



DRAGEUS GAMES S.A.

RAPORT ROCZNY ZA 2022 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 „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 21 marca 2023 r.

## SPIS TREŚCI

1. LIST DO AKCJONARIUSZY .....	3
2. WYBRANE DANE FINANSOWE EMITENTA .....	4
3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA W 2022 R. ....	5
3.1. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM.....	6
3.2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO .....	11
3.3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI .....	11
3.4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU .....	13
3.5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA .....	14
3.6. AKCJE WŁASNE .....	14
3.7. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY) .....	15
3.8. INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH .....	15
3.9 KLUCZOWE WSKAŹNIKI ORAZ ZAGADNIENIA PRACOWNICZE.....	16
4. INFORMACJA NA TEMAT WYBRANYCH DANYCH FINANSOWYCH SPÓŁKI ZALEŻNEJ EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ .....	16
5. SPRAWOZDANIE FINANSOWE ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2022 R. ....	17
6. SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2022 R.....	17
7. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU O SPOSOBIE SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO .....	17
8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE WYBORU PODMIOTU DOKONUJĄCEGO BADANIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO .....	18
9. INFORMACJA NA TEMAT STOSOWANIA ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO .....	18

## 1. LIST DO AKCJONARIUSZY

Warszawa, 21 marca 2023 r.

Szanowni Państwo,

Zapraszam do zapoznania się z raportem rocznym za rok 2022 r. będącym dla naszej spółki piątym pełnym rokiem działalności. Był to dla nas rok rozwoju, budowania pozycji rynkowej, nawiązywania kontaktów handlowych i budowania coraz efektywniejszego procesu wydawniczego.

Na szczególne wyróżnienie zasługuje fakt, że w 2022 roku wydaliśmy w sumie 15 produktów, w tym: 2 gry na Platformę Nintendo Switch, 3 gry na Platformę Play Station, 3 gry na Platformę Xbox, 5 gry na Platformę Nintendo Switch Japonia, 2 gry na Platformę Play Station Japonia.

Zdobyte doświadczenie, jak i nieustanne prace nad budową ugruntowanej pozycji na rynku gier pozwala nam w roku 2023 skupić się nad wydaniem tytułów mających wyższy potencjał sprzedaży na konkurencyjnym rynku gier. W związku z powyższym zamierzamy maksymalnie wykorzystać nasze doświadczenie i wiedzę i skupiać się na rynku konsolowym, gdyż tu widzimy duże możliwości i wyższy potencjał wzrostu.

Mając na uwadze zbliżające się ciekawe premiery, możemy pozwolić sobie na patrzenie z optymizmem w przyszłość.

Z poważaniem

Radosław Mrowiński

Prezes Zarządu

Drageus Games S.A.

## 2. WYBRANE DANE FINANSOWE EMITENTA

Wyszczególnienie	2021	2022	2021	2022
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	811.630,97	1.640.321,73	177.308,79	349.875,59
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1.262.041,83	1.682.515,84	275.705,48	358.875,46
Zysk (strata) ze sprzedaży	(186 207,88)	315.283,83	(40 678,95)	67.249,07
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(456.146,08)	163.104,74	(99.649,61)	34.789,74
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(445.134,24)	157.836,13	(97.244,00)	33.665,96
Zysk (strata) netto	(454.183,24)	161.189,13	(99.220,81)	34.381,15
Aktywa/Pasywa razem	1.015.557,77	1.128.069,78	220.802,23	240.531,73
Aktywa trwałe	89.881,00	93.378,00	19.541,90	19.910,45
Aktywa obrotowe	925.676,77	1.034.691,78	201.260,33	220.621,29
Kapitał własny	715.601,02	876.790,15	155.585,73	186.952,85
Zobowiązania razem	133.956,74	50.070,70	29.124,83	10.676,28
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	133.956,74	50.070,70	29.124,83	10.676,28

Średnie kursy wymiany złotego w okresach objętych sprawozdaniem finansowym i porównywalnymi danymi finansowymi w stosunku do EUR ustalanych przez NBP w szczególności:

- kursu obowiązującego na ostatni dzień każdego okresu (31.12.2021 r. - kurs ogłoszony przez NBP – tabela kursów średnich NBP nr 254/A/NBP/2021 z dnia 31.12.2021 tj. 4,5994 zł; 31.12.2022 r. - kurs ogłoszony przez NBP – tabela kursów średnich NBP nr 252/A/NBP/2022 z dnia 30.12.2022 tj. 4,6899 zł),
- kurs średni w każdym okresie, obliczony jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie (2021 r. - 4,5775 zł, 2022 r. - 4,6883zł).

### 3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W 2022 R.

Drageus Games Spółka Akcyjna (Spółka, Emitent) powstała w 2017 roku i w dniu 22.05.2017 roku została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym dla m.st. Warszawy, XII Wydziału Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000678459.

Wysokość kapitału zakładowego Spółki wynosi 210.000,00 PLN.

Głównym przedmiotem działalności Spółki jest:

1. Działalność związana z oprogramowaniem,
2. Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
3. Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania.

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 Wydziału Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego dla M.ST. pod numerem KRS 0000700064, z kapitałem zakładowym w wysokości 10.000,00 PLN. (od 20.10.2017)

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

Emitent posiada również 28,57% akcji w MD Games Spółka Akcyjna 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: 0000901060, wysokość kapitału zakładowego 140 000 PLN.

#### **Informacje dotyczące składu osobowego Zarządu oraz Rady Nadzorczej Spółki**

W okresie obrotowym członkami Zarządu Spółki byli:

- Radosław Mrowiński – Wiceprezes Zarządu , od 28.03.2022 Prezes Zarządu

Po dniu bilansowym do dnia sporządzenia niniejszego raportu nie było zmian w składzie osobowym Zarządu Spółki.

W okresie obrotowym członkami Rady Nadzorczej Spółki byli:

- Wojciech Mojżuk - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Artur Żelubowski - Członek Rady Nadzorczej
- Michał Włodarski – Członek Rady Nadzorczej
- Żaneta Bujalska – Członek Rady Nadzorczej
- Kamil Szacht – Członek Rady Nadzorczej

Po dniu bilansowym do dnia sporządzenia niniejszego raportu nie było zmian w składzie osobowym Rady Nadzorczej Spółki,

**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	414.000	19,71%	414.000	19,71%
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	1.069.850	50,95%	1.069.850	50,95%
<b>Suma</b>	<b>2.100.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>2.100.000</b>	<b>100,00%</b>

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 sporządzenia raportu.**

- Prezes Zarządu – Radosław Mrowiński 414.000 akcji

Od przekazania ostatniego raportu okresowego za 3Q.2022r. Pan Radosław Mrowiński zwiększył swoje posiadanie o 24.000 akcji, z 390.000 do 414.000 czyli o 1,14%, z 18,57% do 19,71%

**3.1. ZDARZENIA ISTONIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM****DZIAŁALNOŚĆ PRODUKCYJNA I WYDAWNICZA****Produkty przeznaczone do sprzedaży wprowadzone w 2022 roku****A. Nintendo Switch**

1. Don't be Afraid (styczeń 2022)
2. Super Cyborg (kwiecień 2022)

**B. PlayStation**

1. Don't be Afraid (styczeń 2022)
2. Spirit Roots (luty 2022)
3. Super Cyborg (kwiecień 2022)

C. PlayStation Japonia

1. Don't be Afraid (kwiecień 2022)
2. Super Cyborg (grudzień 2022)

D. Xbox

1. Don't be Afraid (styczeń 2022)
2. Spirit Roots (luty 2022)
3. Super Cyborg (kwiecień 2022)

E. Nintendo Switch Japonia

1. Island Maze (czerwiec 2022)
2. Don't Be Afraid (lipiec 2022)
3. Tactical Mind 2 (sierpień 2022)
4. Archaica The Patch of Light (wrzesień 2022)
5. Sweet Witches (październik 2022)

Ponadto Emitent cały czas sprzedaje gry wydane w poprzednim okresie.

***Produkty przeznaczone do sprzedaży i wprowadzone w okresie 12.2017-12.2022 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)
35. Girabox (listopad 2020)



36. Steampunk Tower 2 (grudzień 2020)
37. Colorful Color (styczeń 2021)
38. Moon Raider (kwiecień 2021)
39. Guards (maj 2021)
40. Don't be Afraid (styczeń 2022)
41. Super Cyborg (kwiecień 2022)

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 (październik 2020)
7. Dead Dungeon (listopad 2020)
8. Drawgeon: Dungeon of Ink and Paper (listopad 2020)
9. Steampunk Tower 2 (grudzień 2020)
10. Moon Raider (kwiecień 2021)
11. Guards (maj 2021)
12. WeakWood Throne (wrzesień 2021)
13. Mini Madness (grudzień 2021)
14. Don't be Afraid (styczeń 2022)
15. Spirit Roots (luty 2022)
16. Super Cyborg (kwiecień 2022)

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)
7. Steampunk Tower 2 (grudzień 2020)
8. Moon Raider (kwiecień 2021)
9. Guards (maj 2021)
10. WeakWood Throne (wrzesień 2021)
11. Mini Madness (grudzień 2021)
12. Don't be Afraid (styczeń 2022)
13. Spirit Roots (luty 2022)
14. Super Cyborg (kwiecień 2022)

D. Windows Store

1. Sweet Witches (październik 2020)
2. Dead Dungeon (listopad 2020)

E. Platforma Steam

1. Tactical Mind (kwiecień 2018)
2. Mad Carnage (sierpień 2018)
3. Mech Rage (grudzień 2018)
4. Tardy (marzec 2018)
5. Island Maze (październik 2018)
6. Spirit Roots (grudzień 2019)

7. Mini Madness (lipiec 2021)
8. Weakwood Throne (listopad 2021)

F. Platforma Nintendo Switch Japonia

1. Tactical Mind (październik 2018)
2. Island Maze (czerwiec 2022)
3. Don't Be Afraid (lipiec 2022)
4. Tactical Mind 2 (sierpień 2022)
5. Archaica The Patch of Light (Wrzesień 2022)
6. Sweet Witches (październik 2022)

G. PlayStation Japonia

1. Don't be Afraid (kwiecień 2022)
2. Super Cyborg (grudzień 2022)

OPIS INWESTYCJI EMITENTA.

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, ale również sprzedaży posiadanych w nich udziałów lub z tytułu ewentualnej dywidendy. Mając to na uwadze, Drageus Games S.A. posiada 28,57% akcji w spółce MD Games S.A..

3.2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO

Po zakończeniu roku 2022, nie wystąpiły istotne zdarzenia, które miałyby istotny wpływ na działalność Emitenta.





3.3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

W 2023 r. Emitent planuje kontynuację działań sprzedażowych aktualnie wyprodukowanych i wydanych tytułów, kontynuację produkcji niezakończonych gier oraz wydanie nowych gier na platformy Nintendo Switch, Play Station oraz Xboxa.

Spółka również świadczy usługi dla podmiotów trzecich w zakresie portowania gier (za wynagrodzeniem) na konsole (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch).

Aktualny plan wydawniczy gier wydanych w pierwszym kwartale oraz planowanych gier na najbliższe trzy kwartały przedstawiają się następująco:

**Gry planowane w najbliższych kwartałach:**

Lp	Gra	Platforma	Data wydania/ planowana data wydania	Emitent
1.	<p><b>Super Cyborg</b></p> 	Nintendo Switch Japonia	1Q.2023	Portowanie, wydawanie
				
<p>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.</p>				
2.	<p><b>Whateverland</b></p> 	Nintendo Switch, PS4, Xbox	2Q.2023/3Q.2023	Portowanie, wydawanie
				

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 i regiony:**

1.	Moon Rider	Nintendo Japonia,	Q3/2023
2.	Spirit Roots	Nintendo Japonia,	Q4/ 2023
3.	Mech Rage	PS, Xbox	2024
4.	Tardy	PS, Xbox, Nintendo Japonia	2024
5.	Archaica The Path Of Light	PS Japonia	2024

**Gry planowane w okresie późniejszym:**

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

**3.4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU**

W roku obrotowym zakończony 31 grudnia 2022 r. Emitent nie prowadził działań w dziedzinie badań i rozwoju.

### 3.5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

W 2022 r. Emitent osiągnął przychody ze sprzedaży produktów 1.682.515,84 zł. W porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego oznacza to wzrost wartości przychodów ze sprzedaży produktów o 33% w ujęciu rok do roku. Przychody ze sprzedaży produktów w 2022 r. wyniosły 1.682.515,84 zł i zostały osiągnięte przede wszystkim w rezultacie sprzedaży gier: wydanych w okresie 2017-2021, jak i nowych gier wydanych w 2022r. Jednocześnie poniesione przez Spółkę w tym okresie koszty działalności operacyjnej wyniosły 1.325.037,90 zł, w wyniku czego Emitent odnotował zysk ze sprzedaży na poziomie 315.283,83 zł, natomiast zysk netto osiągnęła wartość 161.189,13 zł.

Na dzień 31.12.2022 r. suma bilansowa Emitenta wyniosła 1.128.069,78 zł i była wyższa niż na dzień 31.12.2021 r. o 11%. Najistotniejszą kategorię w porównywanych okresach po stronie aktywów stanowiły zapasy, których wartość wyniosła odpowiednio 406.920,25 zł (31.12.2022 r.) oraz 520.764,50 zł (31.12.2021 r.). Jednocześnie utrzymał się poziom należności krótkoterminowych, których poziom na koniec 2021 r. wynosił 229.905,37 zł natomiast na koniec 2022 r. wynosił 188.274,74 zł. Stan środków pieniężnych na rachunku i w kasie, na dzień 31.12.2021r. wyniósł 130.149,41 zł a w dniu 31.12.2022r. wynosił 396.948,72 zł, co stanowi wzrost o 305%. W odniesieniu do 31.12.2021r. należy również odnotować zwiększenie kapitałów własnych z 715.601,02 zł do 876.790,15 zł (31.12.2022 r.) co jest pochodną osiągniętego zysku w roku 2022. W danym okresie uległy zmniejszeniu zobowiązania krótkoterminowe i na koniec 2022 roku wyniosły 50.070,70 zł. Zarówno w ciągu 2021 r. jak i 2022 r. Spółka nie posiadała zobowiązań oprocentowanych.

W 2023 roku Emitent zamierza wydać co najmniej kilka gier w tym na konsole Nintendo Switch, na Konsole Play Station oraz Konsolę Xbox, co powinno mieć pozytywny wpływ na przychody ze sprzedaży gier w 2023 roku.

**KORONAWIRUS** – na dzień dzisiejszy, utrudnienia spowodowane zaleceniami Państwa Polskiego nie powinny mieć znacznego wpływu na działalność Emitenta w długim okresie. Jednakże, jeśli ta sytuacja będzie przez dłuższy czas, to może to mieć negatywny wpływ na terminy wydania gier oraz na potencjalnych nabywców, co mogłoby skutkować mniejszą sprzedażą. Dodatkowo zachorowania współpracujących z emitentem miało i będzie miało negatywny wpływ na terminy wydania gier, które z tego powodu mogą ulec nieznacznemu opóźnieniu.

#### SYTUACJA NA UKRAINIE

W związku z konfliktem zbrojnym, który wybuchł 24 lutego 2022 r. w skutek ataku Federacji Rosyjskiej na Ukrainę oraz nałożonymi sankcjami na Federację Rosyjską oraz Republikę Białorusi Spółka na dzień sporządzenia sprawozdania nie zidentyfikowała istotnych zagrożeń odnośnie do kontynuowania działalności. Niemniej skutki z tym związane mogą mieć trudne do przewidzenia konsekwencje gospodarcze i polityczne w przyszłości. Na dzień sporządzenia raportu z powodu tego konfliktu jeden projekt przesunie się w czasie o kilka miesięcy (Gra Whateverland) – nowy termin wydania planowany na przełom roku Q2/Q3.2023

### 3.6. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2022 r., ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji (udziałów) własnych.

### 3.7. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2022 r., ani po jego zakończeniu Emitent nie posiadał oddziałów.

### 3.8. INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2022 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Działalność Spółki narażona jest na następujące ryzyka:

- ryzyko walutowe
- ryzyko rynkowe
- ryzyko płynnościowe

Zarząd cały czas monitoruje powyższe ryzyka.

Ryzyko walutowe ma wpływ na wysokość przychodu osiąganego przez spółkę, wszystkie gry są sprzedawane za granicą w walucie obcej. Kurs wymiany walut ma wpływ na wielkość przychodu, czym złoty jest słabszy, tym przychód jest większy.

Ryzyko płynnościowe - Emitent monitoruje ryzyko braku funduszy przy pomocy narzędzia okresowego planowania płynności. Narzędzie to uwzględnia terminy zapadalności, zarówno inwestycji jak i aktywów finansowych (np. konta należności, pozostałych aktywów finansowych) oraz prognozowane przepływy pieniężne z działalności operacyjnej.

Zarząd cały czas monitoruje rynek oraz płynność finansową Spółki.

Dodatkowe ryzyka:

- ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych
- ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu
- ryzyko związane z opóźnieniem w produkcji gier
- ryzyko z nieukończonymi projektami
- ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier
- ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego
- ryzyko związane ze strukturą przychodów
- ryzyko roszczeń z tytułu praw autorskich
- ryzyko czynnika ludzkiego
- ryzyko podlegania umów prawu obcemu
- ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Szczegółowy opis wyżej wymienionych ryzyk został opisany w Dokumencie Informacyjnym Emitenta, który jest dostępny na stronie internetowej Emitenta.

## 3.9. KLUCZOWE WSKAŹNIKI ORAZ ZAGADNIENIA PRACOWNICZE

Wskaźnik	Formuła obliczeniowa	Wartość wskaźnika	
		2021	2021
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	3,01	12,39
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	6,90	20,51

Emitent w 2022 roku wydał 15 gier na różne platformy.

Emitent nie posiada pracowników z tytułu umowy o pracę.

Działalność Emitenta nie ma negatywnego skutku na środowisko naturalne.

#### 4. INFORMACJA NA TEMAT WYBRANYCH DANYCH FINANSOWYCH SPÓŁKI ZALEŻNEJ EMITENTA NIEOBJĘTEJ KONSOLIDACJĄ

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

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.

#### **Bilans eHeroes sp. z o.o.**

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień
	31.12.2021 (w zł)	31.12.2022 (w zł)
<b>A. Aktywa trwałe</b>	0,00	0,00
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	36.275,66	35.785,99
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	0,00	0,00
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	0,00	0,00
<b>AKTYWA RAZEM</b>	36.275,66	35.785,99
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	(5.948,56)	(1.829,23)
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	42.224,22	37.615,22
<b>PASYWA RAZEM</b>	36.275,66	35.785,99

Źródło: eHeroes sp. z o.o.

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



<b>Wyszczególnienie</b>	<b>Za okres od 1.01.2021 do 31.12.2021 (w zł)</b>	<b>Za okres od 1.01.2022 do 31.12.2022 (w zł)</b>
<b>A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>30.516,46</b>	<b>26.396,83</b>
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>23.794,50</b>	<b>17.495,78</b>
<b>C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>6.721,96</b>	<b>(8.901,05)</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>1,34</b>	<b>0,99</b>
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1,18</b>	<b>1,16</b>
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>6.722,12</b>	<b>8.900,88</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>695,66</b>	<b>4.781,55</b>
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G+H)</b>	<b>6.026,46</b>	<b>4.119,33</b>
<b>J. Podatek dochodowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>		
<b>L. Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>6.026,46</b>	<b>4.119,33</b>

#### 5. SPRAWOZDANIE FINANSOWE ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2022 R.

Sprawozdanie finansowe za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r. stanowi załącznik nr 1 do niniejszego raportu.

#### 6. SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2022 R.

Sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego za rok obrotowy zakończony w dniu 31 grudnia 2022 r. wraz z opinią biegłego rewidenta stanowi załącznik nr 2 do niniejszego raportu.

#### 7. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU O SPOSOBIE SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO

Warszawa, dnia 21 marca 2023 r.

Niniejszym Zarząd DRAGEUS GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe Emitenta za okres od 01.01.2022 do 31.12.2022 i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Emitenta oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Emitenta zawiera prawdziwy obraz sytuacji emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Radosław Mrowiński –Prezes Zarządu

## 8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE WYBORU PODMIOTU DOKONUJĄCEGO BADANIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO

Warszawa, dnia 21 marca 2023 r.

Zarząd DRAGEUS GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie niniejszym oświadcza, iż wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego Emitenta za okres od 01.01.2022 do 31.12.2022 r. przeprowadzony został zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, a także, iż firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasad etyki zawodowej.

Radostaw Mrowiński – Prezes Zarządu

## 9. INFORMACJA NA TEMAT STOSOWANIA ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

### PKT ZASADA DOBREJ PRAKTYKI

#### OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBREJ PRAKTYKI TAK/NIE/NIE DOTYCZY

Zarząd Drageus Games S.A. oświadcza, że stosuje zasady ładu korporacyjnego, o których mowa w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”, uchwalonego uchwałą Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych nr 795/2008 z dnia 31 października 2008 roku, zmienioną następnie uchwałą Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 roku, zgodnie z poniższą tabelą.

LP	ZASADA	TAK/NIE/ NIE DOTYCZY	WYJAŚNIENIE
1	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwić transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK, z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej.	Ze względu na koszty spółka nie będzie transmitować obrad walnego zgromadzenia i upubliczniać go na stronie internetowej. W ocenie Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.  W przyszłości spółka rozważy transmitowanie obrad walnego zgromadzenia.
2	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji	TAK	

	niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.		
3	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	
3.1	podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa).	TAK	
3.2	opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów	TAK	
3.3	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku.	TAK	
3.4	życiorysy zawodowe członków organów spółki.	TAK	
3.5	powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki.	TAK	
3.6	dokumenty korporacyjne spółki.	TAK	
3.7	zarys planów strategicznych spółki.	NIE	Spółka jest w trakcie opracowywania takich planów.
3.8	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent takie publikuje)	NIE	Spółka nie zamierza w najbliższym czasie publikować prognoz finansowych
3.9	strukturę akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie	TAK	
3.10	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami	TAK	
3.11	skreślony		
3.12	opublikowane raporty bieżące i okresowe.	TAK	
3.13	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z	TAK	

	inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych.		
3.14	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych.	TAK	
3.15	skreślony		
3.16	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania.	TAK	
3.17	informację na temat informacji na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem.	TAK	
3.18	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy.	TAK	
3.19	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy.	TAK	
3.20	informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta	TAK	
3.21	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy.	TAK	
3.22	skreślony		
	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku	TAK	

	pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie		
4	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	
5	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a>	NIE	Emitent nie wykorzystuje indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdujących się na <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a>  W przyszłości spółka rozważy stosowanie tej praktyki.
6	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
7	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę	TAK	
8	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy	TAK	
9	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń	TAK	

	wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej.		
9.2	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie	NIE	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
10	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia	TAK	
11	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami	NIE	W przyszłości rozważy stosowanie tej praktyki.
12	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej	TAK	
13	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewnić zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych	TAK	
13a	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy	TAK	

	akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.		
14	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	TAK	
15	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
16	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</li> <li>• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, • informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>• kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.</li> </ul>	NIE	<p>Emitent nie widzi potrzeby publikacji raportów miesięcznych z uwagi na specyfikę branży.</p> <p>Emitent stoi na stanowisku, że raporty okresowe i bieżące dostarczają wystarczająco dużo informacji dla akcjonariuszy.</p>

16A	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku „NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	
17	skreślony	-	

Radosław Mrowiński – Prezes Zarządu