezpośrednio stron umowy, jak również czynniki zewnętrzne, w szczególności zmiany sytuacji gospodarczej, finansowej lub geopolitycznej.

Ewentualne ograniczenie lub zakończenie współpracy mogłoby skutkować koniecznością zwiększenia zaangażowania środków własnych Emitenta w finansowanie realizowanych projektów, zmianą harmonogramów produkcyjnych lub ograniczeniem liczby projektów prowadzonych równolegle. W określonych okolicznościach mogłoby to mieć wpływ na płynność finansową, tempo realizacji planów produkcyjnych oraz wyniki finansowe Spółki.

W celu ograniczenia powyższego ryzyka Emitent prowadzi politykę finansową zakładającą utrzymywanie odpowiedniego poziomu dostępnych środków oraz bufora płynnościowego, a także na bieżąco monitoruje poziom zaangażowania finansowego w poszczególne projekty i dostosowuje harmonogram produkcji do posiadanych zasobów finansowych i organizacyjnych. Przyjęty model ma umożliwić Spółce odpowiednią reakcję w przypadku zmiany warunków współpracy lub konieczności zwiększenia udziału własnego w finansowaniu projektów.

Jednocześnie ewentualne ograniczenie zakresu współpracy z Phenomen Games nie musi oznaczać rezygnacji przez Emitenta z realizacji projektów objętych dotychczasowym modelem współpracy. W zależności od etapu zaawansowania poszczególnych produkcji, ich potencjału komercyjnego oraz sytuacji finansowej Spółki, Emitent mógłby podjąć decyzję o ich dalszej samodzielnej realizacji, zmianie harmonogramu lub koncentracji zasobów na projektach o najwyższym potencjale ekonomicznym.

Samodzielna realizacja wybranych projektów wiązałaby się z koniecznością poniesienia przez Spółkę większej części kosztów ich produkcji, jednocześnie jednak zwiększałaby udział Emitenta w przyszłych przychodach generowanych przez te projekty. Ograniczenie liczby produkcji realizowanych jednocześnie mogłoby ponadto umożliwić większą koncentrację zasobów ludzkich, organizacyjnych i finansowych na mniejszej liczbie tytułów.

W ocenie Emitenta dotychczasowy model współpracy z Phenomen Games pozostaje korzystnym elementem realizowanej strategii produkcyjnej i finansowej, jednak Spółka zachowuje możliwość dostosowania skali oraz sposobu realizacji projektów w przypadku zmiany warunków współpracy.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Proces produkcji gier komputerowych ma charakter złożony, wieloetapowy i w znacznym stopniu zależny od czynników technicznych, organizacyjnych oraz rynkowych, w związku z czym realizacja poszczególnych projektów może wymagać modyfikacji pierwotnie przyjętych harmonogramów. Ryzyko wystąpienia opóźnień jest charakterystyczne dla branży gier i może materializować się na

różnych etapach produkcji – od prac koncepcyjnych i programistycznych, przez implementację poszczególnych mechanik, po testy, optymalizację oraz przygotowanie finalnej wersji produktu.

Do czynników mogących powodować wydłużenie procesu produkcyjnego należą w szczególności wyzwania technologiczne, konieczność usunięcia zidentyfikowanych błędów, potrzeba przebudowy lub optymalizacji określonych mechanik, zmiany zakresu projektu, ograniczona dostępność kluczowych członków zespołu, a także informacje zwrotne uzyskiwane w trakcie playtestów oraz po udostępnieniu wersji Demo lub Prologów. Na harmonogram mogą wpływać również czynniki zewnętrzne, w tym sytuacja rynkowa, działania konkurencji, terminy premier innych istotnych produkcji oraz zmieniające się preferencje odbiorców.

W konsekwencji Spółka nie może wykluczyć konieczności zmiany terminów realizacji poszczególnych etapów produkcji lub przesunięcia daty premiery gry. Wydłużenie okresu produkcji może prowadzić do zwiększenia kosztów projektu, w szczególności kosztów osobowych, technologicznych i marketingowych, a także przesunięcia w czasie momentu rozpoczęcia generowania przychodów z danego tytułu. W określonych okolicznościach zmiana terminu premiery może również wpłynąć na potencjał sprzedażowy produkcji, np. w przypadku zwiększonej konkurencji w nowym terminie wydania.

Jednocześnie przesunięcie terminu premiery nie w każdym przypadku należy utożsamiać z negatywnym zdarzeniem z punktu widzenia projektu. Decyzja o zmianie harmonogramu może zostać podjęta świadomie przez Zarząd w sytuacji, gdy dodatkowy czas umożliwia poprawę jakości produktu, usunięcie istotnych błędów, uwzględnienie opinii społeczności, dalszą optymalizację rozgrywki lub wybór korzystniejszego z punktu widzenia Spółki terminu komercyjnego wydania gry.

Emitent ogranicza ryzyko związane z opóźnieniami poprzez bieżące monitorowanie postępu prac, etapowe planowanie produkcji, regularne testowanie rozwijanych projektów oraz elastyczne zarządzanie zasobami pomiędzy poszczególnymi zespołami. Istotnym elementem tego procesu jest również wcześniejsze udostępnianie wybranych produkcji w postaci bezpłatnych wersji Demo i Prologów oraz organizowanie playtestów, co pozwala na identyfikację problemów i zebranie informacji zwrotnych przed premierą pełnej wersji.

Spółka prowadzi ponadto politykę finansową mającą na celu ograniczenie zależności bieżącego funkcjonowania Emitenta od powodzenia lub terminowej premiery pojedynczego projektu. Bieżąca działalność Spółki finansowana jest m.in. z przychodów generowanych przez portfolio już wydanych produktów, dostępnych na różnych platformach, w tym PC i konsolach. Dzięki temu ewentualne przesunięcie premiery jednego z realizowanych projektów nie powoduje automatycznie utraty podstawowego źródła finansowania działalności Emitenta.

Dywersyfikacja portfolio, równoległa realizacja kilku projektów oraz utrzymywanie przychodów z wcześniej wydanych tytułów ograniczają wpływ ewentualnych opóźnień pojedynczej produkcji na płynność i zdolność Spółki do kontynuowania działalności. Nie można jednak wykluczyć, że kumulacja opóźnień dotyczących kilku istotnych projektów, znaczące przekroczenie zakładanych budżetów lub przesunięcie w czasie kilku premier mogłyby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe oraz realizację planów rozwojowych Emitenta.

Ryzyko związane z realizacją wielu projektów jednocześnie

Równoległa realizacja kilku projektów produkcyjnych stanowi istotne wyzwanie organizacyjne i operacyjne dla Spółki. Prowadzenie prac nad wieloma tytułami jednocześnie może skutkować w szczególności nieoptymalną alokacją zasobów ludzkich i finansowych, okresowym przeciążeniem poszczególnych zespołów lub specjalistów, wydłużeniem procesu produkcyjnego, a także koniecznością zmiany harmonogramów i przesuwania terminów realizacji poszczególnych etapów projektów.

Ryzyko to może być szczególnie istotne w okresach kumulacji kluczowych etapów produkcyjnych, takich jak przygotowanie wersji Demo i Prologów, playtesty, działania związane z certyfikacją i kontrolą jakości, a przede wszystkim okresy bezpośrednio poprzedzające premiery pełnych wersji gier. Równoczesne zapotrzebowanie kilku projektów na te same kompetencje, w szczególności w obszarach QA, programowania, marketingu, community managementu czy przygotowania materiałów wydawniczych, może czasowo zwiększać obciążenie organizacyjne Spółki.

W celu ograniczenia powyższego ryzyka Emitent przypisuje do poszczególnych projektów dedykowane zespoły oraz osoby odpowiedzialne za zarządzanie ich realizacją, jednocześnie zachowując możliwość elastycznego przesuwania części zasobów pomiędzy projektami w zależności od aktualnego etapu produkcji i występujących priorytetów. Mobilność zespołów umożliwia czasowe zwiększenie zaangażowania w projekty znajdujące się na kluczowym etapie realizacji, w szczególności przed premierą lub wydaniem istotnej aktualizacji.

Spółka prowadzi również bieżący monitoring harmonogramów, zakresu produkcji oraz stopnia zaawansowania poszczególnych projektów, co umożliwia odpowiednio wczesne identyfikowanie potencjalnych opóźnień oraz podejmowanie decyzji dotyczących zmiany priorytetów, przesunięcia zasobów lub dostosowania terminów realizacji.

Jednocześnie model zakładający równoległy rozwój kilku produkcji jest świadomym elementem strategii Emitenta, którego celem jest ograniczenie uzależnienia wyników Spółki od komercyjnego powodzenia pojedynczego tytułu. Większa liczba rozwijanych projektów umożliwia budowę bardziej zdywersyfikowanego portfolio, regularniejsze wprowadzanie nowych produktów na rynek oraz rozłożenie ryzyka komercyjnego pomiędzy kilka produkcji.

Równoległa realizacja projektów pozwala również Spółce na weryfikowanie potencjału poszczególnych tytułów jeszcze przed ich pełną premierą, m.in. poprzez analizę zainteresowania graczy, przyrostu zapisów na listy życzeń, aktywności społeczności oraz odbioru udostępnianych wersji Demo i Prologów. Pozwala to na odpowiednie dostosowywanie poziomu zaangażowania zasobów w poszczególne projekty.

W ocenie Emitenta korzyści wynikające z dywersyfikacji portfolio i ograniczenia zależności od wyników pojedynczej produkcji uzasadniają ryzyka organizacyjne związane z równoległym prowadzeniem kilku projektów. Spółka nie może jednak wykluczyć, że w przypadku kumulacji prac nad kilkoma produkcjami, wystąpienia nieprzewidzianych problemów technicznych lub ograniczonej dostępności kluczowych pracowników konieczne będzie przesunięcie terminów realizacji wybranych projektów.

Ewentualne przesunięcie harmonogramu pojedynczej produkcji nie musi przy tym oznaczać pogorszenia jej potencjału komercyjnego i może stanowić świadomą decyzję Zarządu, jeżeli

dodatkowy czas pozwala na podniesienie jakości produktu, uwzględnienie informacji zwrotnych od graczy lub wybór korzystniejszego terminu premiery.

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

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

Ryzyko związane z poziomem sprzedaży *Winter Survival*

Wyniki sprzedażowe gry *Winter Survival* pozostają poniżej pierwotnych oczekiwań Emitenta. W przypadku utrzymania się sprzedaży na dotychczasowym poziomie istnieje ryzyko, że przychody generowane przez projekt nie pozwolą na odzyskanie całości nakładów poniesionych na jego produkcję.

Potencjalny brak pełnego zwrotu nakładów poniesionych na *Winter Survival* może mieć negatywny wpływ na rentowność projektu oraz wyniki finansowe Spółki. Jednocześnie, w ocenie Zarządu, sytuacja ta nie stanowi zagrożenia dla zdolności Emitenta do kontynuowania działalności. Spółka posiada portfolio innych produktów generujących przychody oraz środki pozwalające na kontynuację bieżącej działalności i realizację przyjętych planów produkcyjnych.

Ryzyko związane z kumulacją premier i działań wydawniczych

W pozostałej części 2026 roku oraz z początkiem 2027 roku Spółka planuje realizację dwóch istotnych premier gier: *Airport Contraband* oraz *Road Diner Simulator* oraz działań wydawniczych związanych z wydanym już tytułem *Roadhouse Simulator*.

Koncentracja kilku premier w relatywnie krótkim okresie zwiększa obciążenie zespołów odpowiedzialnych w szczególności za produkcję, kontrolę jakości, marketing, działania wydawnicze oraz obsługę społeczności. Może to skutkować koniecznością zmiany harmonogramów poszczególnych działań lub ograniczeniem intensywności działań promocyjnych dotyczących wybranych tytułów.

Zgodnie z opublikowanymi raportami bieżącymi, zmiana terminu premiery pełnej wersji *Airport Contraband* na 28 października 2026 roku oraz terminu udostępnienia wersji demonstracyjnej *Road Diner Simulator* na 10 grudnia 2026 roku stanowiła świadomą decyzję Zarządu, podyktowaną wyborem bardziej optymalnych okien wydawniczych oraz możliwością wykorzystania promocji

krzyżowej pomiędzy tytułami Emitenta, w tym *Gas Station Simulator* i wydanego 21 września *Roadhouse Simulator*, co w ocenie Spółki może przełożyć się na zwiększenie widoczności poszczególnych produktów na platformie Steam, a tym samym zwiększyć ich potencjał komercyjny.

Ryzyko związane z komercyjnym odbiorem nowych premier

Wyniki Spółki w pozostałych miesiącach roku będą w istotnym stopniu zależne od odbioru rynkowego nowych produkcji. Pomimo pozytywnego odbioru dotychczas udostępnionych wersji Demo i Prologów, poziomu zainteresowania graczy oraz podejmowanych działań marketingowych, Emitent nie jest w stanie zagwarantować, że zainteresowanie to przełoży się na poziom sprzedaży pełnych wersji odpowiadający oczekiwaniom Spółki.

Ryzyko przesunięcia przychodów pomiędzy okresami sprawozdawczymi

Ewentualne przesunięcie terminu premiery którejkolwiek z kluczowych produkcji może skutkować przesunięciem części planowanych przychodów na kolejny okres sprawozdawczy. W konsekwencji wyniki finansowe poszczególnych kwartałów lub całego roku mogą odbiegać od pierwotnych założeń, nawet w przypadku, gdy zmiana harmonogramu nie wpływa negatywnie na długoterminowy potencjał komercyjny danego projektu.

Stabilność przychodów z dotychczas wydanego portfolio

Istotnym elementem zapewniającym stabilność działalności Emitenta pozostają przychody generowane przez portfolio gier już wprowadzonych do sprzedaży. W szczególności Spółka uzyskuje przychody ze sprzedaży *Gas Station Simulator*, zarówno w wersji na PC, jak i na konsole, wraz z wydanymi dotychczas płatnymi dodatkami oraz niedawno wydanym tytułem *Roadhouse Simulator* z uniwersum *Gas Station*, a także z pozostałych tytułów znajdujących się w portfolio Emitenta, w tym *Winter Survival*, *Food Truck Simulator* oraz *Treasure Hunter Simulator*, dostępnych na PC lub konsolach.

Szczególne znaczenie dla działalności Spółki ma *Gas Station Simulator*, który wraz z rozbudowanym katalogiem dodatkowej zawartości pozostaje jednym z podstawowych źródeł przychodów Emitenta. Obecność produktów Spółki na różnych platformach sprzedażowych pozwala jednocześnie na dywersyfikację źródeł przychodów oraz dalszą monetyzację wcześniej poniesionych nakładów produkcyjnych.

Przychody generowane przez już wydane produkty umożliwiają Spółce finansowanie bieżącej działalności operacyjnej oraz kontynuowanie prac nad kolejnymi projektami bez uzależniania zdolności

do prowadzenia działalności od komercyjnego powodzenia lub terminowej premiery pojedynczej nowej produkcji. Ma to szczególne znaczenie w branży gier, w której poziom sprzedaży nowych tytułów jest trudny do precyzyjnego przewidzenia, a harmonogramy produkcji mogą ulegać zmianom.

Posiadanie portfolio produktów znajdujących się na różnych etapach ich cyklu życia pozwala również na częściowe ograniczenie wpływu ewentualnych opóźnień nowych premier na bieżącą sytuację finansową Emitenta. Przesunięcie terminu wydania pojedynczego projektu może skutkować przesunięciem w czasie planowanych przychodów, jednak Spółka w dalszym ciągu uzyskuje wpływy ze sprzedaży wcześniej wydanych tytułów.

Jednocześnie Emitent kontynuuje działania mające na celu wydłużanie cyklu życia swoich produktów, w szczególności poprzez aktualizacje, dodatkową zawartość oraz udostępnianie gier na kolejnych platformach. Działania te służą utrzymaniu zainteresowania istniejącym portfolio oraz wykorzystaniu jego potencjału sprzedażowego również w kolejnych okresach sprawozdawczych.

W ocenie Zarządu przychody generowane przez dotychczas wydane portfolio, w połączeniu z posiadanymi przez Spółkę środkami finansowymi, zapewniają możliwość prowadzenia bieżącej działalności oraz realizacji przyjętych planów produkcyjnych i wydawniczych. Jednocześnie Emitent na bieżąco monitoruje poziom sprzedaży poszczególnych produktów oraz dostosowuje skalę ponoszonych nakładów do aktualnej sytuacji finansowej i osiągniętych przepływów pieniężnych.

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 Roadhouse Simulator.

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

- a) 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)
- b) koszty produkcji gry Winter Survival
- c) koszty produkcji Airport Contraband
- d) koszty produkcji Roadhouse Simulator
- e) koszty produkcji Road Diner Simulator

W zaprezentowanym bilansie należy zwrócić uwagę na przyrost pozycji „zapasy”, ze względu na kumulację kosztów realizowanych obecnie projektów: głównie Road Diner Simulator, Roadhouse Simulator oraz 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
Phenomen Games Fund Sp. z o.o.	117 034	10,78	117 034	10,78
Phenomen Games S.A.	9 759	0,90	9 759	0,90
pozostali	441 466	40,66	441 466	40,66
Razem	1 085 655	100	1 085 655	100

* Ze względu na zrealizowany w 2025 rok skup akcji własnych, w chwili obecnej 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 30.09.2026	Zmiana w stanie posiadania
JOANNA TYNOR	Prezes Zarządu	133.344	0
LUCJAN MIKOCIAK	Wiceprezes Zarządu	261.190	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

W I kwartale 2026 roku celem redukcji ryzyka kursowego, Spółka wdrożyła na kolejny rok procesy związane z dostępem do systemu FOREX Forward oraz otworzyła linię kredytową zabezpieczoną wekslem własnym in blanco oraz gwarancją Banku Gospodarstwa Krajowego w ramach portfelowej linii gwarancyjnej de minimis, dzięki czemu uzyskano dalsze zwiększenie płynności finansowej Spółki oraz zmniejszono potencjalną presję czasową na dokonywanie transakcji walutowych.

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 przedstawionymi we wcześniejszych częściach niniejszego raportu, w ocenie Zarządu istotne znaczenie dla oceny obecnej sytuacji Emitenta, jego przyszłych wyników finansowych oraz możliwości realizacji zobowiązań mają przede wszystkim plany produkcyjne i wydawnicze Spółki na pozostałą część 2026 roku oraz początek 2027 roku, a także przychody generowane przez dotychczas wydane portfolio produktów.

Zarówno w pierwszej, jak i w drugiej połowie 2026 roku Spółka koncentruje działalność produkcyjną i wydawniczą przede wszystkim na trzech projektach: Roadhouse Simulator, Airport Contraband oraz Road Diner Simulator. Projekty te znajdują się na zaawansowanych etapach realizacji, a przed premierami ich pełnych wersji Emitent wykorzystuje bezpłatne wersje Demo i Prologi, pozwalające na prezentację produkcji szerszej grupie odbiorców, pozyskiwanie informacji zwrotnych od graczy oraz weryfikację zainteresowania poszczególnymi tytułami.

W odniesieniu do *Roadhouse Simulator* Spółka udostępniła Prolog w dniu 19 maja 2026 r., a następnie wersję Demo w dniu 13 sierpnia 2026 r. Premiera pełnej wersji gry miała miejsce 21 września 2026 r. *Roadhouse Simulator* jest samodzielną produkcją osadzoną w uniwersum *Gas Station Simulator* i stanowi element realizowanej przez Emitenta strategii polegającej na rozwijaniu rozpoznawalnego IP również poprzez pełnoprawne, odrębnie komercjalizowane gry.

Gra spotkała się z pozytywnym odbiorem społeczności, a 73% spośród 248 opublikowanych recenzji na platformie Steam stanowią opinie pozytywne. Gracze zwracają jednocześnie uwagę na potencjał dalszego rozwoju tytułu oraz oczekują rozbudowy dostępnej zawartości.

Spółka na bieżąco analizuje opinie i sugestie społeczności, wykorzystując je przy planowaniu kolejnych aktualizacji oraz nowej zawartości. Dotychczasowy odbiór gry oraz zainteresowanie jej dalszym rozwojem stanowią dla Spółki podstawę do decyzji o kontynuowaniu prac nad *Roadhouse Simulator* i stopniowego rozszerzania jego zawartości.

W przypadku *Airport Contraband* wersja Demo została udostępniona 23 kwietnia 2026 r., a Prolog 27 sierpnia 2026 r. Premiera pełnej wersji gry planowana jest na 28 października 2026 r. Projekt stanowi nowe IP w portfolio Emitenta, a jego rozwój jest elementem strategii zakładającej, obok wykorzystywania potencjału istniejących marek, również tworzenie nowych produktów umożliwiających dotarcie do nowych grup odbiorców. Zarówno demo, jak i prolog spotkały się z pozytywnym odbiorem przez graczy.

Kolejnym istotnym projektem pozostaje *Road Diner Simulator*, którego Prolog został wydany 27 lipca 2026 r. Spółka planuje udostępnienie wersji Demo w dniu 10 grudnia 2026 r., a następnie komercyjną premierę pełnej wersji gry z początkiem 2027 roku. Produkcja, podobnie jak *Roadhouse Simulator*, rozwijana jest w ramach uniwersum *Gas Station Simulator*, co umożliwia wykorzystanie rozpoznawalności flagowej marki Spółki oraz istniejącej społeczności graczy.

Realizacja powyższego harmonogramu oznacza koncentrację kilku istotnych wydarzeń wydawniczych w relatywnie krótkim okresie, co z jednej strony zwiększa wymagania organizacyjne i produkcyjne po stronie Emitenta, z drugiej natomiast stwarza możliwość wprowadzenia do sprzedaży kilku nowych produktów, które w przypadku pozytywnego odbioru rynkowego mogą stanowić kolejne źródła przychodów Spółki. Faktyczny wpływ poszczególnych premier na wyniki finansowe Emitenta będzie uzależniony przede wszystkim od poziomu sprzedaży oraz dalszego zainteresowania graczy poszczególnymi tytułami.

Istotnym elementem sytuacji finansowej Emitenta pozostają jednocześnie przychody generowane przez dotychczas wydane portfolio, w szczególności przez *Gas Station Simulator* wraz z wydanymi

dotatkami, jak również pozostałe produkty Spółki dostępne na PC i konsolach. Przychody z już skomercjalizowanych tytułów pozwalają na finansowanie bieżącej działalności oraz ograniczają stopień uzależnienia sytuacji finansowej Emitenta od powodzenia lub terminowej premiery pojedynczego nowego projektu.

Szczególne znaczenie nadal posiada *Gas Station Simulator*. Pomimo upływu blisko pięciu lat od premiery podstawowej wersji gry, tytuł nadal generuje przychody i pozostaje kluczowym elementem portfolio Emitenta. Dotychczasowe doświadczenia Spółki wskazują również, że udostępnianie dodatkowej zawartości oraz istotnych aktualizacji może wpływać na ponowne zainteresowanie podstawową wersją gry, jak również na sprzedaż wcześniej wydanych płatnych dodatków.

Jednocześnie od 2026 r. Emitent zmienia rozłożenie priorytetów produkcyjnych w ramach rozwoju marki *Gas Station Simulator*. Przy zachowaniu dalszego wsparcia podstawowej wersji gry większa część zasobów kierowana jest na rozwój samodzielnych produkcji wykorzystujących potencjał tego uniwersum. Przykładem realizacji tego kierunku są *Roadhouse Simulator* oraz *Road Diner Simulator*, a w dalszej perspektywie również *Motel Simulator*. W ocenie Emitenta rozwój pełnoprawnych gier w ramach rozpoznawalnego IP może zapewniać większy potencjał przychodowy niż dalsze zwiększanie liczby płatnych rozszerzeń do podstawowej wersji *Gas Station Simulator*.

Z punktu widzenia sytuacji kadrowej Spółka posiada zintegrowany zespół produkcyjny działający w modelu łączącym dedykowanie części pracowników do konkretnych projektów z możliwością czasowego angażowania wybranych specjalistów w kilka produkcji. Model ten pozwala na elastyczne dostosowywanie zasobów do aktualnego etapu realizacji poszczególnych tytułów, w szczególności w okresach zwiększonego zapotrzebowania przed premierami, a jednocześnie umożliwia efektywniejsze wykorzystanie kompetencji specjalistycznych i optymalizację kosztów produkcji.

Równoległa realizacja kilku projektów wiąże się z podwyższonymi wymaganiami organizacyjnymi, jednak umożliwia również dywersyfikację portfolio oraz ograniczenie zależności przyszłych wyników Spółki od komercyjnego powodzenia pojedynczej produkcji. Emitent na bieżąco monitoruje harmonogramy, budżety oraz stopień zaawansowania poszczególnych projektów i w razie potrzeby dokonuje odpowiedniej alokacji zasobów pomiędzy nimi.

W ocenie Zarządu połączenie przychodów generowanych przez istniejące portfolio z planowanymi premierami nowych produktów oraz przyjętym modelem organizacji procesu produkcyjnego zapewnia Spółce możliwość prowadzenia bieżącej działalności i realizacji przyjętych planów wydawniczych. Jednocześnie Emitent posiada świadomość ryzyk związanych z komercyjnym odbiorem nowych

produkcji oraz możliwością zmian harmonogramów i na bieżąco dostosowuje skalę działalności oraz poziom zaangażowania finansowego do posiadanych zasobów i aktualnej sytuacji rynkowej.

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

1. Premiery i sprzedaż nowych produkcji w 2026 r.

- Roadhouse Simulator
- Airport Contraband
- odbiór Demo/Prologów
- wpływ sprzedaży pełnych wersji na wyniki

2. Przychody z dotychczasowego portfolio

- Gas Station Simulator + DLC
- sprzedaż na PC i konsolach
- Food Truck Simulator, Treasure Hunter Simulator
- Winter Survival

3. Czynniki wpływające na rentowność i moment rozpoznania przychodów

- terminowość harmonogramów
- koszty produkcji
- koszty marketingu
- kumulacja premier
- kurs USD/PLN

4. Plany produkcyjne i wydawnicze na 2027 r.

- wyniki premier 2026 jako podstawa decyzji

- DLC/aktualizacje dla najlepiej rokujących tytułów
- Road Diner Simulator
- Motel Simulator
- drugi, jeszcze nieogłoszony projekt
- elastyczna alokacja zasobów

5. Podsumowanie perspektywy 2026–2027

W ocenie Zarządu na wyniki finansowe Emitenta w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza wpływ będą miały przede wszystkim wyniki sprzedażowe nowych produkcji wprowadzanych do sprzedaży w drugiej połowie 2026 r. oraz z początkiem 2027 roku, dalsza monetyzacja dotychczas wydanego portfolio, realizacja przyjętych harmonogramów produkcyjnych i wydawniczych, poziom kosztów związanych z produkcją, marketingiem i dalszym rozwojem poszczególnych tytułów, a także decyzje dotyczące kierunków rozwoju portfolio Spółki w 2027 r.

Kluczowe znaczenie będą miały planowane premiery *Airport Contraband* oraz *Road Diner Simulator* oraz poziom sprzedaży i rozwój wydanego 21 września tytułu *Roadhouse Simulator*. W relatywnie krótkim okresie Spółka planuje wprowadzenie do sprzedaży kilku nowych pełnoprawnych produktów, które – w przypadku osiągnięcia odpowiedniego poziomu zainteresowania graczy – mogą rozszerzyć i zdywersyfikować źródła przychodów Emitenta.

21 września 2026 r. premierę miała pierwsza z trzech zaplanowanych produkcji – *Roadhouse Simulator*, osadzony w uniwersum *Gas Station Simulator*. Tytuł spotkał się z pozytywnym odbiorem graczy, a jego sprzedaż kształtuje się na satysfakcjonującym poziomie. Spółka na bieżąco analizuje opinie i sugestie społeczności, wykorzystując zebrany feedback przy planowaniu dalszego rozwoju gry. Jednym z kluczowych kierunków kolejnych działań będzie rozszerzanie zawartości o dodatkowy content, którego oczekiwanie jest obecnie najczęściej pojawiającą się sugestią ze strony graczy.

Kolejny z zaplanowanych tytułów, *Airport Contraband*, trafi do sprzedaży **28 października 2026 r.** Dotychczasowy odbiór udostępnionych wersji – demo oraz prologu – potwierdza zainteresowanie graczy projektem. W okresie poprzedzającym pełną premierę Emitent koncentruje działania na intensyfikacji aktywności marketingowych, dalszym budowaniu wishlisty oraz zwiększaniu globalnej rozpoznawalności tytułu, dążąc do zapewnienia Grze możliwie najlepszej widoczności i wykorzystania jej potencjału komercyjnego w momencie premiery.

W przypadku *Road Diner Simulator* Spółka planuje udostępnienie wersji Demo w dniu 10 grudnia 2026 r., poprzedzającej komercyjną premierę pełnej wersji gry.

Tym samym na wyniki Emitenta w kolejnych okresach sprawozdawczych wpływ będzie miał zarówno poziom sprzedaży poszczególnych produkcji bezpośrednio po premierze, jak również ich zdolność do generowania przychodów w kolejnych miesiącach.

Istotnym czynnikiem pozostaje odbiór nowych produkcji przez graczy. Udostępniane przed pełnymi premierami wersje Demo i Prologi umożliwiają Spółce pozyskiwanie informacji zwrotnych, ocenę zainteresowania poszczególnymi projektami oraz wprowadzanie zmian przed ich komercjalizacją. Dotychczasowy pozytywny odbiór udostępnionych wersji stanowi dla Emitenta istotną informację dotyczącą zainteresowania rozwijanymi projektami, nie przesądza jednak o poziomie przyszłej sprzedaży ich pełnych wersji.

Na wyniki Spółki nadal istotny wpływ będzie miała sprzedaż *Gas Station Simulator* wraz z dotychczas wydanymi płatnymi dodatkami. Pomimo upływu blisko pięciu lat od premiery tytuł pozostaje ważnym źródłem przychodów Emitenta. Spółka zamierza nadal wspierać i rozwijać produkt, przy czym obecna strategia zakłada większą koncentrację zasobów na tworzeniu samodzielnych gier wykorzystujących potencjał uniwersum *Gas Station Simulator*.

Roadhouse Simulator oraz *Road Diner Simulator* są samodzielnymi produkcjami wykorzystującymi potencjał rozpoznawalnego IP Spółki, natomiast w dalszej perspektywie Emitent planuje rozwój kolejnych projektów osadzonych w tym uniwersum, w tym *Motel Simulator*. Strategia ta umożliwia wykorzystanie istniejącej społeczności i rozpoznawalności marki przy jednoczesnym tworzeniu nowych, odrębnie komercjalizowanych produktów.

Jednocześnie Spółka rozwija nowe IP, czego przykładem jest *Airport Contraband*. Dywersyfikacja portfolio poprzez równoległe rozwijanie produkcji związanych z istniejącymi markami oraz nowych własności intelektualnych ma na celu ograniczenie zależności przyszłych wyników Emitenta od jednego tytułu lub jednego uniwersum, a także umożliwienie dotarcia do nowych grup odbiorców.

Na wyniki kolejnych okresów wpływ będzie miała również sprzedaż pozostałych produktów z dotychczasowego portfolio Emitenta, w tym *Winter Survival*, *Food Truck Simulator* oraz *Treasure Hunter Simulator*, jak również sprzedaż produktów Spółki na platformach konsolowych. Przychody generowane przez już wydane gry stanowią element finansowania bieżącej działalności i ograniczają stopień uzależnienia sytuacji finansowej Emitenta od wyników pojedynczych nowych premier.

Na poziom osiągniętych wyników wpływać będzie ponadto terminowa realizacja przyjętych harmonogramów produkcyjnych i wydawniczych. Ewentualne przesunięcia terminów premier mogą prowadzić do przesunięcia przychodów pomiędzy okresami sprawozdawczymi, jak również do zwiększenia kosztów produkcji. Jednocześnie Spółka dopuszcza możliwość zmiany harmonogramów w

sytuacji, gdy będzie ona uzasadniona koniecznością zapewnienia odpowiedniej jakości produktu, wynikami testów, informacjami zwrotnymi od graczy lub aktualnymi uwarunkowaniami rynkowymi.

Istotne pozostaną również koszty produkcji oraz działań marketingowych i wydawniczych, w szczególności w związku z kumulacją kilku premier w drugiej połowie 2026 r. oraz na początku 2027r. Emitent na bieżąco monitoruje budżety poszczególnych projektów oraz dostosowuje poziom zaangażowania zasobów ludzkich i finansowych do etapu ich realizacji oraz ocenianego potencjału komercyjnego.

Na wyniki Emitenta mogą wpływać także wahania kursów walutowych, w szczególności kursu dolara amerykańskiego względem złotego, ze względu na istotny udział sprzedaży zagranicznej w przychodach Spółki. Emitent podejmuje działania mające na celu ograniczenie ekspozycji na ryzyko walutowe, w tym poprzez wykorzystywanie transakcji terminowych typu forward.

Plany produkcyjne i wydawnicze na 2027 rok

W 2027 r. Emitent zakłada kontynuację rozwoju portfolio poprzez realizację kolejnych pełnoprawnych produkcji, dalszy rozwój wybranych tytułów wydanych w 2026 roku oraz wydanie *Road Diner Simulator*. Jednym z projektów znajdujących się w planach Spółki jest zapowiedziany wcześniej *Motel Simulator*, rozwijany w ramach uniwersum *Gas Station Simulator*. Ponadto Emitent prowadzi prace nad kolejną produkcją, która na dzień publikacji niniejszego raportu nie została jeszcze oficjalnie ogłoszona. Szczegółowe informacje dotyczące projektu będą przekazywane zgodnie z przyjętą przez Emitenta polityką informacyjną oraz obowiązującymi przepisami.

Ostateczny zakres planów produkcyjnych i wydawniczych na 2027 r., w tym skala zaangażowania zasobów w poszczególne projekty, będzie w istotnym stopniu uzależniony od wyników komercyjnych tytułów wprowadzanych do sprzedaży w 2026 r.: *Roadhouse Simulator* i *Airport Contraband* oraz efekt premiery z początkiem 2027 roku tytułu *Road Diner Simulator*.

Po premierach wskazanych tytułów Emitent będzie analizował w szczególności poziom i dynamikę ich sprzedaży, zainteresowanie społeczności, oceny i informacje zwrotne od graczy oraz potencjał dalszej monetyzacji poszczególnych produktów. Wyniki tych analiz będą stanowiły jeden z podstawowych czynników branych pod uwagę przy alokacji zasobów produkcyjnych i marketingowych oraz ustalaniu priorytetów Spółki na 2027 r.

W przypadku osiągnięcia przez poszczególne produkcje satysfakcjonującego poziomu sprzedaży oraz utrzymania zainteresowania graczy Emitent zakłada możliwość ich dalszego rozwoju poprzez przygotowywanie dodatkowej zawartości, w tym płatnych dodatków DLC, bezpłatnych aktualizacji oraz innych form rozszerzania zawartości gier. Decyzje dotyczące zakresu i harmonogramu dalszego

wsparcia będą podejmowane indywidualnie dla każdego projektu, z uwzględnieniem jego wyników sprzedażowych, aktywności społeczności oraz relacji pomiędzy przewidywanymi nakładami a potencjałem generowania dalszych przychodów.

Model ten jest zbieżny z dotychczasowymi doświadczeniami Emitenta związanymi z *Gas Station Simulator*, w przypadku którego rozwój produktu po premierze poprzez dodatkową zawartość oraz aktualizacje pozwolił na wieloletnie utrzymywanie zainteresowania tytułem oraz dalsze generowanie przychodów zarówno ze sprzedaży podstawowej wersji gry, jak i wydanych płatnych dodatków. Emitent zamierza wykorzystywać doświadczenia zdobyte przy rozwoju *Gas Station Simulator* również w odniesieniu do nowych produkcji, o ile ich wyniki komercyjne będą uzasadniały dalsze zaangażowanie zasobów.

Przyjęty model zakłada zatem elastyczne zarządzanie portfolio oraz kierowanie zasobów do projektów wykazujących największy potencjał ekonomiczny. W przypadku dobrych wyników wybranego tytułu Spółka będzie mogła zwiększyć zaangażowanie w jego dalszy rozwój i wykorzystać potencjał sprzedażowy poprzez dodatkową zawartość. W przypadku wyników poniżej oczekiwań możliwe będzie natomiast ograniczenie dalszych nakładów na dany produkt i skierowanie zasobów do innych realizowanych lub planowanych projektów.

Tym samym plany produkcyjne Spółki na 2027 r. zakładają równoległe rozwijanie nowych pełnoprawnych produkcji oraz w przypadku uzasadnienia ekonomicznego, dalszą monetyzację i rozwój zapowiedzianych tytułów. Ostateczna skala zaangażowania w poszczególne projekty będzie dostosowywana do ich potencjału komercyjnego, sytuacji finansowej Emitenta, posiadanych zasobów oraz aktualnych uwarunkowań rynkowych.

Podsumowanie perspektywy 2026–2027

W ocenie Zarządu wyniki Emitenta w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza będą kształtowane przede wszystkim przez wyniki komercyjne nowych produkcji wydawanych w 2026 r., poziom przychodów generowanych przez dotychczasowe portfolio oraz skalę nakładów związanych z realizacją, marketingiem i dalszym rozwojem projektów.

Szczególne znaczenie będą miały wyniki komercyjne *Roadhouse Simulator*, *Airport Contraband* oraz *Road Diner Simulator*. Ich odbiór rynkowy będzie wpływał nie tylko na poziom przychodów Spółki bezpośrednio po premierach i w kolejnych miesiącach, lecz również na decyzje dotyczące dalszego rozwoju tych produktów, przygotowywania dodatkowej zawartości oraz sposobu alokacji zasobów Spółki w 2027 r.

Jednocześnie Emitent zamierza zachować ciągłość pipeline'u produkcyjnego poprzez rozwój *Motel Simulator* oraz kolejnego, dotychczas nieogłoszonego projektu. Połączenie przychodów generowanych przez istniejące portfolio, wprowadzania nowych pełnoprawnych produkcji oraz selektywnego dalszego rozwoju najlepiej rokujących tytułów ma na celu dywersyfikację źródeł przyszłych przychodów oraz ograniczenie zależności wyników Emitenta od komercyjnego powodzenia pojedynczego projektu.

14. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 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

Wiceprezes Zarządu

Lucjan Mikociak

PREZES
Drago entertainment S.A.
Joanna Tynor

WICEPREZES
Drago entertainment S.A.
Lucjan Mikociak

Kraków, 30.09.2026 r.

Joanna Tynor

Lucjan Mikociak

Prezes Zarządu

Wiceprezes Zarządu

PREZES
Drago entertainment S.A.
Joanna Tynor

WICEPREZES
Drago entertainment S.A.
Lucjan Mikociak

✓ **Lucjan Karol Mikociak**
11:38 | 30.09.2026 (UTC)

✓ **Joanna Alina Tynor**
11:36 | 30.09.2026 (UTC)



Kontakt: ri@drago-entertainment.com

Kraków 30.09.2026