



DRAGEUS GAMES S.A.

RAPORT ROCZNY ZA 2021 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 2022 r.

SPIS TREŚCI

1. LIST DO AKCJONARIUSZY	3
2. WYBRANE DANE FINANSOWE EMITENTA	4
3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA W 2021 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	12
3.3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI	12
3.4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	15
3.5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	15
3.6. AKCJE WŁASNE	16
3.7. POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)	16
3.8. INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH	16
3.9 KLUCZOWE WSKAŹNIKI ORAZ ZAGADNIENIA PRACOWNICZE.....	17
4. INFORMACJA NA TEMAT WYBRANYCH DANYCH FINANSOWYCH SPÓŁKI ZALEŻNEJ EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ	18
5. SPRAWOZDANIE FINANSOWE ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2021 R.	19
6. SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2021 R.....	19
7. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU O SPOSOBIE SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO	19
8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE WYBORU PODMIOTU DOKONUJĄCEGO BADANIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO	19
9. INFORMACJA NA TEMAT STOSOWANIA ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	20

1. LIST DO AKCJONARIUSZY

Warszawa, 21 marca 2022 r.

Szanowni Państwo,

Zapraszam do zapoznania się z raportem rocznym za rok 2021 r. będącym dla naszej spółki czwartym 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 2021 roku wydaliśmy w sumie 14 produktów, w tym: 3 gry na Platformę Nintendo Switch, 4 gry na Platformę Play Station, 4 gry na Platformę Xbox, 1 grę na Platformę Windows Store oraz 2 gry na Platformę Steam.

Zdobyte doświadczenie jak i nieustanne prace nad budową ugruntowanej pozycji na rynku gier pozwala nam w roku 2022 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

Wiceprezes Zarządu

Drageus Games S.A.

2. WYBRANE DANE FINANSOWE EMITENTA

Wyszczególnienie	2021	2020	2021	2020
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	811.630,97	1.456.959,29	177.308,79	325.635,71
Przychody netto ze sprzedaży produktów	1.262.041,83	1.443.695,43	275.705,48	322.671,19
Zysk (strata) ze sprzedaży	(186 207,88)	(193.628,12)	(40 678,95)	(43.276,59)
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(456.146,08)	(193.629,62)	(99.649,61)	(43.276,92)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(445.134,24)	(187.278,10)	(97.244,00)	(41.857,33)
Zysk (strata) netto	(454.183,24)	(174.364,10)	(99.220,81)	(38.971,01)
Aktywa/Pasywa razem	1.015.557,77	1.498.560,93	220.802,23	324.729,33
Aktywa trwałe	89.881,00	98.930,00	19.541,90	21.437,55
Aktywa obrotowe	925.676,77	1.399.630,93	201.260,33	303.291,79
Kapitał własny	715.601,02	1.169.784,26	155.585,73	253.485,36
Zobowiązania razem	133.956,74	170.232,37	29.124,83	36.888,35
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	133.956,74	170.232,37	29.124,83	36.888,35

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; 31.12.2020 r. - kurs ogłoszony przez NBP – tabela kursów średnich NBP nr 255/A/NBP/2020 z dnia 31.12.2020 tj. 4,6148 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, 2020 r. - 4,4742zł).

3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W 2021 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:

- Łukasz Mitan – Prezes Zarządu (do dnia 29.04.2021)
- Radosław Mrowiński – Wiceprezes 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
- Ewa Mitan - Członek Rady Nadzorczej (do dnia 29.04.2021)
- Żaneta Bujalska – Członek Rady Nadzorczej
- Kamil Szacht – Członek Rady Nadzorczej (od 06.05.2021)

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	370.000	17,62%	370.000	17,62%
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	1.113.850	53,04%	1.113.850	53,04%
Suma	2.100.000	100,00%	2.100.000	100,00%

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.

- Vice Prezes Zarządu – Radosław Mrowiński 370.000 akcji

Od przekazania ostatniego raportu okresowego za 3Q.2021r. Pan Radosław Mrowiński zwiększył swoje posiadanie o 20.000 akcji, z 350.000 do 370.000 czyli o 0,95%, z 16,66% do 17,62%

3.1. ZDARZENIA ISTONIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM**DZIAŁALNOŚĆ PRODUKCYJNA I WYDAWNICZA****Produkty przeznaczone do sprzedaży wprowadzone w 2021 roku****A. Nintendo Switch**

1. Colorful Color (styczeń 2021)
2. Moon Raider (kwiecień 2021)
3. Guards (maj 2021)

B. PlayStation

1. Moon Raider (kwiecień 2021)

2. Guards (maj 2021)
3. WeakWood Throne (wrzesień 2021)
4. Mini Madness (grudzień 2021)

C. Xbox

1. Moon Raider (kwiecień 2021)
2. Guards (maj 2021)
3. WeakWood Throne (wrzesień 2021)
4. Mini Madness (grudzień 2021)

D. Windows Store

1. WeakWood Throne (wrzesień 2021)

E. Steam

1. Mini Madness (lipiec 2021)
2. WeakWood Throne (listopad 2021)

Ponadto Emitent cały czas sprzedaje gry wydane w poprzednim okresie.

Produkty przeznaczone do sprzedaży i wprowadzone w okresie 12.2017-12.2021 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)

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 WlTches (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)

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)

D. Windows Store

1. Sweet Witches (październik 2020)
2. Dead Dungeon (listopad 2020)
3. WeakWood Throne (wrzesień 2021)

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)

INWESTYCJA W MD GAMES SPÓŁKA AKCYJNA.



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 udziałów lub z tytułu ewentualnej dywidendy.

Mając to na uwadze, Drageus Games S.A. posiada 28,57% akcji w nowopowstałej spółce MD Games Spółka Akcyjna.

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

Spółka 16 października 2020 roku wydała grę Postal Redux na platformę Nintendo Switch, a w marcu 2021 na Play Station (Ameryka), w lipcu 2021 roku wydała grę Treasure Hunter Simulator na Play Station oraz Xbox

Spółka pracuje obecnie nad dwoma projektami:

1. Przygotowuje Port gry Barn Finders na platformę Play Station 4 oraz Xbox. Spółka podpisała również umowę na portowanie i wydanie gry Barn Finders na platformę Nintendo Switch. Projekt został zakończony w 1Q.2022 i czeka na wydanie w 2022 roku.
2. Przygotowuje Port gry Gas Station Simulator na platformę Play Station 4 oraz Xbox, jak również na platformę Nintendo Switch. Projekt jest w trakcie realizacji.

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

Po zakończeniu roku 2021, nie wystąpiły istotne zdarzenia, które miałyby istotny wpływ na działalność Emitenta.

3.3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ JEDNOSTKI

W 2022 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 wydane w Q1.2022 roku

1. *Don't be Afraid (Nintendo Switch, oraz przez Hydra Games na Xbox i Play Station)*

Don't Be Afraid



Nintendo Switch,
PS4, Xbox

1Q/2022

Portowanie,
wydawanie na
Nintendo Switch

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...

2. *Spirit Roots (Xbox, Play Station)*

Wyrusz w platformówkową przygodę dla całej rodziny, podczas której odkryjesz pięć fantastycznych światów i poznasz poruszające historie ich mieszkańców.

Twój cel znajduje się na obrzeżach układu gwiazdowego, w którym trwająca sto lat wojna doprowadziła do nietypowej sytuacji – pozostałości dwóch zwaśnionych planet musiały zostać zszyte razem, by ich mieszkańcy mieli szansę na przetrwanie. Tak właśnie powstała Połatana Planeta!



Ustalono jednak jeden warunek... nikt nie miał prawa przekraczać granicy dzielącej światy. Co jednak stałoby się, gdyby ktoś złamał tę zasadę? Tego właśnie się dowiesz!

Biegaj, skacz, walcz, unikaj pułapek, zbieraj monety i pokonuj bossów w tej wciągającej platformówce dla całej rodziny. W każdym z 5 światów odkryjesz nowe wyzwania oraz wrogów, przemierzając wyjątkowe, fantastyczne krajobrazy.

Oto co dokładnie czeka na ciebie w Spirit Roots:

- Cuda wszelkiej maści, czyli 50 poziomów podzielonych na 5 światów z unikalnym klimatem, wrogami, mechanikami i muzyką
- Klasyczna platformowa rozgrywka: biegaj, skacz, zbieraj przedmioty i walcz z podłymi stworami, które staną ci na drodze
- Epickie walki w bossami! Roborolnicy? Wielkie pająki? Latające czaszki? Potwory z bagien? W naszej grze znajdziesz je wszystkie!

Gry planowane w najbliższych kwartałach:

Lp	Gra	Platforma	Data wydania/ planowana data wydania	Emitent
1.	<p>Super Cyborg</p> 	Nintendo Switch, PS4, Xbox	2Q.2022	Portowanie, wydawanie
				
	<p>Super Cyborg to oldschoolowa 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>			

Whateverland

Nintendo Switch,
PS4, Xbox

4Q.2022/1Q.2023

Portowanie,
wydawanie

2.



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:

1.

Tardy

PS4, Xbox

3Q/4Q 2022

Portowanie,
wydawanie

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

1. **Island Maze Nintendo Switch- region Japonia 2Q/2022**
2. **Archaica: The Path of Light Nintendo Switch- region Japonia 3Q/2022**
3. **Tactical Mind 2 Nintendo Switch- region Japonia 3Q/2022**
4. **Spirit Roots Nintendo Switch- region Japonia 4Q/2022**
5. **Sweet Witches Nintendo Switch- region Japonia 4Q/2022**
6. **Tardy Nintendo Switch- region Japonia 4Q/2022**
7. **Mech Rage Nintendo Switch- region Japonia 2023**
8. **Moon Raider Nintendo Switch- region Japonia 2023**
9. **Super Cyborg Nintendo Switch- region Japonia 2023**
10. **Don't be Afraid Nintendo Switch- region Japonia 2023**

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

3.4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W roku obrotowym zakończony 31 grudnia 2021 r. Emitent nie prowadził działań w dziedzinie badań i rozwoju.

3.5. AKTUALNA I PRZEWDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

W 2021 r. Emitent osiągnął przychody ze sprzedaży produktów 1.262.041,83 zł. W porównaniu z analogicznym okresem roku poprzedniego oznacza to spadek wartości przychodów ze sprzedaży produktów o 13% w ujęciu rok do roku. Przychody ze sprzedaży produktów w 2021 r. wyniosły 1.262.041,83 tys. zł i zostały osiągnięte przede wszystkim w rezultacie sprzedaży gier: wydanych w okresie 2017-2020, jak i nowych gier wydanych w 2021r. Jednocześnie poniesione przez Spółkę w tym okresie koszty działalności operacyjnej wyniosły 997.838,85 zł, w wyniku czego Emitent odnotował stratę ze sprzedaży na poziomie 186.207,88 zł, natomiast strata netto osiągnęła wartość 454.183,24 zł. Bardzo duży negatywny wpływ na wynik miał jednorazowy odpis w kwocie 400.000,00 złotych o czym emitent informował w raporcie bieżącym numer 11/2021 z dnia 31.05.2021 roku – Audyt produkcji w toku – aktualizacja wartości. Dodatkowy negatywny wpływ na wynik w 2021 roku miały poniesione koszty na niezbędne wyposażenie techniczne Spółki.

Na dzień 31.12.2021 r. suma bilansowa Emitenta wyniosła 1.015.557,77zł i była niższa niż na dzień 31.12.2020 r. o 32% (co w dużej mierze było spowodowane jednorazowym odpisem w kwocie 400.000,00 zł (zgodnie z raportem bieżącym nr 11/2021). Najistotniejszą kategorię w porównywanych okresach po stronie aktywów stanowiły zapasy, których wartość wyniosła odpowiednio 971.175,36 zł (31.12.2020 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 2020 r. wynosił 233.105,48 zł. Stan środków pieniężnych na rachunku i w kasie, na dzień 31.12.2021r. wyniósł 130.149,41 zł a w dniu 31.12.2020r. wynosił 143.399,42 zł. W odniesieniu do 31.12.2020r. należy również odnotować zmniejszenie kapitałów własnych z 1.169.784,26 zł do 715.601,02 zł (31.12.2021 r.) co jest pochodną poniesionej straty na koniec 2021 r., która w dużej mierze była konsekwencją odpisu jednorazowego w kwocie 400.000,00 zł. W danym okresie uległy zmniejszeniu

zobowiązania krótkoterminowe i na koniec 2021 roku wyniosły 133.956,74 zł. Zarówno w ciągu 2021 r. jak i 2020 r. Spółka nie posiadała zobowiązań oprocentowanych.

W 2022 roku Emitent zamierza wydać co najmniej kilkanaście gier w tym na konsole Nintendo Switch, na Konsole Play Station oraz Konsole Xbox, co powinno mieć pozytywny wpływ na przychody ze sprzedaży gier w 2022 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 2022/2023

3.6. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2021 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 2021 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 2021 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	2020
Wskaźnik płynności szybkiej	(inwestycje krótkoterminowe + należności krótkoterminowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	3,01	2,52
Wskaźnik płynności bieżącej	(aktywa obrotowe - krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe)/ zobowiązania krótkoterminowe	6,90	8,2

Emitent w 2021 roku wydał 14 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 31.12.2021 (w zł)	Na dzień 31.12.2020 (w zł)
A. Aktywa trwałe	0,00	0,00
B. Aktywa obrotowe	36.275,66	41.317,86
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	36.275,66	41.317,86
A. Kapitał (fundusz) własny	(5.948,56)	(11.975,02)
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	42.224,22	53.292,88
PASYWA RAZEM	36.275,66	41.317,86

Źródło: eHeroes sp. z o.o.

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

Wyszczególnienie	Za okres od 1.01.2021 do 31.12.2021 (w zł)	Za okres od 1.01.2020 do 31.12.2020 (w zł)
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	30.516,46	55.393,68
B. Koszty działalności operacyjnej	23.794,50	57.853,83
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	6.721,96	(2.460,15)
D. Pozostałe przychody operacyjne	1,34	162,41
E. Pozostałe koszty operacyjne	1,18	589,58
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	6.722,12	(2.887,32)
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	695,66	1.739,78
I. Zysk (strata) brutto (F+G+H)	6.026,46	(4.627,10)
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)		
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	6.026,46	(4.627,10)

5. SPRAWOZDANIE FINANSOWE ZA ROK OBROTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2021 R.

Sprawozdanie finansowe za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r. stanowi załącznik nr 1 do niniejszego raportu.

6. SPRAWOZDANIE Z BADANIA ROCZNEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ZA ROK OBRTOWY ZAKOŃCZONY W DNIU 31 GRUDNIA 2021 R.

Sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego za rok obrotowy zakończony w dniu 31 grudnia 2021 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 2022 r.

Niniejszym Zarząd DRAGEUS GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe Emitenta za okres od 01.01.2021 do 31.12.2021 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 – Wiceprezes Zarządu

8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU DOTYCZĄCE WYBORU PODMIOTU DOKONUJĄCEGO BADANIA SPRAWOZDANIA ROCZNEGO

Warszawa, dnia 21 marca 2022 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 01.01.2021 do 31.12.2021 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.

Radosław Mrowiński – Wiceprezes 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 niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
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	
.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 inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych.	TAK	
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	TAK	

	odpowiedziami na zadawane pytania.		
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 pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie	TAK	
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	NIE	Emitent nie wykorzystuje indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdujących się na www.GPWInfoStrefa.pl

	celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.GPWInfoStrefa.pl		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 wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej.	TAK	
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	NIE	W przyszłości rozważy stosowanie tej praktyki.

	publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami		
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 akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
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	TAK	

	ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.		
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"> • 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, • 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, • 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. 	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	-	