



DRAGEUS GAMES S.A.

RAPORT ROCZNY ZA 3 Q. 2020 R.

Autoryzowany Doradca



ABISTEMA Kancelaria Doradcza Sp. z o.o.

Raport sporządzony został przez spółkę DRAGEUS GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej również: Spółka, Emitent), zgodnie z wymogami określonymi w załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu (według stanu prawnego na dzień 1 lipca 2020 roku) „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”. Rolę Autoryzowanego Doradcy dla DRAGEUS GAMES S.A. pełni ABISTEMA Kancelaria Doradcza Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, przy ul. Rącznej 66B, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000437337.

Warszawa, dnia 16 listopada 2020 r.

SPIS TREŚCI

1. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE DRAGEUS GAMES S.A. ZA TRZECI KWARTAŁ 2020 R.....	3
2. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU.....	9
3. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE.....	13
4. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT.....	13
5. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU OKRESU, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT.	15
6. OPIS STANU I HARMONOGRAM REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA, GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMACJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 PKT 13 A ZAŁĄCZNIKA NR 1 DO REGULAMINU ASO	16
7. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ.....	25
8. PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INICJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ.....	25
9. OPIS ORGANIZACJI GRUPY	25
10. INFORMACJA NA TEMAT PRZYCZYŃ BRAKU SPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	25
11. WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ.....	26
12. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA.....	27
13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU.....	28

1. SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE DRAGEUS GAMES S.A.

Spółka sporządza rachunek zysków i strat w wariantcie porównawczym.

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzono metodą pośrednią.

Rachunek zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 1.07.2019 do 30.09.2019 (w zł)	Za okres od 01.07.2020 do 30.09.2020 (w zł)	Za okres od 1.01.2019 do 30.09.2019 (w zł)	Za okres od 01.01.2020 do 30.09.2020 (w zł)
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	270.459,89	404.887,71	753.611,40	1.079,749,06
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	139.559,93	405.011,5	459.490,74	1.057.662,35
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	130.899,96	(123,79)	294.120,66	22.086,71
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	312.783,41	440.387,36	815.543,32	1.211.180,99
I. Amortyzacja	3.116,69	7.248,41	10.824,79	26.367,87
II. Zużycie materiałów i energii	4.612,25	3.006,72	17.650,96	21.736,30
III. Usługi obce	138.270,37	139.318,74	295.028,49	585.515,59
IV. Podatki i opłaty	0,00	0,00	1.072,00	0,00
V. Wynagrodzenia	164.963,20	138.337,43	481.070,22	419.459,43
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	0,00	0,00	388,62	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	1.820,90	152.476,06	9.508,24	158.101,80
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	(42.323,52)	(35.499,65)	(61.931,92)	(131.431,93)
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,08	0,89	0,28
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne przychody operacyjne	0,00	0,08	0,89	0,28
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,38	1.061,87	1,78
I. Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	0,00	0,38	1.061,87	1,78
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(42.323,52)	(35.499,95)	(62.992,90)	(131.433,43)
G. Przychody finansowe	1.391,44	(909,04)	1.496,73	3.175,41
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	661,22	355,15	661,22	1.119,45
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	730,22	(1.264,19)	835,51	2.055,96

H. Koszty finansowe	0,00	0,09	0,00	0,09
I. Odsetki	0,00	0,09	0,00	0,09
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości inwestycji	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G+H)	(40.932,08)	(36.409,08)	(61.496,17)	(128.258,11)
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	(40.932,08)	(36.409,08)	(61.496,17)	(128.258,11)

Bilans Emitenta

Wyszczególnienie	Na dzień 30.09.2020 (w zł)	Na dzień 30.09.2019 (w zł)	Na dzień 31.12.2019 (w zł)
A. Aktywa trwałe	86.091,00	60.457,60	66.091,00
I. Wartości niematerialne i prawne	-	8.303,60	-
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-	-
2. Wartość firmy	-	-	-
3. Inne wartości niematerialne i prawne	-	8.303,60	-
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-	-
II. Rzeczowe aktywa trwałe	-	-	-
1. Środki trwałe	-	-	-
2. Środki trwałe w budowie	-	-	-
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-	-
III. Należności długoterminowe	-	-	-
1. Od jednostek powiązanych	-	-	-
2. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-	-
3. Od pozostałych jednostek	-	-	-
IV. Inwestycje długoterminowe	50.000,00	30.000,00	30.000,00
1. Nieruchomości	-	-	-
2. Wartości niematerialne i prawne	-	-	-
3. Długoterminowe aktywa finansowe	50.000,00	30.000,00	30.000,00
4. Inne inwestycje długoterminowe	-	-	-
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	36.091,00	22.154,00	36.091,00
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	36.091,00	22.154,00	36.091,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-	-
B. Aktywa obrotowe	1.377.385,35	1.429.892,99	1.385.939,39
I. Zapasy	979.998,21	927.634,79	957.911,50
1. Materiały	-	-	-
2. Półprodukty i produkty w toku	457.989,99	649.241,83	425.077,52
3. Produkty gotowe	522.008,22	278.392,96	532.833,98

II. Należności krótkoterminowe	188.887,15	128.999,99	208.552,75
1. Należności od jednostek powiązanych		-	-
2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale		-	-
3. Należności od pozostałych jednostek	188.887,15	128.999,99	208.552,75
III. Inwestycje krótkoterminowe	208.499,99	373.258,21	219.475,14
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	208.499,99	373.258,21	219.475,14
2. Inne inwestycje krótkoterminowe		-	-
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	-	-	-
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	-	-	-
D. Udziały (akcje) własne	-	-	-
AKTYWA RAZEM	1.463.476,35	1.490.350,59	1.452.030,39

A. Kapitał (fundusz) własny	1.215.890,25	1.427.663,08	1.344.148,36
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	210.000,00	210.000,00	210.000,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	1.504.083,50	1.504.083,50	1.504.083,50
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-	-
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-	-
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	(369.935,14)	(224.924,25)	(224.924,25)
VI. Zysk (strata) netto	(128.258,11)	(61.496,17)	(145.010,89)
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-	-
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	247.586,10	62.687,51	107.882,03
I. Rezerwy na zobowiązania	150.075,00	25,00	51.949,28
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	75	25,00	75,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	-	-	-
3. Pozostałe rezerwy	150.000,00	-	51.874,28
II. Zobowiązania długoterminowe	-	-	-
1. Wobec jednostek powiązanych	-	-	-
2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-	-
3. Wobec pozostałych jednostek	-	-	-
III. Zobowiązania krótkoterminowe	97.511,10	62.662,51	55.932,75
1. Wobec jednostek powiązanych	1.244,75	10.903,90	3.065,47
2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-	-
3. Wobec pozostałych jednostek	96.266,35	51.758,61	46.247,26
IV. Rozliczenia międzyokresowe	-	-	-
1. Ujemna wartość firmy	-	-	-
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-	-
PASYWA RAZEM	1.463.476,35	1.490.350,59	1.452.030,39

Rachunek przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.07.2019 do 30.09.2019 (w zł)	Za okres od 01.07.2020 do 30.09.2020 (w zł)	Za okres od 01.01.2019 do 30.09.2019 (w zł)	Za okres od 01.01.2020 do 30.09.2020 (w zł)
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-40.932,08	-36.409,08	-61.496,17	-128.258,11
II. Korekty razem	-109.856,73	55.396,14	-290.206,23	162.531,38
1. Amortyzacja	3.116,69	7.248,41	10.824,79	26.367,87
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	-367,23	-625,14	-367,23	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-661,22	-373,15	-661,22	-1.119,45
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	24.552,81	-3.900,00	98.125,72
6. Zmiana stanu zapasów	-130.899,96	123,79	-294.120,66	-22.086,71
7. Zmiana stanu należności	-36.197,25	7.287,97	-19.626,52	19.665,60
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	55.152,24	17.284,57	17.644,61	41.578,35
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	0,00	0,00	0,00	0,00
10. Inne korekty	0,00	-103,12	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	-150.788,81	18.987,06	-351.702,40	34.273,27
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	81.791,74	6.520,15	97.803,44	46.367,87
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	3.116,69	6.520,15	19.128,39	26.367,87
2. Inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe	78.675,05	0,00	78.675,05	20.000,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-81.791,74	-6.520,15	-97.803,44	-46.367,87
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	0,00	0,00	6.342,50	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do	0,00	0,00	6.342,50	0,00

kapitału				
2.Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
3.Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
4.Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00
1.Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
2.Dywidendy i inne wpływy na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
3.Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
4.Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
5.Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6.Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
7.Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
8.Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
9.Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	0,00	6.342,50	0,00
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III+/- B.III+/-C.III)	-232.580,55	12.466,89	-443.163,34	-12.094,60
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-232.580,55	12.466,91	-443.163,34	-12.094,60
F. Środki pieniężne na początek okresu	533.857,78	135.407,36	744.440,57	159.968,87
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D)	301.277,23	147.874,27	301.277,23	147.874,27

Zestawienie zmian w kapitale własnym Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres	Za okres	Za okres
	od 01.07.2019 do 30.09.2019 (w zł)	od 01.07.2020 do 30.09.2020 (w zł)	od 01.01.2019 do 30.09.2019 (w zł)	od 01.01.2020 do 31.09.2020 (w zł)
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	1.468.595,16	1.252.299,33	1.482.816,75	1.344.148,36
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	1.468.595,16	1.252.299,33	1.482.816,75	1.344.148,36
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	210.000,00	210.000,00	203.657,50	210.000,00
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	6.342,50	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na	210.000,00	210.000,00	210.000,00	210.000,00

koniec okresu				
2. Należne wpłaty na kapitał podstawowy na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
2.1. Zmiana należnych wpłat na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
2.2. Należne wpłaty na kapitał podstawowy na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Udziały (akcje) własne na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
3.1. Udziały (akcje własne) na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
4. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1.504.083,50	1.504,083,50	1.504.083,50	1.504.083,50
4.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	0,00	0,00
4.2 Kapitał zapasowy na koniec okresu	1.504.083,50	1.504.083,50	1.504.083,50	1.504.083,50
5. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
5.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
5.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
6. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
6.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
6.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(73.500,05)	(224.924,25)	(73.500,05)	(224.924,25)
7.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
7.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
7.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
7.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	(73.500,05)	(224.924,25)	(73.500,05)	(224.924,25)
7.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu po korektach	(151.424,20)	(145.010,89)	(151.424,20)	(145.010,89)

7.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	(224.924,25)	(369.935,14)	(224.924,25)	(369.935,14)
7.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(224.924,25)	(369.935,14)	(224.924,25)	(369.935,14)
8. Wynik netto	(40.932,08)	(36.409,08)	(61.496,17)	(128.258,11)
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	1.427.663,08	1.215.890,25	1.427.663,08	1.215.890,25
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1.427.663,08	1.215.890,25	1.427.663,08	1.215.890,25

2. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI

Niniejszy raport kwartalny Drageus Games S.A. za okres od 01.07.2020 r. – 30.09.2020 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. (z późn. zmianami) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. Spółka sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Spółka wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy Spółki za dany rok obrotowy obejmuje wszystkie osiągnięte i przypadające na jej rzecz przychody oraz związane z tymi przychodami koszty zgodnie z zasadami memoriału, współmierności przychodów i kosztów oraz ostrożnej wyceny. Poszczególne składniki aktywów i pasywów wycenia się stosując rzeczywiście poniesione na ich nabycie ceny, z zachowaniem zasady ostrożności.

Stosowane metody wyceny

a) Wartości niematerialne i prawne

Wartości niematerialne i prawne wycenia się na dzień bilansowy według cen ich nabycia pomniejszonych o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości oraz o amortyzację przeprowadzaną według stawek przewidzianych w wykazie rocznych stawek amortyzacyjnych, stanowiącym załącznik do ustawy podatkowej.

b) Środki trwałe

Wartość początkową środków trwałych wycenia się na dzień bilansowy w wysokości cen ich nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy amortyzacyjne oraz o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości.

Środki trwałe o wartości przekraczającej 10 tys. złotych amortyzuje się liniowo w okresie przewidywanego użytkowania, począwszy od pierwszego dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym przyjęto je do użytkowania, według stawek zgodnych z Załącznikiem do ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych z dnia 15 lutego 1992 roku (wykaz rocznych stawek amortyzacyjnych) (Dz.U z 2017 r poz. 2343 z późn.zm.) oraz ich ekonomiczną użytecznością. Podlegają one okresowym aktualizacjom wyceny według zasad określonych przez Ministra Finansów. Środki trwałe zaliczane do grupy 3-8 Klasyfikacji, z wyłączenie samochodów osobowych, w roku podatkowym, w którym środki te zostały wprowadzone do ewidencji środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych, do wysokości nieprzekraczającej w roku podatkowym równowartości określonej stosownymi przepisami są umarzane jednorazowo w 100% w chwili wydania ich do użytkowania.

Środki trwałe niskocenne o wartości początkowej do 10 000,00 złotych umarza się jednorazowo w 100 % w chwili wydania ich do użytkowania.

c) Środki trwałe w budowie

Środki trwałe w budowie wycenia się na dzień bilansowy w wysokości ogółu kosztów pozostających w bezpośrednim związku z ich nabyciem lub wytworzeniem, pomniejszone o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości.

d) Inwestycje długoterminowe w nieruchomości

Aktywa finansowe oraz inwestycje w nieruchomości wycenia się w wartości godziwej, odnosząc różnice na wynik.

Spółka tworzy odpisy aktualizujący z tytułu utraty wartości aktywów finansowych oraz inwestycji w nieruchomości.

e) Zapasy materiałów, towarów i produktów gotowych

Rzeczowe składniki aktywów obrotowych ujmuje się w księgach rachunkowych na dzień nabycia lub powstania według cen nabycia a w przypadku produktów gotowych według kosztów wytworzenia. W celu ustalenia wartości stanu końcowego zapasu danego składnika aktywów jednostka dokonuje wyceny rozchodu w drodze szczegółowej identyfikacji rzeczywistych cen (kosztów) tych składników aktywów, które dotyczą ściśle określonych przedsięwzięć, niezależnie od daty ich zakupu lub wytworzenia. Nie rzadziej niż na dzień bilansowy jednostka dokonuje wyceny rzeczowych aktywów obrotowych według cen nabycia lub kosztów wytworzenia nie wyższych od cen ich sprzedaży netto na dzień bilansowy.

f) Należności i udzielone pożyczki

Należności i udzielone pożyczki w złotych polskich wykazuje się w kwocie wymagającej zapłaty z zachowaniem ostrożności.

Należności i roszczenia w walutach obcych wykazuje się w wartości nominalnej, przeliczonej na złote polskie według kursu średniego NBP z dnia poprzedzającego dzień dokonania operacji, tym, że jeżeli dowód odprawy celnej SAD wykazuje inny kurs, stosuje się kurs określony w tym dokumencie. Na dzień bilansowy wartości te przelicza się według średniego kursu NBP.

Należności i roszczenia wykazane są w wartości netto. Wartość należności urealnia się dokonując odpisów aktualizujących zmniejszających należności od dłużników postawionych w stan likwidacji lub upadłości, kwestionujących należności oraz zalegających na dzień bilansowy z zapłatą dłużej niż 24 m-ce, jeżeli ocena ich sytuacji gospodarczej i finansowej wykazuje, że spłata należności w najbliższym czasie nie jest prawdopodobna, a także w innych przypadkach, gdy należności i roszczenia nie są realne.

g) Zobowiązania

Zobowiązania wycenia się w kwocie wymagającej zapłaty.

Zobowiązania w walutach obcych wycenia się po kursie średnim NBP z dnia poprzedzającego dzień dokonania operacji (chyba, że w zgłoszeniu celnym lub innym wiążącym Spółkę dokumencie ustalony został inny kurs). Na dzień bilansowy wartości te przelicza się według średniego kursu NBP.

h) Rezerwy

Rezerwy wycenia się w uzasadnionej, wiarygodnie oszacowanej wartości godziwej.

i) Kapitały

Kapitały własne oraz pozostałe aktywa i pasywa wycenia się w wartości nominalnej.

Kapitał podstawowy wykazuje się w wartości ustalonej w umowie Spółki wpisanej do KRS. Zadeklarowane lecz niewniesione wkłady ujmuje się jako należne wpłaty na rzecz kapitału podstawowego.

Udziały i akcje wycenia się: według ceny nabycia w razie odpłatnego nabycia oraz według wartości nominalnej nie wyższej jednak niż ich wartość bilansowa przed przeniesieniem własności - w razie nieodpłatnego nabycia z uwzględnieniem ewentualnej utraty wartości.

Należności wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem zasady ostrożnej wyceny. Zobowiązania wycenia się w księgach rachunkowych w kwocie wymagającej zapłaty.

Należności i zobowiązania wyrażone w walutach obcych wycenia się po obowiązującym na ten dzień średnim kursie ogłoszonym dla danej waluty przez Narodowy Bank Polski.

Krajowe środki pieniężne wykazuje się w wartości nominalnej.

Kapitał podstawowy Spółki wycenia się według wartości nominalnej, określonej w Umowie Spółki.

Przychody i koszty są ujmowane zgodnie z zasadą memoriału, tj. w roku obrotowym, którego dotyczą, niezależnie od terminu otrzymania lub dokonania płatności. Przychody ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów ujmuje się w rachunku zysków i strat, gdy Spółka przekazała nabywcy znaczące korzyści wynikające z praw własności do tych aktywów oraz przestała być trwale zaangażowana w zarządzanie przekazanymi aktywami, ani też nie sprawuje nad nimi efektywnej kontroli.

Przychody odsetkowe są ujmowane przy zastosowaniu efektywnej stopy procentowej.

Podatek dochodowy wykazany w rachunku zysków i strat obejmuje część bieżącą.

Różnice kursowe wynikające z wyceny na dzień bilansowy aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych, z wyjątkiem inwestycji długoterminowych, oraz powstałe w związku z zapłatą należności i zobowiązań w walutach obcych, jak również przy sprzedaży walut, zalicza się odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych, a w uzasadnionych przypadkach - do kosztu wytworzenia produktów lub ceny nabycia towarów, a także ceny nabycia lub kosztu wytworzenia środków trwałych, środków trwałych w budowie lub wartości niematerialnych i prawnych

Spółka sporządza rachunek zysków i strat w wariantcie porównawczym.

Rachunek przepływów pieniężnych sporządzono metodą pośrednią.

W bieżącym okresie sprawozdawczym spółka nie dokonywała zmian zasad (polityki) rachunkowości. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Drageus Games S.A. za okres od 01.07.2020 r. – 30.09.2020 r. nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badań sprawozdań finansowych.

W skład Drageus Games S.A. nie wchodzi wewnątrzne jednostki organizacyjne sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe.

Emitent posiada 100% udziałów w spółce eHeroes Sp. z o.o.

Jednocześnie Zarząd Emitenta oświadcza iż na podstawie art. 56 oraz art. 58 Ustawy o Rachunkowości spółka eHeroes sp. z o. o. nie podlega konsolidacji.

3. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE

W okresie od 01.07.2020 do dnia 30.09.2020 sporządzenia niniejszego raportu wystąpiły istotne zdarzenia, które miały wpływ na zrealizowane wyniki finansowe. Spółka wydała trzy gry:

- The Great Perhaps (na platformie Nintendo Switch, PS4, Xbox),
- WeakWood Throne (na platformie Nintendo Switch),
- Pixel Gladiator (na platformie PS4),

a kolejne tytuły:

- Grood (na platformie Nintendo Switch, PS4, Xbox)
- Sweet Witches (na platformie PS4, Xbox)
- Dead Dungeon (na platformie PS4, Xbox)
- Drawngeon: Dungeon of Ink and Paper (na platformie PS4)

ukazały się po zakończeniu okresu sprawozdawczego, już w czwartym kwartale br.

W związku z rozprzestrzenianiem się wirusa SARS-CoV-2 oraz zachorowaniami na COVID-19, skutkującym ogłoszeniem w dniu 20.03.2020 r. na terenie Rzeczypospolitej Polskiej stanu epidemii oraz nowych obostrzeń wydanych przez Rząd w październiku i listopadzie 2020 roku, Spółka nie odnotowała negatywnych skutków tej sytuacji.

W okresie trzeciego kwartału 2020 roku Emitent zrealizował jednostkowe przychody ze sprzedaży produktów na poziomie 405.011,50 zł i były one wyższe o 190% od zrealizowanych przychodów ze sprzedaży produktów w analogicznym okresie roku poprzedniego. Narastająco za okres styczeń - wrzesień 2020 roku jednostkowe przychody ze sprzedaży produktów wyniosły 1.057.662,35 zł i były wyższe o 130% od analogicznego okresu roku poprzedniego.

Spółka konsekwentnie stara się realizować przyjętą strategię biznesową i nieustannie pracuje nad nowymi tytułami wydawniczymi. Do końca bieżącego roku ukażą się kolejne tytuły, jak choćby, Steampunk Tower 2 i Girabox.

4. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT

Gry wydane w 3 kwartale 2020 roku:

A. Nintendo Switch

- 1. The Great Perhaps (10 lipca 2020)**
- 2. WeakWood Throne (11 września 2020)**





B. PlayStation

- 1. The Great Perhaps (10 lipca 2020)**

2. Pixel Gladiator(25 września 2020)

C. Xbox

1. The Great Perhaps (10 lipca 2020)

Lp.	Gra	Platforma	Data wydania/ planowana data wydania	Emitent
1.	<p>The Great Perhaps</p> 	Nintendo Switch, PS4, Xbox	10 lipca 2020	Portowanie, wydawanie
				
	<p>Archaica to utrzymana w niezwykłym klimacie gra logiczna z laserami i lustrami, która otwiera przed graczem pełen wymagających zagadek tajemniczy świat pradawnej cywilizacji.</p>			
1.	<p>WeakWood Throne</p> 	Nintendo Switch	11 września	Portowanie, wydawanie
				

5. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU OKRESU, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT

Gry wydane w 4 kwartale 2020 roku:

A. Nintendo Switch

- 1. Grood (23 października 2020)**



B. PlayStation

- 1. Grood (23 października)**
- 2. Sweet Witches (30 października)**
- 3. Dead Dungeon (6 listopada 2020)**
- 4. Drawgeon: Dungeon of Ink and Paper (13 listopada 2020)**

C. Xbox

- 1. Grood (23 października)**
- 2. Sweet Witches (30 października)**
- 3. Dead Dungeon (6 listopada 2020)**

Lp.	Gra	Platforma	Data wydania/ planowana data wydania	Emitent
1.	<p>Grood</p>  	Nintendo Switch, PS4, Xbox	4Q 2020	Portowanie, wydawanie
<p>Grood to zręcznościowa gra typu Shoot 'em up. Gra jest połączeniem klasycznej mechaniki, nowoczesnej grafiki low poly oraz znakomitych efektów.</p>				

2.	<p>Sweet Witches</p> 	PS4, Xbox	30 października 2020	Portowanie, wydawanie
<p>Sweet Witches jest zręcznościową platformówką przedstawiającą malutkie urocze wiedźmy na wyprawie po słodycze. Pomimo tego że gra sprawia wrażenie dziecinnej, rozgrywka jest bezlitosna. Nie ma możliwości skakania, gracz musi polegać na swoich magicznych drabinach i czarach aby przedostać się przez kolejne poziomy. Gra idealna na imprezy – możliwość gry w trybie coop lub versus do 4 graczy.</p>				
3.	<p>Dead Dungeon</p> 	PS4, Xbox	6 listopada 2020	Portowanie, wydawanie
<p>Dead Dungeon - to hardcore'owa platformówka 2D czerpiąca garściami z klasyków gatunku, z wyśmienitym chiptune'owym soundtrackiem. . Dodatkowym atutem są zagadki, które dodają całej rozgrywce tajemniczości. Dead Dungeon przeznaczony jest dla wymagających miłośników gier typu arcade.</p>				

6. OPIS STANU I HARMONOGRAM REALIZACJI I INWESTYCJI EMITENTA, W SYTUACJI GDY DOKUMENT INFORMACYJNY EMITENTA ZAWIERAŁ INFORMACJE, O KTÓRYCH MOWA W § 10 PKT 13 A ZAŁĄCZNIKA NR 1 DO REGULAMINU ASO

Produkty przeznaczone do sprzedaży i wprowadzone w okresie 12.2017 – 11.2020 roku

A. Nintendo Switch

1. Tactical Mind (grudzień 2017)
2. Mad Carnage (luty 2018)
3. FanBox Party (sierpień 2018)
4. Mech Rage (grudzień 2018)
5. Tardy (marzec 2019)
6. Event Horizon (marzec 2019)
7. Dead Dungeon (czerwiec 2019)

8. Sweet Witches (lipiec 2019)
9. Swaps and Traps (lipiec 2019)
10. Atomic Heist (wrzesień 2019)
11. Island Maze (Wrzesień 2019)
12. Pixel Gladiator (październik 2019)
13. Spirit Roots (październik 2019)
14. One Person Story (listopad 2019)
15. Tactical Mind 2 (listopad 2019)
16. BreathingFear (listopad 2019)
17. Event Horizon: Space Defense (grudzień 2019)
18. Farabel (grudzień 2019)
19. Funny Bunny Adventures (grudzień 2019)
20. Drawngeon: Dungeon of Ink and Paper (grudzień 2019)
21. Mushroom Quest (grudzień 2019)
22. Aboriginus (styczeń 2020)
23. Skull Roque (luty 2020)
24. Swordbreaker (marzec 2020)
25. Diabolic (marzec 2020)
26. Archaica: the Path of Light (kwiecień 2020)
27. Debtor (kwiecień 2020)
28. Dark Burial (maj 2020)
29. Genetic Disaster (maj 2020)
30. Bridge Strike (czerwiec 2020)
31. PewPaw (czerwiec 2020)
32. The Great Perhaps (lipiec 2020)
33. WeakWood Throne (wrzesień 2020)
34. Grood (październik 2020)

B. PlayStation

1. Archaica The Path of Light (kwiecień 2020)
2. Genetic Disaster (maj 2020)
3. The Great Perhaps (lipiec 2020)
4. Pixel Gladiator (wrzesień 2020)
5. Grood (październik 2020)
6. Weet Witches (października 2020)
7. Dead Dungeon (listopada 2020)
8. Drawgeon: Dungeon of Ink and Paper (listopada 2020)


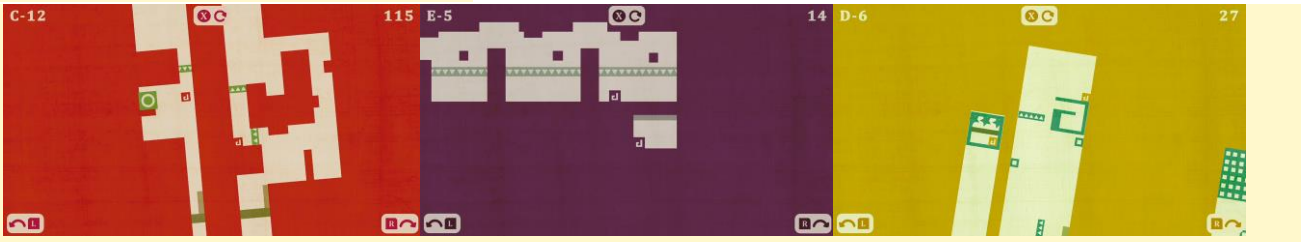


C. Xbox

1. Archaica The Path of Light (kwiecień 2020)
2. Genetic Disaster (maj 2020)
3. The Great Perhaps (lipiec 2020)
4. Grood (październik 2020)
5. Sweet Witches (październik 2020)
6. Dead Dungeon (listopad 2020)

PC (platforma Steam)

1. Tactical Mind (grudzień 2017)
2. Mad Carnage (luty 2018)
3. Mech Rage (grudzień 2018)
4. Tardy (lipiec 2019)
5. Island Maze (wrzesień 2019)
6. Spirit Roots (grudzień 2019)

Gry planowane w najbliższych kwartałach:

Lp.	Gra	Platforma	Data wydania/ planowana data wydania	Emitent
1.	<p>Girabox</p>   <p>Gira Box to bardzo minimalistyczna gra logiczna, w której gracz obraca świat. Na zawodnika czeka wiele poziomów, a dzięki rywalizacji punktowej swoje osiągnięcia można porównywać z innymi graczami. Gracz ma za zadanie rozwiązywać bardzo trudne łamigłówki za pomocą obracania świata w grze.</p> <p>Features:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duża liczba poziomów - Proste, ale wymagające zagadki - Tabele wyników i różne tryby - Muzyka ambientowa w wykonaniu pATCHES 	Nintendo Switch	27 listopada 2020	Portowanie, wydawanie
2.	<p>Steampunk Tower 2</p>  	Nintendo Switch, PS4, Xbox	4 grudnia 2020	Portowanie, wydawanie

W alternatywnej rzeczywistości wojna trwa, a szale zwycięstwa może przeważać tylko... hiszpański dowódca ukryty gdzieś w górach. To właśnie tam gracz znajduje lotniskowiec z wieżą bojową i to od jego umiejętności bojowych będą zależeć losy Europy w tej alternatywnej rzeczywistości.

Steampunk Tower 2 to kontynuacja Steampunk Tower, ale tym razem do dyspozycji mamy znacznie więcej: gigantyczną mapę Europy, bardziej dynamiczne bitwy, silniejszych wrogów i przede wszystkim tajne miasto pełne laboratoriów i prac naukowych. Na gracza czeka też wiele misji fabularnych na terenie całej Europy i przede wszystkim klasyczne steampunkowe... pociągi.

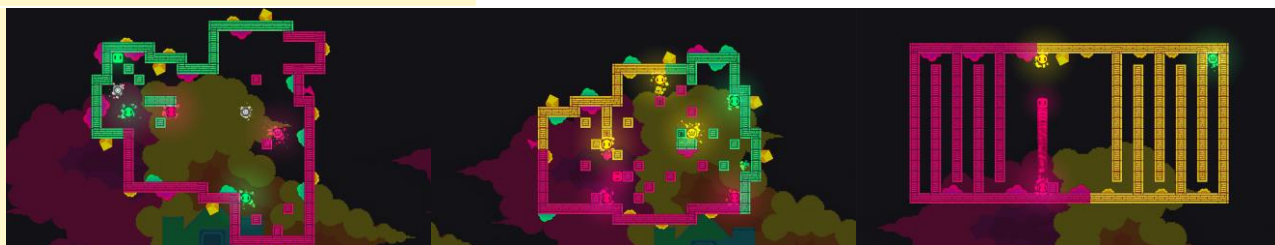
Colorful Colore

Nintendo Switch,

1Q 2020

Portowanie, wydawanie

3.



Colorful Color to gra typu puzzle, w której gracz musi znaleźć wyjście z labiryntu dopasowując różne kolory i wchodząc w interakcję z różnymi rzeczami znajdującymi się w pokoju.

Features:

- aż 50 różnych poziomów
- różne mechaniki
- 3 kolory do dopasowania!

Moon Raider

Nintendo Switch,
PS4, Xbox

1Q/2Q 2020

Portowanie, wydawanie

4.



Poznaj Avę, córkę genialnego naukowca doktora Cavora i Seleny, byłej królowej księżyc! Życie matki Avy zależy od specjalnej energii, którą mogą dostarczyć tylko księżycowe klejnoty. Niestety – na ziemi wszystkie klejnoty już się skończyły, dlatego Cavor prosi swoją córkę by udała się na księżyc i przywozła jak najwięcej klejnotów by ratować matkę...

Rozpoczynając swoją wyprawę na księżycu Ava musi zmierzyć się z mrocznymi katakumbami, w których przebywają wrogowie – legion skorumpowanych kosmitów. Rządzą oni księżycem siłą, a ich świat pełen jest przerażającej technologii i śmiertelnych pułapek. Stawiając czoła niebezpieczeństwu Ava odkrywa, że nie tylko musi zdobyć klejnoty, lecz również uratować... księżyc odkrywając zróżnicowany świat i znajdując nowe obszary.

Features:

- 10 miejsc do odkrycia
- 11 bossów
- Lokalny co-op

Guards

Nintendo Switch,
PS4, Xbox

2Q 2021

Portowanie, wydawanie

5.



Walcz drużynowo, zabijaj okropne potwory i stań do walki ze śmiertelnie groźnym bossem – ten opis przyciągnie nie jednego fana klasycznych turowych gier RPG. Co wyróżnia Guards? Nie tylko oryginalny turowy system walki, ale przede wszystkim ośmiu unikalnych bohaterów, magiczne przedmioty, dodatkowe umiejętności i nieograniczony wybór taktyk gry. To gracz dowodzi drużyną 4 bohaterów, gdzie oprócz healera mam trzech fighterów. Musi umiejętnie zmieniać ich pozycje, szachować ich umiejętnościami by w odpowiednim momencie użyć superataku. Czy to nic specjalnego? Ależ bardzo specjalnego – w końcu opinie graczy na Steam są bardzo pozytywne!

Super Cyborg

Nintendo Switch,
PS4, Xbox

2Q 2021

Portowanie, wydawanie

6.





Super Cyborg to oldscoolowa gra akcji typu run'n'gun. Podczas hardcorowej rozgrywki gracz wciela się w elitarnego cyborga bitewnego, który zostaje wysłany do zbadania anomalii na tajemniczej wyspie.

Don't Be Afraid

Nintendo Switch,
PS4, Xbox

2Q/3Q 2021

Portowanie, wydawanie

6.



Don't Be Afraid to gra przygodowa z elementami horroru, w której wcielisz się w rolę chłopca porwanego przez psychopatę. Przemierzając wielki, tajemniczy, nieznan Ci dom, poznasz, jaki sekret skrywają jego wnętrza...

Mini Madness

Nintendo Switch,
PS4, Xbox, Steam

Q2 2021

Portowanie, wydawanie

7.



Race R/C to zręcznościowa gra inspirowana takimi tytułami jak Re-Volt czy Micro Machine. Rozgrywka przewidziana jest nie tylko dla trybu jednoosobowego, lecz również jako Multi-Player z maksymalnie czterema graczami. Świat Micro Machiness pokochają miłośnicy klasycznych wyścigówek jak i ci stęsknieni za dziecięcą wyobraźnią, kiedy to nawet najmniejszy samochód był mistrzem F1. Oprócz klasycznych miniatuerek samochodów sportowych, gracze będą mieli do wyboru także nieco rozbudowane konstrukcje jak radiowozy czy autobusy, a także monster trucki. Atrakcyjności całej rozgrywce dodaje tło – domowe tor wyścigowe umiejscowione w salonie czy na stole bilardowym przywodzą na myśl dziecięcy świat. Wyścigi będą rozgrywane na 32 różnych trasach, na których czekają bonusy w postaci broni i wspomagaczy. Każdy wygrany poziom odblokowuje niedostępne wcześniej opcje, w tym 4 mini gry, które dodatkowo uatrakcyjniają rozgrywkę.

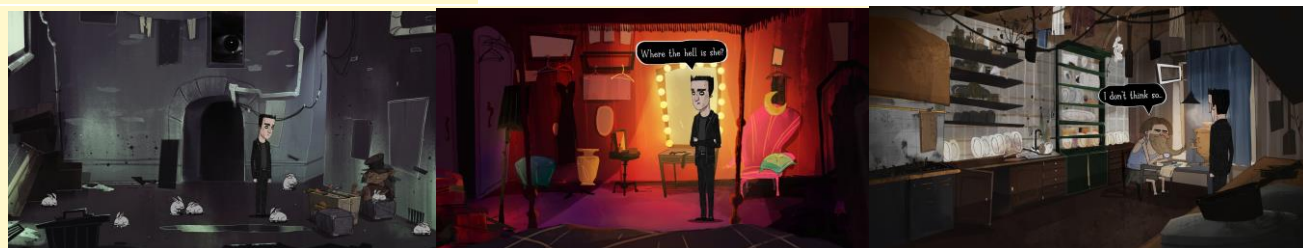
Whateverland

Nintendo Switch,
PS4, Xbox

1Q/2Q 2021

Portowanie, wydawanie

4.



Whateverland to kolejna, artystyczna gra studia Caligari Games. Tym razem przenosimy się do ręcznie malowanego świata nawiązującego stylistyką do filmów Tima Burtona, która przyciąga graczy poszukujących w grach wysokiej kultury, co pokazała udana kampania na Kickstarterze, a także bardzo pozytywny odbiór Prologu wydanego na Steam.

Podczas rozgrywki udajemy się do świata zaginionych dusz, gdzie każdy z mieszkańców otrzymuje dokładnie to, na co zasłużył. Czy złodziejowi Vincentowi uda się znaleźć sojuszników by odnaleźć drogę powrotną do świata żywych? Czy już na zawsze pozostanie w krainie Whateverland związany czarem Beatrix? Koniec tej wyjątkowej podróży zależy już tylko od gracza!

Gry wcześniej wydane przez spółkę na platformę Nintendo Switch, a obecnie przygotowywane do wydania na inne platformy:

Gry na PS:

- | | | | |
|----|--------------|-----------|------------|
| 1. | Tardy | PS4, Xbox | 1Q/2Q 2021 |
| 2. | Spirit Roots | PS4, Xbox | 1Q/2Q 2021 |

Gry na Xbox:

- | | | | |
|----|--------------|-----------|------------|
| 1. | Tardy | PS4, Xbox | 1Q/2Q 2021 |
| 2. | Spirit Roots | PS4, Xbox | 1Q/2Q 2021 |

Gry planowane w okresie późniejszym:

- | | | | | |
|----|-----------------------------|---------------------|-----------------------|--------------------|
| 1. | Wolly The Amazing Adventure | Nintendo Switch, PC | W okresie późniejszym | Producent, wydawca |
| 2. | The Excalibur Defense | Nintendo Switch, PC | W okresie późniejszym | Producent, wydawca |
| 3. | Nuketown | Nintendo Switch, PC | W okresie późniejszym | Producent, wydawca |
| 4. | Impact | Nintendo Switch, PC | W okresie późniejszym | Producent, wydawca |

5.	Fun Box Party 2	Nintendo Switch	W okresie późniejszym	Wydawca
----	-----------------	-----------------	--------------------------	---------

Spółka zwraca uwagę, że planowane daty premier mogą ulegać zmianom z powodów marketingowych, produkcyjnych, otoczenia rynkowego itp.

OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAM ICH REALIZACJI

INWESTYCJA W MD GAMES SP. Z O. O.

W związku z chęcią dynamicznego rozwoju Emitent aktywnie poszukuje na rynku perspektywicznych zespołów deweloperskich, nowych możliwości zarabiania pieniędzy, nowych kontaktów biznesowych.

Ma to na celu dodatkowe podniesienie dywersyfikacji oraz umożliwienie osiągnięcia zysków nie tylko ze sprzedaży gier w ramach omawianych podmiotów, ale również sprzedaży posiadanych w nich udziałach oraz z tytułu ewentualnej dywidendy.

Mając to na uwadze, Drageus Games S.A. w sierpniu 2019 r. objął 40% udziałów w nowopowstałej spółce MD Games Sp. z o. o., gdzie drugim wiodącym udziałowcem jest firma Movie Games S.A.

Spółka została utworzona jako wydawca, który do swojego portfolio szuka ciekawych, dużych tytułów – główną platformą dystrybucyjną ma być Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation.

Strony Umowy ustaliły, iż intencją stron jest aby spółka MD Games sp. z o.o. w pierwszej kolejności portowała gry Movie Games S.A. oraz developerów trzecich jak i produkcja własnych gier w okresie późniejszym.

Spółka 16 października 2020 roku wydała grę Postal Redux na platformę Nintendo Switch

- koszt portu gry zwrócił się w pierwszym tygodniu sprzedaży.

Spółka pracuje obecnie nad trzema projektami:

1. Przygotowuje do wydania na platformę Play Station 4 oraz Xbox bardzo popularną grę Treasure Hunter Simulator
2. Przygotowuje do wydania na platformę Play Station 4 oraz Xbox bardzo popularną grę Drug Dealer Simulator
3. Przygotowuje Port gry Barn Finder na platformę Play Station 4 i Play Station 5 oraz Xbox

W 2019 r. nakłady inwestycyjne wyniosły łącznie ok 20 tys. zł.

W 2 kwartale 2020r. nakłady inwestycyjne wyniosły 20 tys. zł.

W 3 kwartale nowi inwestorzy objęli nowoutworzone udziały, w wyniku tych zmian obecny udział należący do Drageus Games S.A. wynosi 37%

Nowe udziały stanowiące 7,4% kapitału zakładowego zostały objęte w zamian za wkład pieniężny w kwocie 800.000 zł.

7. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PROGNOZ

Nie dotyczy. Emitent nie przekazywał do publicznej wiadomości prognoz wyników finansowych.

8. PODEJMOWANE PRZEZ EMITENTA W OKRESIE OBJĘTYM RAPORTEM INCJATYWY NASTAWIONE NA WPROWADZENIE INNOWACYJNYCH ROZWIĄZAŃ

Nie dotyczy. Emitent w okresie objętym niniejszym Raportem nie podejmował inicjatyw nastawionych na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań.

9. OPIS ORGANIZACJI GRUPY

Emitent posiada jeden podmiot zależny:

- **eHeroes Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą w Warszawie, ul. Boya-Żeleńskiego 6 lok. 49, 00-621 Warszawa, zarejestrowany w Krajowym Rejestrze Sądowym dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego dla M.ST. pod numerem KRS 0000700064, z kapitałem zakładowym w wysokości 10.000,00 PLN. (od 20.10.2017)

Spółka jest właścicielem praw do gier Tardy oraz Funbox Party, których wydawcą na platformę Switch jest Emitent.

Emitent posiada 100% udziałów w kapitale zakładowym spółki, co daje 100% głosów na zgromadzeniu wspólników.

- Emitent posiada 37% udziałów w **MD Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą w Warszawie, ul. Boya-Żeleńskiego 6 lok. 49, 00-621 Warszawa, zarejestrowany w Sądzie Rejonowym dla m. ST. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, numer KRS: 0000800480, wysokość kapitału zakładowego 108.000.000 PLN.

Emitent posiada 37% udziałów w kapitale zakładowym spółki, co daje 37% głosów na zgromadzeniu wspólników.

MD Games Sp. z o.o. została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 22.08.2019r.

10. INFORMACJA NA TEMAT PRZYCZYŃ BRAKU SPORZĄDZENIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Jednocześnie Zarząd Emitenta oświadcza iż na podstawie art. 56 oraz art. 58 Ustawy o Rachunkowości spółka eHeroes sp. z o. o. nie podlega konsolidacji, gdyż dane finansowe jednostki

zależnej są nieistotne z punktu widzenia rzetelnego i jasnego przedstawienia sytuacji majątkowej i finansowej oraz wyniku finansowego Emitenta.

11. WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

W spółce eHeroes Sp. z o.o. Emitent posiada 100% udziałów.

Odstąpiono od konsolidacji na podstawie art. 56 uor. oraz art. 58 uor.

Bilans eHeroes sp. z o.o.

Wyszczególnienie	Na dzień 30.09.2020 (w zł)	Na dzień 30.09.2019 (w zł)	Na dzień 31.12.2019 (w zł)
A. Aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	52.000,80	80.586,93	54.956,92
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	52.000,80	80.586,93	54.956,92
A. Kapitał (fundusz) własny	(10.429,33)	1.070,56	(7.347,92)
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	62.430,13	79.516,37	62.304,84
PASYWA RAZEM	52.000,80	80.586,93	54.956,92

Źródło: eHeroes sp. z o.o.

Rachunek zysków i strat eHeroes sp. z o.o.

Wyszczególnienie	Za okres od 1.07.2019 do 30.09.2019 (w zł)	Za okres od 01.07.2020 do 30.09.2020 (w zł)	Za okres od 1.01.2019 do 30.09.2019 (w zł)	Za okres od 01.01.2020 do 30.09.2020 (w zł)
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	11.189,05	13.337,31	34.531,19	43.173,50
B. Koszty działalności operacyjnej	12.856,38	13.951,13	36.704,50	46.251,40
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	(1.667,33)	(613,82)	(2.173,31)	(3.077,90)
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,62	0,74	2.878,21	0,74
E. Pozostałe koszty operacyjne	0,00	0,48	0,00	1,25
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(1.666,71)	(613,56)	704,90	(3.78,41)
G. Przychody finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	1.218,22	0,00	1.218,22	3,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G+H)	(2.884,93)	(613,56)	(513,32)	(3.081,41)
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00

K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	(2.884,93)	(613,56)	(513,32)	(3.081,41)

Źródło: eHeroes sp. z o.o.

12. STRUKTURA AKCJONARIATU EMITENTA

Informacje dotyczące akcjonariuszy jednostki - emitenta

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień sporządzenia raportu

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Radosław Mrowiński	350.000	16,67%	350.000	16,67%
Łukasz Mitan	215.000	10,24%	215.000	10,24%
Gaming Factory S.A.	201.150	9,58%	201.150	9,58%
HBI Ventures sp. z o.o.	200.000	9,52%	200.000	9,52%
Pozostali	1.133.850	53,99%	1.133.850	53,99%
Suma	2.100.000	100,00%	2.100.000	100,00%

Ponadto Prezes Zarządu Łukasz Mitan jest członkiem zarządu i współwłaścicielem spółki Drageus Publishing House sp. z o.o., która posiada 50.000 akcji Emitenta.

Dodatkowo Prezes Zarządu jest członkiem zarządu oraz współwłaścicielem firmy HBI Ventures sp. z o.o., która posiada 200.000 akcji Emitenta.

Wszystkie wyemitowane przez podmiot dominujący akcje są akcjami zwykłymi bez żadnego uprzywilejowania, co do uczestnictwa w podziale zysku.

Zarząd na dzień sporządzenia raportu nie posiada żadnych informacji o znanych emitentowi umowach (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy.

Zestawienie stanu posiadania akcji emitenta przez osoby zarządzające i nadzorujące na dzień 30.09.2020 r. oraz sporządzenia raportu.

- Prezes Zarządu – Łukasz Mitan 215.000 akcji
- Wiceprezes Zarządu – Radosław Mrowiński 350.000 akcji

Ponadto Prezes Zarządu Łukasz Mitan oraz Członek Rady Nadzorczej Ewa Mitan są członkami zarządu i współwłaścicielami spółki Drageus Publishing House sp. z o.o., która posiada 50.000 akcji Emitenta.

Dodatkowo Prezes Zarządu jest członkiem zarządu oraz współwłaścicielem firmy HBI Ventures sp. z o.o., która posiada 200.000 akcji Emitenta.

13. INFORMACJE O ZATRUDNIENIU

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego Emitent nie zatrudnia pracowników w rozumieniu prawa pracy, jednakże obecnie Spółka współpracuje z około 12 osobami w oparciu o umowy cywilnoprawne.

Łukasz Mitan – Prezes Zarządu

Radosław Mrowiński – Wiceprezes Zarządu