

DRAW_DISTANCE

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI

za okres 01.01.2022 r. - 31.12.2022 r.

Kraków, 13 marca 2023 r.



SPIS TREŚCI

Wizytówka jednostki	4
Przedmiot działalności	5
Informacje ogólne.....	6
Organy Spółki.....	7
Struktura akcjonariatu	7
Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2022 roku.....	8
„Serial Cleaners”	9
„Project Cardinal”	10
„Project Swan”	10
„Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York”	11
„Serial Cleaner”	11
Rozwój Emitenta.....	12
Program motywacyjny.....	12
Komentarz do wyników finansowych.....	12
Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2022 roku	15
„Serial Cleaners”	16
„Project Onyx”	16
„Project Cardinal”	16
„Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York”	16
Przewidywany rozwój firmy Draw Distance S.A. w 2023 roku	17
Czynniki ryzyka i zagrożień	18
Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą.....	19
Ryzyko związane z pandemią koronawirusa COVID-19.....	19
Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę	19
Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier komputerowych.....	19
Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych lub nowych trendów w trakcie produkcji gier.....	20
Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta.....	20
Ryzyko zmienności kursów walutowych.....	20
Ryzyko zmiennych przepisów prawnych i podatkowych.....	20
Ryzyko związane z deficytem wykwalifikowanych pracowników na rynku	21
Ryzyko związane z utratą pozycji w branży	21
Ryzyko konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji.....	21
Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych	21
Ryzyko związane z fluktuacją pracowników	22
Ryzyko utraty płynności	22
Ryzyko zmiany cen.....	22
Ryzyko kredytowe	23
Ryzyko związane ze strukturą przychodów.....	23
Ryzyko współpracy Emitenta z kooperantami (licencjodawcami, wydawcami).....	23
Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT, utraty lub kradzieży danych oraz ataku cyberprzestępczego	23
Ryzyko podlegania umów prawu obcemu	24
Ryzyka związane z prawami własności intelektualnej osób trzecich	24
Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży	24
Personel i świadczenia socjalne.....	25
Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa.....	26
Sytuacja majątkowa	27
Sytuacja finansowa.....	27

Sytuacja dochodowa	27
Przewidywana sytuacja finansowa	27
Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	28
Udziały własne	29
Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	29
Instrumenty finansowe	29
Zasady ładu korporacyjnego	30
Wskaźniki finansowe i niefinansowe	31
Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego	31
Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)	31
Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)	31
Wskaźnik średniego zatrudnienia.....	31



1

WIZYTÓWKA JEDNOSTKI



Przedmiot działalności

Działalność Spółki Draw Distance S.A. (dalej: „Spółka”, „Emitent”) jest w głównej mierze skoncentrowana na tworzeniu niezależnych gier wideo. W ofercie Emitenta znajdują się głównie gry na konsole gier wideo (stacjonarne oraz przenośne) oraz komputery klasy PC i Mac. Oferowane są głównie gry średniobudżetowe z segmentu premium (udostępniane za jednorazową opłatą), przeznaczone dla szerokiego grona odbiorców na całym świecie.

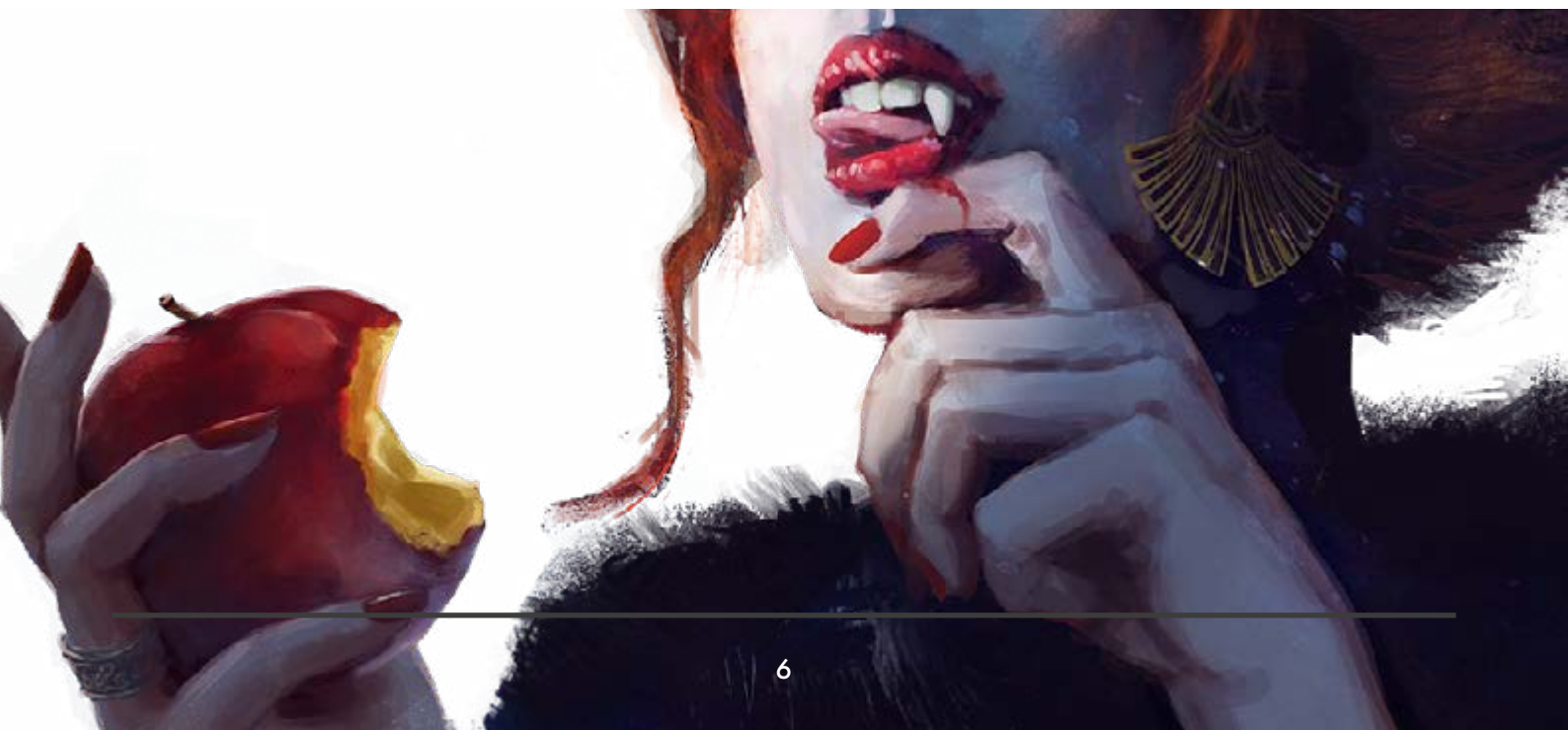
Draw Distance dąży do tworzenia mid-core’owych gier skupionych na akcji i tematyce kryminalnej, oferujących rozbudowane systemy walki oraz stawiających na wysoką regrywalność, dzięki czemu gracze będą mieli możliwość spędzenia przy nich wielu dziesiątków godzin. Gry Draw Distance mają łączyć w sobie elementy obecne w dotychczasowych projektach Spółki, tj. wielowątkowe, angażujące fabuły oraz rozbudowaną rozgrywkę.

Spółka działa na rynku międzynarodowym współpracując z globalnymi wydawcami i dystrybutorami. Prowadzi również działalność self-publishingową, jako wydawca własnych gier „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” i „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”.



Informacje ogólne

FIRMA	DRAW DISTANCE SPÓŁKA AKCYJNA
SKRÓT FIRMY	Draw Distance S.A.
SIEDZIBA	Kraków
ADRES SIEDZIBY	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
TELEFON	+ 12 346 11 41
ADRES POCZTY ELEKTRONICZNEJ	contact@drawdistance.dev
STRONA INTERNETOWA	www.drawdistance.dev
NIP	7123162844
REGON	060475890
SĄD REJESTROWY	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000615245
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	Kapitał zakładowy wynosi 1 311 200,00 zł i dzieli się na: a) 10 912 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, b) 2 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.
PODSTAWOWA DZIAŁALNOŚĆ WEDŁUG POLSKIEJ KLASYFIKACJI DZIAŁALNOŚCI (PKD 2007)	62.01.Z działalność związana z oprogramowaniem



Organy Spółki

ORGANY SPÓŁKI (stan na 31 grudnia 2022 r.)	
ZARZĄD	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
RADA NADZORCZA	Bartłomiej Mielcarek – Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Marcin Sikora – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Michał Kędzia
	Dariusz Kapinos
	Bartłomiej Kuc

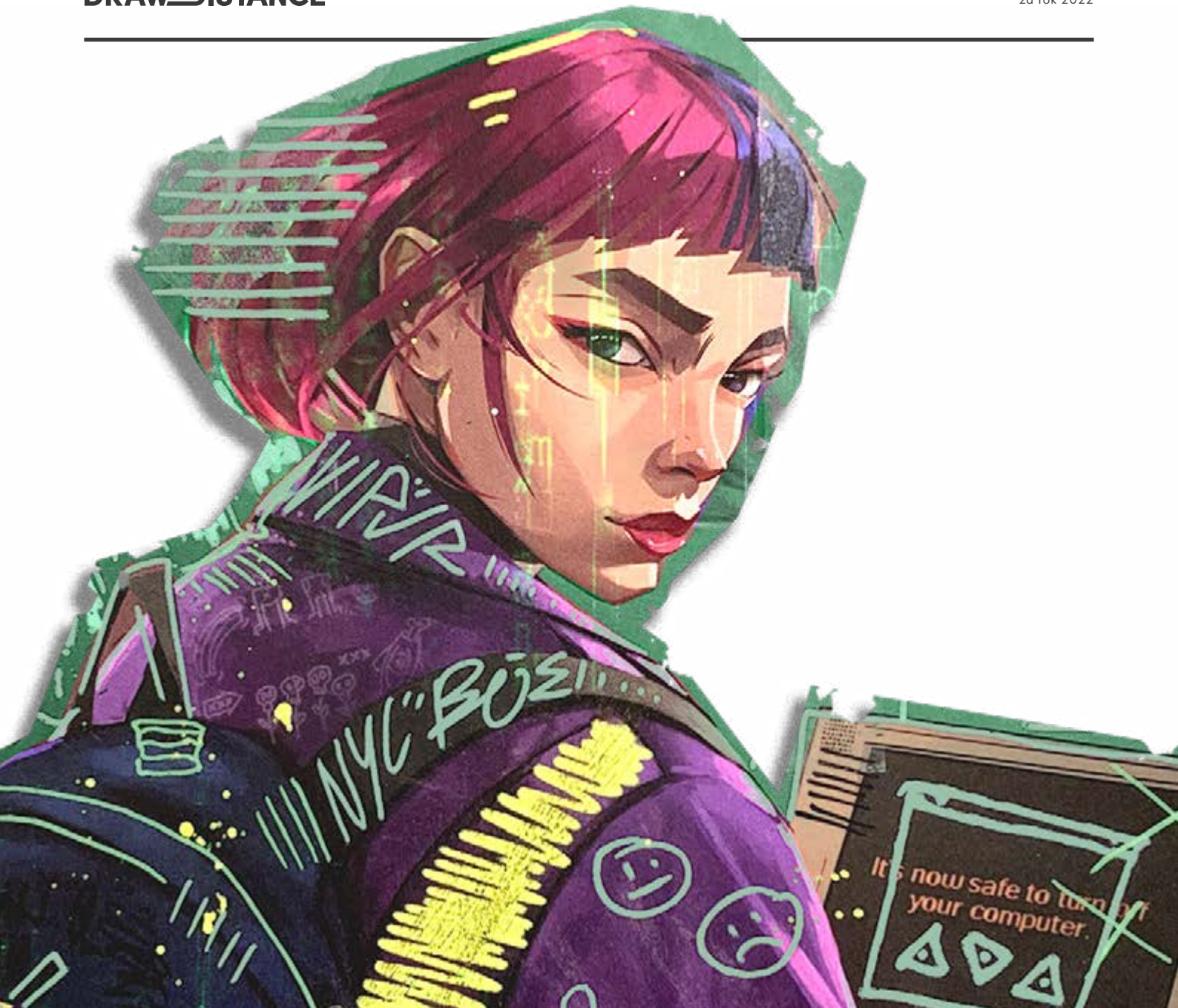
W 2022 r. skład Zarządu i Rady Nadzorczej nie ulegał zmianie.

Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2022 r.

LP.	AKCJONARIUSZ	LICZBA AKCJI	% AKCJI	LICZBA GŁOSÓW NA WZA	% GŁOSÓW NA WZA
1.	Bloober Team S.A.	4 587 165	34,98%	4 587 165	34,98%
2.	Pozostali	8 524 835	65,02%	8 524 835	65,02%

Dane dotyczące struktury akcjonariatu przygotowane zostały na podstawie otrzymanych przez Spółkę zawiadomień na podstawie ustawy o ofercie.



2 ZDARZENIA, KTÓRE ISTOTNIE WPŁYNEŁY NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2022 ROKU



Spółka w 2022 r. koncentrowała swoją działalność głównie wokół dokończenia produkcji i przygotowania do premiery najnowszej gry studia, tj. „Serial Cleaners”, wydanej we współpracy z wydawcą 505 Games SPA. Następnie rozpoczęła i prowadziła prace nad realizacją dodatku do ww. produkcji. Jednocześnie Draw Distance realizowała pozostałe projekty, w tym „Project Cardinal” oraz „Project Swan”, we współpracy z globalnie rozpoznawanymi kontrahentami.

Rok 2022 r. był również ostatnim okresem prowadzenia badań w zakresie innowacyjnego projektu realizowanego w oparciu o dotację z programu sektorowego GameINN w ramach projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”, które rozpoczęły się w 2020 r. Osiągnięte w wyniku przedmiotowych prac rezultaty są już wdrażane w pracach nad nowymi projektami Spółki.

Druga połowa okresu sprawozdawczego przyniosła zmiany pracownicze w strukturze Spółki, co w głównej mierze związane było z zakończeniem realizacji ww. projektu innowacyjnego, jak również decyzją partnera zewnętrznego o zawieszeniu dalszych prac nad projektem „Swan”.

„Serial Cleaners”

Gra „Serial Cleaners”, której premiera miała miejsce w trzecim kwartale 2022 r. stanowiła zdecydowanie najistotniejszy projekt Draw Distance w okresie sprawozdawczym. Gra realizowana była we współpracy z włoskim wydawcą 505 Games SPA, z którym Spółka zawarła umowę wydawniczą w październiku 2021 r. Umowa z wydawcą przewiduje możliwość wykupu całości IP przez wydawcę. Przedmiotowe uprawnienie przysługuje wydawcy przez okres 24 miesięcy od premiery gry.

„Serial Cleaners” to emocjonująca gra łącząca w sobie elementy gry skradankowej, szybkiej akcji i multiwłtkowej historii mafii, inspirowanej kultowymi serialami telewizyjnymi i filmami ostatniej dekady minionego wieku. Akcja gry osadzona jest w Nowym Jorku lat 90. XX wieku. Gracze wcielą się w czworo profesjonal-

nych czyścicieli miejsc zbrodni, których zadaniem będzie pozbywanie się zwłok, usuwanie krwi i dowodów przestępstw. Projekt stanowi kontynuację najbardziej popularnej i rozpowszechnionej gry Spółki – „Serial Cleaner”.

Intensywne prace produkcyjne pozwoliły zamknąć produkcję gry w zakresie wszystkich założonych pierwotnie platform dystrybucyjnych do końca drugiego kwartału 2022 r. Następnie zespół deweloperski skoncentrował się nad prowadzeniem prac nad aktualizacjami w zakresie usunięcia ewentualnych błędów oraz poprawy balansu rozgrywki. Pozwoliło to na oddanie gotowej gry w terminie, zgodnie z harmonogramem.

Premiera gry poprzedzona została kampanią marketingowo-promocyjną prowadzoną przez wydawcę, której koncentracja przypadła na sierpień 2022 r. W ramach tych działań projekt promowany był m.in. na targach Gamescom w Kolonii, w których uczestniczyli również przedstawiciele Spółki. Podczas tego wydarzenia miały miejsce pokazy prasowe „Serial Cleaners” na stoisku 505 Games SPA, jak też główny projektant gry wziął udział w transmisji na żywo prowadzonej przez serwis IGN. Opisane działania skutkowały zwiększeniem liczby artykułów o grze i jej recenzji, co ma istotny wpływ na jej widoczność dla potencjalnych użytkowników końcowych.

W ramach promocji „Serial Cleaners” nawiązana została również współpraca z międzynarodową firmą Corsair. Integracja sprzętu sygnowanego marką Corsair z „Serial Cleaners” oraz promocja gry na kanałach społecznościach partnera, pozwoliła na rozszerzenie grupy odbiorców końcowych gry o fanów sprzętu partnera i zwiększenie jej widoczności. Draw Distance otrzymała również od Corsair wsparcie sprzętowe, co pozwoliło na lepszą jakość prezentacji produktu na opisanych wyżej targach Gamescom.

Gra ukazała się na platformach Steam, Epic, GOG, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X|S, Xbox One i Nintendo Switch w dniu 22.09.2022 r. o godzinie 17:00 CEST, z nielicznymi wyjątkami, tj. premiera gry na Nintendo Switch w Europie miała miejsce 06.10.2022 r., a na PlayStation 5, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch w Japonii będzie miała miejsce w terminie ustalonym z lokalnym dystrybutorem. Gra dostępna jest również w Korei Południowej z zastrzeżeniem, że wersja PC dystrybuowana jest tam za pośrednictwem platformy Stove,

stanowiącej lokalny odpowiednik platformy Steam. „Serial Cleaners” sprzedawana jest w cenie regularnej 24,99 USD/19,99 GBP/24,99 EUR.

W terminie zbliżonym z premierą gra promowana była również, z udziałem Spółki, na targach Tokyo Game Show, gdzie zaprezentowana została podczas zorganizowanego przez 505 Games SPA spotkania z japońskimi dziennikarzami. Podczas wydarzenia Draw Distance wzięła także udział w spotkaniach z azjatyckimi wydawcami i dystrybutorami, w tym firmą Happinet, która jest dystrybutorem „Serial Cleaners” w Japonii i Korei na platformach PlayStation 4, PlayStation 5 i Nintendo Switch.

Dalszy rozwój produktu umożliwił **aneks do umowy wydawniczej zawarty przez Spółkę w dniu 12.10.2022 r., który swoim zakresem objął przygotowanie dodatku fabularnego do gry, mającego zwiększyć atrakcyjność tytułu, oraz aktualizacji mającej na celu zaimplementowanie nowych skórek (strojów) dla bohaterów gry**. Dodatek fabularny pozostaje na dzień publikacji sprawozdania w trakcie realizacji, zaś wymieniona wyżej aktualizacja została wdrożona do gry w styczniu 2023 r. i objęła również dodanie nowych funkcji, usunięcie dotychczas zauważonych błędów, jak też **udostępnienie polskiej wersji językowej** tytułu. Spółka ogłosiła udostępnienie polskiej wersji językowej gry w formie specjalnego wideo na własnych kanałach społecznościowych. Z uwagi na duży zakres udostępnionej aktualizacji, miała ona wpływ na zwiększenie widoczności gry na jej platformach dystrybucyjnych, pozwoliła na zwiększenie retencji odbiorców końcowych, jak też pozytywnie wpłynęła na postrzeganie jakości produktu. Wprowadzenie aktualizacji było zgodne z obecnymi trendami rynkowymi.

Umowa wydawnicza gry „Serial Cleaners” miała znaczący wpływ na sytuację finansową Spółki w 2022 r. Spółka otrzymywała od wydawcy transze tzw. budżetu deweloperskiego za realizację poszczególnych etapów produkcyjnych. Podpisanie aneksu do umowy na realizację dalszego rozwoju gry, spowodowało zwiększenie się ww. budżetu, co przełożyło się na uzyskiwanie przez Draw Distance bieżących przychodów z tytułu realizowanych prac produkcyjnych. Umowa z wydawcą zakłada podział przychodów pomiędzy wydawcę a Spółkę ze sprzedaży gry po jej premierze, przy czym udział Draw Distance w przychodach

nastąpi po uzyskaniu przez wydawcę zwrotu poniesionych kosztów. Do czasu publikacji sprawozdania zwrot taki nie nastąpił. Wyniki sprzedażowe tytułu plasują się poniżej założeń Spółki, jednakże z uwagi na planowane wprowadzenie dodatku fabularnego do gry oraz wielotorowe działania marketingowe i promocyjne prowadzone przez wydawcę, Emitent szacuje, że sprzedaż gry powinna ulec dynamizacji.

„Project Cardinal”

Drugim istotnym projektem, nad którym Spółka pracowała w 2022 r. był „Project Cardinal”, powstający w oparciu o zawartą w marcu 2021 r. **umowę licencyjną ze szwedzkim wydawcą Paradox Interactive AB** (dalej: „Paradox Interactive”). Projekt obejmuje produkcję, wydanie i dystrybucję gry wideo z gatunku cRPG, bazującej na należącym do kontrahenta IP. W zakresie wydania i dystrybucji gry z przedmiotowego gatunku jest to licencja wyłączna. Zgodnie z umową, produkcja „Project Cardinal” finansowana jest wspólnie przez Spółkę i Paradox Interactive, przy czym wkład kontrahenta realizowany jest w oparciu o przyjęty przez strony harmonogram produkcji, określający kolejne etapy produkcji.

Spółka do końca marca 2022 r. zakończyła prace nad pierwszym grywalnym demem projektu, zaakceptowanym przez kontrahenta. Następnie rozpoczęła prace nad realizacją kolejnego etapu produkcyjnego.

W czerwcu 2022 r. Spółka podpisała z Paradox Interactive aneks do dotychczasowej umowy, na podstawie którego przesunięta została dotychczas planowana data premiery gry z 2023 r. na rok 2024. Gra planowo ukazać ma się w wersji na komputery osobiste i konsole.

„Project Swan”

W okresie sprawozdawczym, Spółka wykonywała na rzecz kontrahenta, globalnego producenta i wydawcy gier komputerowych, prace nad scenariuszem do projektu pod roboczym tytułem „Project Swan”. Prace te stanowiły realizację umowy zawartej w czwartym kwartale 2021 r. Ich efekty zostały zaakceptowane przez kontrahenta, a Spółka otrzymała założone w umowie wynagrodzenie. Całość praw autorskich do stworzonego scenariusza przeniesiona została na kontrahenta.

Wyżej wymieniona umowa była kontynuacją pierwszej umowy, zawartej pod koniec I kwartału 2021 r. i obejmującej stworzenie zbioru dokumentacji koncepcyjnej (szkice, wstępny zarys fabularny itp.) do „Project Swan”.

Pomimo akceptacji wykonanych przez Spółkę prac przez kontrahenta, z przyczyn niezależnych od Draw Distance jego wizja dalszego rozwoju uniwersum, w którym mogła zostać osadzona gra, uległa zmianie, co w konsekwencji doprowadziło do zawieszenia dalszych prac nad jej realizacją w czerwcu 2022 r. Nie jest wykluczone wznowienie prac w zakresie przedmiotowej produkcji, jednak do czasu publikacji sprawozdania decyzja taka nie została podjęta.

„Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York”

Gry z serii **„Vampire: The Masquerade”, tj. „Coteries of New York”** (premiera 11.12.2019 r.) i **„Shadows of New York”** (premiera 10.09.2020 r.), wyprodukowane na licencji światowego producenta i wydawcy gier – Paradox Interactive, również w 2022 r. stanowiły element istotny portfolio sprzedażowego Emitenta. Obie gry dostępne są na platformach Steam, GOG, Linux, Mac OS oraz na konsolach – Nintendo Switch PlayStation 4 i Xbox One. Ponadto dwie ostatnie wersje są kompatybilne z odpowiednio PlayStation 5 i Xbox Series X|S.

Spółka nadal pracuje nad rozszerzeniem obszarów dystrybucyjnych ww. gier. Efektem tych działań było podpisanie w dniu 5 kwietnia 2022 r. umowy wydawniczej z brytyjskim Funstock Distribution Ltd, na podstawie której wydawca podjął się wydania gier „Coteries of New York” i „Shadows of New York” w wersji pudełkowej na platformach PlayStation 4 i Nintendo Switch. Dystrybucja obejmować będzie sprzedaż zestawów składających się z obu gier, jak też zestawów kolekcjonerskich zawierających dodatkowe elementy. Umowa zawarta została na okres do 22 maja 2025 r. Z tytułu przedmiotowej umowy Draw Distance otrzymało już jednorazowe wynagrodzenie płatne po podpisaniu umowy, a następnie po odzyskaniu wydatków poniesionych przez wydawcę otrzymywać będzie tantiemy od sprzedaży obu gier. Data premier zestawów nie została jeszcze ustalona, przy czym zakładane jest jej wydanie w połowie 2023 r. Aktualnie możliwy jest zakup zestawów kolekcjonerskich w ramach tzw.

przedsprzedaży (w zestawie obie części gry, artbook oraz ścieżka dźwiękowa). Wskazania wymaga, że podpisanie ww. umowy zastępuje w zakresie dystrybucji pudełkowej na platformach PlayStation 4 i Nintendo Switch umowę z Badland Publishing rozwiązaną z inicjatywą Spółki w listopadzie 2021 r.

Potencjał sprzedażowy obu gier wzmacniany jest również poprzez zapewnienie ich uczestnictwa w różnorodnych promocjach i akcjach sprzedażowych. Od 7 kwietnia 2022 r. gra „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” uczestniczyła w promocji zamówień przedpremierowych innej gry osadzonej w Świecie Mroku, tj. gry „Vampire: The Masquerade – Swansong” tworzonej przez francuskie studio Naccon. W ramach przedmiotowej akcji sprzedażowej gra „Coteries of New York” stanowiła nieodpłatny dodatek do każdego zamówionego przedpremierowo egzemplarza gry „Swansong” na platformach PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X oraz Nintendo Switch. Akcja prowadzona była do 19 maja 2022 r., tj. do dnia oficjalnej premiery „Swansong”. Zdaniem Spółki, uczestnictwo „Coteries of New York” w przedmiotowej promocji miało pozytywny wpływ na wzmocnienie widoczności gry w sklepach internetowych oraz wśród społeczności graczy.

Na rok 2023 Spółka planuje również wdrożenie polskiej wersji językowej obu tytułów, przy czym termin wdrożenia nie został jeszcze ustalony. Draw Distance podejmuje również działania w celu nawiązania współpracy w zakresie udostępnienia obu gier na platformach mobilnych.

„Serial Cleaner”

„Serial Cleaner” pozostaje w ciągłej sprzedaży. Pomimo premiery gry w 2017 r., dzięki staraniom Spółki i wydawcy, gra nadal przynosi dochody. Ponadto, dalsza promocja „Serial Cleaner” ma również pozytywny wpływ na dotarcie do potencjalnych odbiorców jej kontynuacji, tj. „Serial Cleaners”, jak też innych gier Draw Distance. Przykładem ww. działań promocyjnych było udostępnienie „Serial Cleaner” nieodpłatnie wszystkim subskrybentom serwisu Prime Gaming, co pozwoliło na dotarcie do szerszej grupy odbiorców i zwiększenie zainteresowania produktami Emitenta.

Do sprzedaży wprowadzony został również zestaw zawierający „Serial Cleaner” i „Serial Cleaners”. Ze-

staw dostępny jest na platformie dystrybucyjnej Steam. Stworzenie zestawu z dodatkową obniżką cenową, zachęca zbudowaną wokół pierwszej części gry bazę fanów do zainteresowania się nowym produktem.

Rozwój Emitenta

Rok 2022 był dla Emitenta okresem zdecydowanych zmian, zarówno w zakresie struktury, jak też kierunku, w którym Spółka podąża.

W 2021 r. oraz początkiem 2022 r. Spółka dynamicznie zwiększała zatrudnienie, co było związane z realizowanym projektem innowacyjnym w ramach programu sektorowego GameINN, jak też dużym obciążeniem produkcyjnym. Od drugiej połowy 2022 r. struktura uległa zmianie, stopniowemu zmniejszeniu uległa liczba pracowników i osób współpracujących, co było związane m.in. z zakończeniem prac w ramach ww. projektu innowacyjnego, jak też części prowadzonych prac produkcyjnych, w tym w ramach projektu „Swan”, którego dalszy rozwój został zawieszony przez kontrahenta z przyczyn niezależnych od Spółki.

Wymienione wyżej zmiany stanowiły dla Spółki zdecydowane wyzwanie, jednocześnie jednak stały się w ocenie Emitenta bodźcem rozwojowym i katalizatorem pozytywnych zmian w jego dalszej działalności. Emitent zmodyfikował strukturę zarządzania produkcją zwiększając zespół producencki, co jego zdaniem będzie miało korzystny wpływ na realizację aktualnych i kolejnych produkcji Spółki. Spółka dojrzała również do sprecyzowania dalszej strategii działania w zakresie sektora tematycznego tworzonych gier, która do tej pory nie była wyraźnie określona. Draw Distance zdecydowała, że kolejne produkcje własne studia będą koncentrować się wokół gier akcji nastawionych na walkę w szeroko pojętej tematyce kryminalnej. Celem obranego kierunku działania jest zapewnienie większej regrywalności gier studia i tym samym zwiększenie ich atrakcyjności dla potencjalnych graczy. Obranie przedmiotowej specjalizacji w opinii Zarządu będzie też miało pozytywny wpływ na wzmocnienie wizerunku Spółki i pozwoli na jej kategoryzację. Co więcej, powyższa zmiana ułatwi pracownikom identyfikację z Draw Distance, jak również będzie stanowiła zachętę dla potencjalnych nowych pracowników zainteresowanych pracą nad produkcjami o określonej tematyce.

Program motywacyjny

Zwyczajne Walne Zgromadzenie uchwałą nr 24 z dnia 21 czerwca 2021 r. uchwaliło program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników, a także członków Zarządu na lata obrotowe 2021-2023. Zgodnie z założeniami programu, jego realizacja uzależniona jest od osiągnięcia przez Spółkę określonego zysku netto w poszczególnych latach obrotowych lub w wysokości łącznej za przedmiotowy okres. **Założone progi przewidują osiągnięcie zysku netto w wysokości 1,2 mln zł za rok obrotowy 2021, 2 mln zł za rok obrotowy 2022 i 3,5 mln zł za rok obrotowy 2023.** W przypadku realizacji celów programu, osobom uprawnionym – wybranym przez Zarząd, lub w przypadku członków Zarządu – wybranym przez Radę Nadzorczą, po spełnieniu przez nich określonych w uchwale przesłanek, zaoferowane zostaną warrandy subskrypcyjne serii D01 uprawniające do objęcia akcji serii D wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału. Warrandy emitowane będą nieodpłatne i będą uprawniać do objęcia akcji po cenie równej wartości nominalnej akcji.

Z uwagi na brak osiągnięcia założonych celów programu w odniesieniu do roku 2021, warrandy nie zostały zaoferowane. Mając na względzie wyniki finansowe Spółki w 2022 r., za który Spółka odnotowała stratę, również w odniesieniu do 2022 r. warrandy nie zostaną zaoferowane.

Komentarz do wyników finansowych

Spółka zamknęła rok obrotowy 2022 ze stratą netto w wysokości 422.064,81 zł. Bilans zamknął się zgodną kwotą w wysokości 11 395 964,24zł.

W 2022 r. Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 5.963.150,21 zł, co stanowi wzrost w porównaniu do 2021 r. o prawie 2 miliony złotych. **Tym samym Spółka odnotowała w 2022 r. najwyższe przychody netto ze sprzedaży produktów od początku swojej działalności.** Największy wpływ na wysokość ww. przychodów miały transze uzyskiwane od kontrahentów zewnętrznych, wypłacane za zrealizowane etapy produkcyjne lub zakontraktowane prace nad projektami, z których wiodącym projektem był „Serial Cleaners”. Na wyniki finansowe wpływ miały również przychody ze sprze-

daży starszych produkcji Spółki, tj. obu gier z serii „Vampire: The Masquerade” oraz „Serial Cleaner”. Aktualne wyniki sprzedażowe gier z serii „Vampire: The Masquerade” to łącznie 160 tys. sprzedanych egzemplarzy „Coteries of New York” i 100 tys. sprzedanych egzemplarzy „Shadows of New York”. W okresie sprawozdawczym obie gry (w formie pakietu) brały również udział w New York Bundle dystrybuowanym na platformie Nintendo Switch. Łączna liczba sprzedanych pakietów ww. gier wyniosła około 6 tysięcy sztuk. Aktualnie obie gry najbardziej popularne są na platformie PC, w zakresie „Coteries of New York” udział procentowy tej sprzedaży plasuje się na wysokości 51%, zaś w zakresie „Shadows of New York” na wysokości 56%. Udział sprzedażowy na pozostałych platformach dystrybucyjnych wynosi odpowiednio dla „Coteries of New York”: Nintendo Switch – 19%, PlayStation – 15%, Xbox – 10%, GOG – 5%, zaś dla „Shadows of New York”: PlayStation – 14%, Nintendo Switch – 11,5%, Xbox – 11,5%, GOG – 7%. W zakresie „Serial Cleaners” pierwszy kwartał sprzedażowy gry zamknął się wynikiem pozwalającym na odzyskanie około 10% wszystkich kosztów ponoszonych przez wydawcę (wchodzi w to budżet produkcyjny gry i dodatku, oraz budżet marketingowy), co nie pozwoliło na uruchomienie dla Spółki udziału w przychodach ze sprzedaży produktu – będzie to możliwe po pełnym pokryciu kosztów zainwestowanych przez wydawcę. Co istotne, poprawa wyników sprzedażowych jest widoczna przy pojawiających się akcjach promocyjnych gry – obniżkach. Emitent spodziewa się również, że potencjał sprzedażowy przedmiotowej gry powinien ulec dynamizacji, zwłaszcza po udostępnieniu dodatku fabularnego, który zwiększy jej atrakcyjność, przy czym działania promocyjne i marketingowe tytułu stanowiące kluczowe narzędzie do zainteresowania potencjalnych graczy prowadzone są przez wydawcę.

Na koniec 2022 r. łączna kwota przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi wyniosła 9.748.044,34 zł. Przedmiotowa pozycja sprawozdania obejmuje przychody netto ze sprzedaży produktów oraz zmianę stanu produktów, w ramach której ujmowane są wykonywane prace produkcyjne.

Na wyniki finansowe istotny wpływ miały koszty działalności operacyjnej, które w 2022 r. wyniosły 9.542.357,52 zł. Na wysokość przedmiotowych kosztów składają się głównie wynagrodzenia w wysokości łącznej 5.132.060,48 zł, ubezpieczenia społeczne

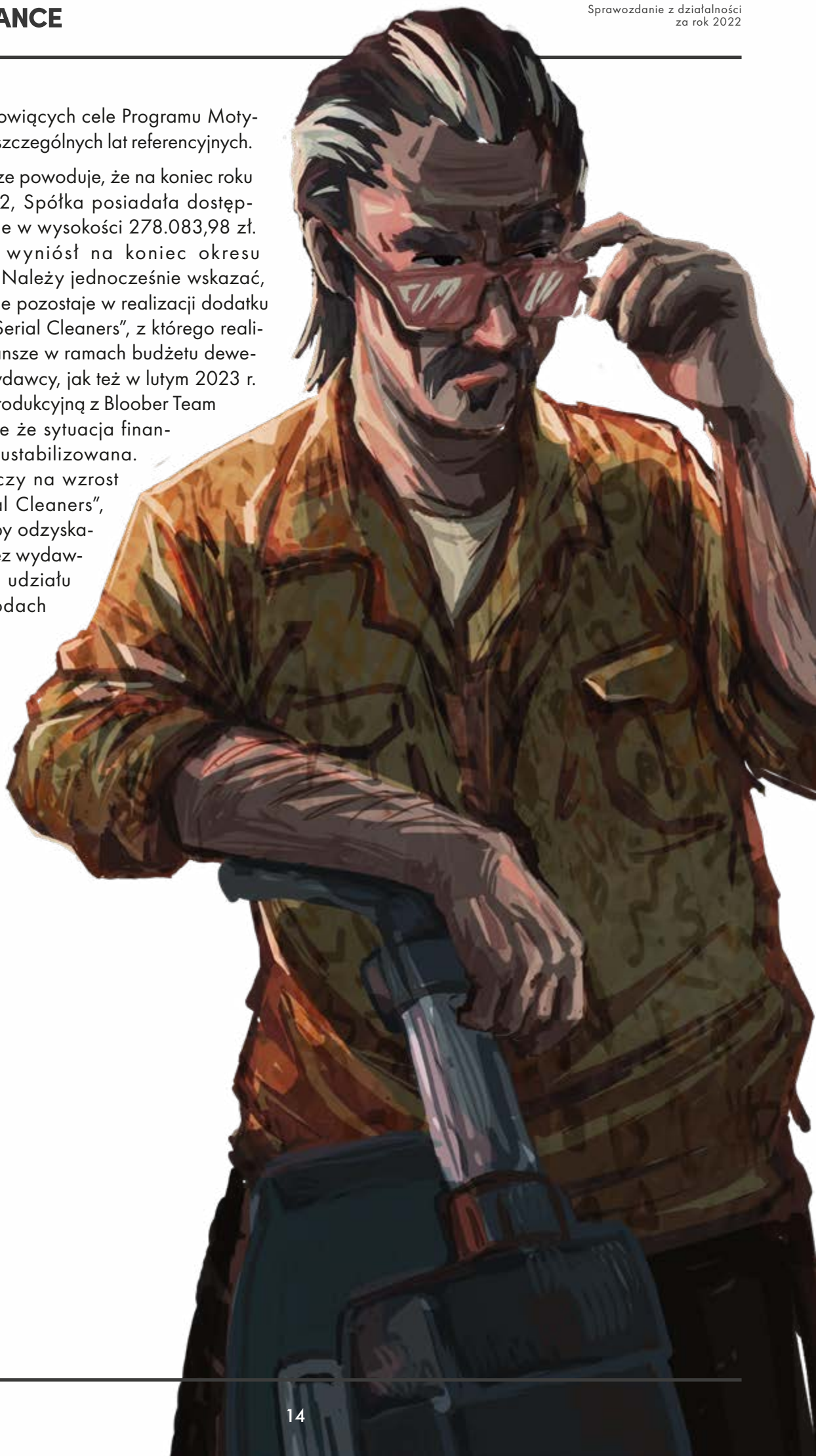
i inne świadczenia w kwocie 865.657,86 zł oraz usługi obce w wysokości 2.334.604,37 zł. Zwiększenie wysokości wynagrodzeń w porównaniu do 2021 r. o około 1,8 mln złotych związane było ze zwiększoną liczbą personelu Spółki w przeważającej części 2022 r., który niezbędny był do realizacji prowadzonych projektów. Wpływ na zwiększenie ponoszonych kosztów operacyjnych ma również wysoka inflacja oraz konieczność utrzymania atrakcyjności wynagrodzeń w związku z dużą konkurencją pracodawców na rynku deweloperów gier komputerowych.

W bilansie Spółki za 2022 r. widoczny jest zdecydowany wzrost wartości kosztów zakończonych prac rozwojowych, które na 31.12.2022 r. wyniosły 7.471.834,14 zł (wzrost w porównaniu do 2021 r. o 7.091.640,39 zł). Wzrost ten związany jest z wprowadzeniem do ewidencji technologii w postaci „Systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”, która realizowana była w ramach dotacji z projektu sektorowego GamelINN, o wartości 7.471.720,23 zł. Technologia ta będzie wykorzystywana w aktualnych i kolejnych produkcjach Emitenta. W pozycji pasywa widoczny jest wzrost kwoty kredytów i pożyczek wobec pozostałych podmiotów, która za rok 2022 wyniosła łącznie 2.542.427,13 zł w porównaniu do kwoty 1.118.272,97 zł za rok 2021. Na przedmiotową kwotę składa się kredyt w rachunku bieżącym (obrotowy), pożyczki od akcjonariusza oraz naliczone od przedmiotowych pożyczek odsetki. Należy zauważyć, że zobowiązania te w kwocie 950.000,00 zł stanowią zobowiązania długoterminowe, których termin spłaty rozłożony jest w dłuższym okresie. Zaciągnięte zobowiązania pozwalają na utrzymanie płynności działalności Spółki, jak też były konieczne w związku z jej dynamicznym rozwojem w latach 2021 i 2022 oraz nieoczekiwanym zawieszeniem rozwoju projektu „Swan”. Jednocześnie Emitent informuje, że zmniejszenie poziomu ww. zobowiązań planowane jest już w 2023 r.

Odnotowany wynik finansowy powoduje, że nie został osiągnięty cel Programu Motywacyjnego za rok referencyjny 2022 r. W związku z powyższym warranty subskrypcyjne przewidziane dla tej transzy nie zostaną zaoferowane, jednakże nie jest wykluczone zaoferowanie przedmiotowych warrantów wraz z trzecią transzą, tj. dotyczącą roku referencyjnego 2023, jeżeli w sumie wynik finansowy za lata obrotowe 2021-2023 wyniesie nie mniej niż suma wyników

finansowych, stanowiących cele Programu Motywacyjnego dla poszczególnych lat referencyjnych.

Wszystko powyższe powoduje, że na koniec roku obrotowego 2022, Spółka posiadała dostępne środki pieniężne w wysokości 278.083,98 zł. Kapitał własny wyniósł na koniec okresu 2.963.338,38 zł. Należy jednocześnie wskazać, że Spółka aktualnie pozostaje w realizacji dodatku fabularnego do „Serial Cleaners”, z którego realizacji otrzymuje transze w ramach budżetu deweloperskiego od wydawcy, jak też w lutym 2023 r. zawarła umowę produkcyjną z Bloober Team S.A., co powoduje że sytuacja finansowa Spółki jest ustabilizowana. Nadto, Spółka liczy na wzrost sprzedaży „Serial Cleaners”, co spowodowałoby odzyskanie nakładów przez wydawcę i uruchomienie udziału Spółki w przychodach z dystrybucji gry.





3

ISTOTNE ZDARZENIA I TENDENCJE PO ZAKOŃCZENIU 2022 ROKU



„Serial Cleaners”

Draw Distance w 2023 r. kontynuuje prace objęte aneksem do umowy wydawniczej gry „Serial Cleaners” zawartym w październiku 2022 r. W styczniu 2023 r. wdrożona została aktualizacja gry obejmująca zaimplementowanie nowych skórek (strojów) dla bohaterów gry, dodanie nowych funkcji, usunięcie dotychczas zauważonych błędów, jak też udostępnienie polskiej wersji językowej tytułu. Nadto, nadal trwają prace nad realizacją fabularnego dodatku do gry, który zwiększy jej atrakcyjność. Data premiery dodatku nie została jeszcze ustalona.

W związku z powyższymi pracami produkcyjnymi, Emitent otrzymuje od wydawcy transze z tytułu realizacji etapów produkcji w ramach budżetu deweloperskiego.

W związku z planowanym wzbogaceniem produktu o dodatek, jak też podejmowanymi działaniami promocyjnymi wydawcy, Draw Distance liczy na wzrost sprzedaży „Serial Cleaners” w 2023 r., co spowodowałoby odzyskanie nakładów poniesionych przez wydawcę i uruchomienie udziału Spółki w przychodach z dystrybucji tytułu.

„Project Onyx”

Dnia 10 lutego 2023 r. Emitent zawarł ze spółką Bloober Team S.A., swoim głównym akcjonariuszem, istotną umowę produkcyjną. Na podstawie przedmiotowej umowy Draw Distance będzie produkować we współpracy z Bloober Team nową grę (nazwa kodowa Spółki: „Project Onyx”, nazwa kodowa obrana przez Bloober Team: „Projekt M”). Zgodnie z założeniami umowy, całość praw autorskich do ww. projektu zostanie przeniesiona na Bloober Team. Zawarcie przedmiotowej umowy stabilizuje sytuację finansową Spółki, jednocześnie będzie miało pozytywny wpływ na dalszy rozwój technologiczny Draw Distance, a także rozwój kompetencji jej zespołu produkcyjnego.

„Project Cardinal”

Spółka kontynuuje prace na grę „Project Cardinal” realizowaną we współpracy z Paradox Interactive AB, przy czym dzięki zawartemu w drugim kwartale br. aneksowi do umowy licencyjnej obejmującej przedmiotową grę, na podstawie którego zmieniony został

harmonogram prac nad projektem, Spółka uzyskała więcej czasu na realizację planowanych kamieni milowych. Pierwotnie ustalony termin premiery gry na mocy ww. aneksu przesunięty został z 2023 r. na 2024 r.

„Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York”

Gry Spółki z serii „Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York” pozostają w ciągłej dystrybucji. **W 2023 r. planowane jest wdrożenie polskiej wersji językowej dla obu tytułów.** W przygotowaniu pozostaje zestaw gier w wersji pudełkowej realizowany przez wydawcę Funstock Distribution, przy czym data premiery nie została jeszcze ustalona (zakładana 2023). Aktualnie możliwość zakupu zestawu kolekcjonerskiego składającego się z obu gier, artbook i ścieżki dźwiękowej możliwa jest w ramach przedsprzedaży. Emitent czyni również starania o rozszerzenie sprzedaży gier na kolejną platformę – urządzenia mobilne.



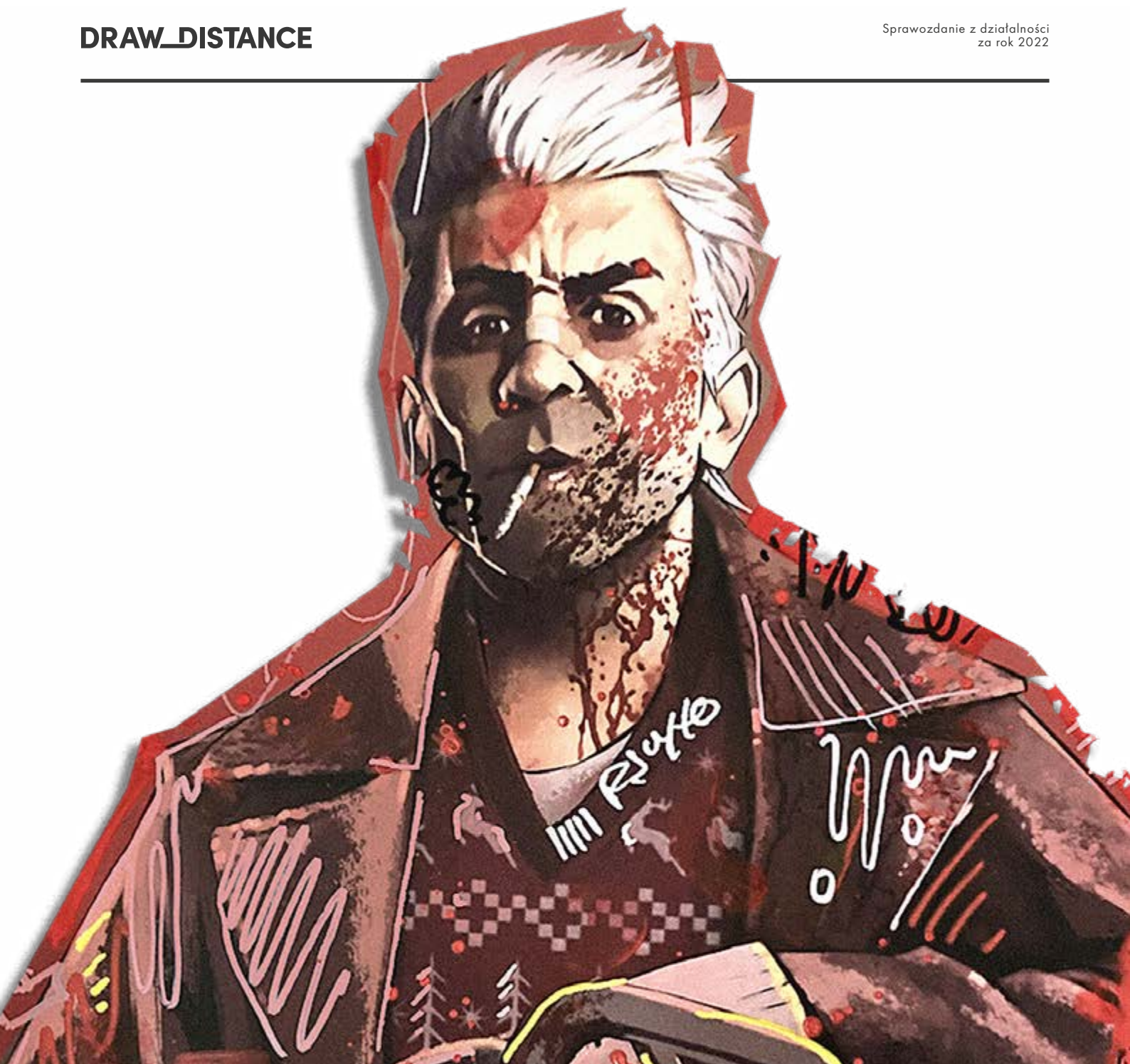
4 PRZEWIDYWANY ROZWÓJ FIRMY DRAW DISTANCE S.A. W 2023 ROKU

Aktualnie Draw Distance pozostaje w końcowej fazie produkcji realizacji dodatku fabularnego do „Serial Cleaners”. Emitent prowadzi również prace nad „Project Cardinal” oraz rozpoczął realizację „Project Onyx” we współpracy z Bloober Team S.A.

Emitent kontynuuje politykę współpracy z globalnie rozpoznawalnymi partnerami biznesowymi, a w związku z planowanym zakończeniem realizacji jednego z głównych projektów – „Serial Cleaners”, Emitent rozpoczął również prace nad nowym projektem własnym. Nowy projekt obejmuje grę w tematyce kryminalnej zgodnie z przyjętą przez Emitenta strategią.

W związku z podjętymi aktualnie inicjatywami, Spółka przewiduje zdecydowany skok rozwojowy pod względem technologicznym w najbliższych latach, co będzie miało bezpośrednie przełożenie w tworzonych przez nią produktach. Spółka będzie również nadal rozwijać swoją organizację poprzez wzrost jej profesjonalizacji i dalsze umacnianie zespołu.





5

CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ



Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą

Zdaniem Emitenta, jednym z najistotniejszych czynników oddziałujących na gospodarkę od lutego 2022 r. była i nadal pozostaje wojna na Ukrainie wywołana przez Rosję. Wojna ta spowodowała m.in. znaczący wzrost cen surowców, silną inflację, duży wzrost stóp procentowych, istotne wahania kursów walutowych, spowolnienie gospodarcze, jak też istotny wzrost ryzyka geopolitycznego na obszarze Europy Środkowo-Wschodniej. Wymienione następstwa stanowią jedynie wyliczenie przykładowe. Emitent odczuwa w swojej działalności oddziaływanie ww. czynników w postaci m.in. wzrostu cen mediów, materiałów, robocizny, kredytów. Wahania kursów walutowych i osłabienie pozycji złotego w zakresie kontraktów zagranicznych i otrzymywanych przelewów w walutach obcych są dla Spółki korzystane z uwagi na lepszy kurs przewalutowania otrzymywanych środków pieniężnych. Emitent ma również świadomość, że nasz obszar geopolityczny może być przez potencjalnych kontrahentów zagranicznych postrzegany jako niestabilny z uwagi na bliskie sąsiedztwo wojny, przy czym do tej pory nie odnotował z tego tytułu negatywnych następstw.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa COVID-19

W latach 2020 oraz 2021 ryzyko dla działalności Spółki w postaci pandemii koronawirusa COVID-19 i jego wpływu na światową sytuacją, w tym zdrowotną i gospodarczą było znaczące, jednak zdaniem Emitenta w 2022 r. sytuacja uległa stabilizacji. Zgodnie z rozporządzeniem Ministra Zdrowia w dniu 16 maja 2022 r. stan epidemii przeszedł w stan zagrożenia epidemicznego.

Spółka dostosowała się do panującej w epidemii sytuacji gospodarczej, w tym usprawniła prowadzenie działalności w formie zdalnej. Aktualnie działanie przedmiotowego ryzyka nie jest znacząco odczuwalne, jednakże nie jest możliwe pełne przewidzenie konsekwencji wystąpienia ewentualnych dalszych masowych fal zachorowalności na koronawirusa COVID-19.

W związku z powyższym, Emitent nie może oszaco-

wać ostatecznego wpływu przedmiotowego ryzyka na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę

Specyfika biznesu Emitenta polegająca na produkcji oraz dystrybucji gier komputerowych na wielu platformach zakłada międzynarodowy charakter przedsięwzięcia i uzależniona jest od globalnej koniunktury gospodarczej, w szczególności na rynku gier komputerowych oraz sytuacji materialnej osób fizycznych, jak i całych gospodarstw domowych. Poziom osiągniętych przez Emitenta wyników jest bezpośrednio i pośrednio związany z sytuacją makroekonomiczną na świecie i związany z kształtowaniem się globalnych wskaźników makroekonomicznych, między innymi: poziom i wielkość zmian PKB, wysokość inflacji, poziom bezrobocia, średni poziom wynagrodzeń czy wielkość dochodu rozporządzalnego.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier komputerowych

Sukces komercyjny poszczególnych produktów w wysokim stopniu uzależniony jest od aktualnie istniejącej koniunktury, nasycenia rynku, a także zmieniających się gustów nabywców produktów. W ramach minimalizowania tego ryzyka Spółka na bieżąco prowadzi badania rynku, które mają na celu identyfikację aktualnych trendów na rynku gier. Cel ten realizowany jest również poprzez uczestnictwo Spółki w różnorodnych konferencjach i targach branżowych. Działania te pozwalają na ujęcie aktualnych tendencji w rozwijanych przez Spółkę nowych, jak również dostępnych już w dystrybucji produktach, np. poprzez implementację ich na nowe, obiecujące platformy dystrybucyjne. Spółka prowadzi również działania marketingowe i promocyjne swoich obecnych, jak i będących w produkcji tytułów m.in. poprzez aktywne działania na portalach społecznościowych, jak i ich prezentacji na ww. wydarzeniach branżowych.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny

wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych lub nowych trendów w trakcie produkcji gier

Na rynku gier komputerowych funkcjonuje wiele podmiotów konkurujących o czas i wydatki klientów. W związku z tym na naturalne cykle życia produktów i ewoluujące trendy zainteresowań nakładają się nieprzewidywalne zmiany. Część z tych zmian może wpłynąć na zmianę gustów grupy odbiorczej, do której są kierowane wytwarzane gry i mieć negatywny wpływ na odbiór nowego produktu. Nie można również wykluczyć, że powstaną nowe modele biznesowe dystrybucji gier, które mogą być mniej opłacalne dla Emitenta (np. nieoczekiwanie wysoki wzrost popularności gier w modelu free to play dla komputerów osobistych i konsol, wyparcie tradycyjnego modelu dystrybucji na rzecz programów subskrypcyjnych), bądź znacznie wzrosnie popularność modeli biznesowych niewykorzystywanych przez Spółkę. Dostosowanie się do występujących zmian na rynku w trakcie produkcji gier może spowodować powstanie dodatkowych kosztów dla Emitenta oraz wydłużyć termin ukończenia gry.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta

Utwory multimedialne często są przedmiotem nielegalnego rozpowszechniania, zarówno bez zgody wydawcy, jak i bez uiszczenia stosownego wynagrodzenia za nakład prac poświęconych przy ich tworzeniu. Operatorzy platform sprzedaży korzystają z zabezpieczeń antypirackich, jednakże nie są one stuprocentowo skuteczne. Nielegalne rozpowszechnianie utworów wpływa bezpośrednio na zmniejszenie przychodów wydawców oraz twórców, a w szczególności również obniżenie przychodów Emitenta.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Zdecydowana większość przychodów Emitenta jest osiągana w walucie obcej, podczas gdy koszty wytworzenia gier są ponoszone w walucie krajowej. W przypadku umocnienia się krajowej waluty w stosunku do USD czy EUR wpływy ze sprzedaży gier oraz umów wydawniczych w przeliczeniu na PLN będą niższe niż w przypadku sytuacji odwrotnej. Aktualnie kurs złotego jest osłabiony, co dla Emitenta jest korzystne.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji

Ryzyko zmiennych przepisów prawnych i podatkowych

Potencjalnym zagrożeniem dla działalności Spółki mogą być zmieniające się przepisy prawa (zarówno krajowego, jak i wspólnotowego) lub brak jednolitej ich interpretacji. Przepisy prawne dotyczące prowadzenia działalności gospodarczej przez Spółkę, które w ostatnich latach ulegają częstym zmianom, to przede wszystkim: prawo podatkowe, prawo pracy i ubezpieczeń społecznych, prawo handlowe, a także uregulowania dotyczące działalności inwestycyjnej i usług elektronicznych. Spośród zmian dotyczących przepisów prawa, o których mowa powyżej, najczęściej dokonywane są zmiany w systemie podatkowym. Wiele z przepisów prawa podatkowego sformułowanych jest w sposób nieprecyzyjny, a ich stosowanie utrudniają, prowadzące często do sprzecznych rezultatów, niejednoznaczne ich wykładnie. Interpretacje przepisów podatkowych ulegają częstym zmianom, a zarówno praktyka organów skarbowych, jak i orzecznictwo sądowe w sferze opodatkowania, nie są jednolite. Taki stan może prowadzić do sytuacji, w której Spółka działając zgodnie z prawem i przyjętą jego interpretacją, zostanie pociągnięta do odpowiedzialności z tytułu zobowiązań podatkowych.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji

Ryzyko związane z deficytem wykwalifikowanych pracowników na rynku

Na rynku pracy w Polsce, na którym Spółka pozyskuje pracowników i współpracowników, widoczny jest deficyt wysoko wykwalifikowanych pracowników, wliczając w to programistów, animatorów, grafików czy specjalistów od marketingu i reklamy, przy jednoczesnym wysokim popycie na takich specjalistów. Powyższe może powodować trudności w znalezieniu przez Spółkę pracowników z wystarczającym wykształceniem i doświadczeniem. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób spełniających jej oczekiwania dotyczące kwalifikacji i doświadczenia w zakresie produkcji i sprzedaży, zwłaszcza z sektora gier komputerowych. Z uwagi na powyższe, nie można wykluczyć, iż w przyszłości zaistnieje ryzyko wzrostu kosztów zatrudnienia, w tym również kosztów ponoszonych w celu utrzymania kluczowych dla Spółki pracowników.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z utratą pozycji w branży

W segmencie rynku, w którym specjalizuje się Spółka występuje wiele działających podmiotów gospodarczych, co implikuje bardzo dużą konkurencję. Aby zapobiegać negatywnym skutkom tego czynnika, Spółka podejmuje działania mające na celu wzmocnienie jej pozycji w branży, np. poprzez udział w licznych targach i konferencjach branżowych i nawiązywanie nowych kontaktów handlowych. Inicjatywy te wzmocniają rozpoznawalność samej Spółki, jak i jej produktów.

Ponadto Spółka realizuje działania mające na celu zmianę segmentu produkowanych gier z dotychczasowego „indie” na „AA”, charakteryzującego się większą jakością produktów. Najnowsza gra Emitenta – „Serial Cleaners” jednoznacznie wskazuje, że Spółka podejmuje te działania z powodzeniem. Przejście na wyższy poziom produkcji powinno wpłynąć na rozpoznawalność Spółki i szerszą dystrybucję jej nowych gier, które kwalifikowane będą jako gry AA, co również powinno mieć wpływ na umocnienie jej pozycji w branży.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

Spółka działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnosiątkowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery lub konsole można obserwować tendencję do konsolidacji. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych producentów i wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasiloną koncentracją może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Spółka lub zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez nią produktami. Z kolei zwiększenie liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Spółki.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych

Spółka korzystała z dofinansowań podmiotów takich jak: Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, Ministerstwo Gospodarki, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Przykładowo, do końca roku 2022 r. Spółka realizowała projekt pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”.

Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczni-

ków beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może wpłynąć na możliwość otrzymania uzgodnionego wcześniej dofinansowania. Nie można również wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać brak refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z fluktuacją pracowników

Dla działalności Spółki znaczenie mają kompetencje oraz know-how kluczowych pracowników, w szczególności osób stanowiących kadrę zarządzającą oraz kadrę kierowniczą, a także specjalistów, w tym głównie programistów, grafików oraz pracowników koncepcyjnych. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego świadczenia usług. Utrata kluczowych członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danego produktu oraz na termin realizacji, a co za tym idzie, na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Utrata osób stanowiących kadrę zarządzającą wyższego szczebla Spółki może natomiast skutkować okresowym pogorszeniem wyników finansowych Spółki. Większość personelu Spółki to osoby zatrudnione na stanowiskach operacyjnych. Są to osoby wykonujące zadania, które wymagają specjalistycznej wiedzy, zdolności i wykształcenia. W kontekście niewystarczającej podaży pracowników o odpowiednim profilu wykształcenia, Spółka jest narażona na odejście części pracowników operacyjnych, co może skutkować osłabieniem struktury organizacyjnej, na której oparta jest działalność Spółki. Ponadto zmiany w modelu pracy polegające na wzroście znaczenia pracy zdalnej, a będące następstwem pandemii COVID-19, dodatkowo mogą wpływać na wzrost rotacji pracowników i współpracowników. Wynika to z faktu, że w modelu pracy zdalnej Spółka zaczyna konkurować o pracowników również z innymi pracodawcami spoza regionu, w którym zlokalizowane jest studio Spółki. Wskazane sytuacje mogą skutkować

zachwianiem stabilności działania Spółki i wymóc konieczność podniesienia poziomu wynagrodzeń w celu utrzymania pracowników. W efekcie może to wpłynąć na wzrost kosztów działalności Spółki.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko utraty płynności

Zagrożenie utraty płynności istnieje w związku z wahaniami koniunktury, zmianami w popycie na produkty Spółki oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. Aby zagrożenie to zminimalizować Spółka prowadzi działania produkcyjne nowych tytułów, aktywnie śledzi bieżące trendy i w oparciu o nie dokonuje rozwoju swoich dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Dodatkowo Spółka prowadzi intensywne działania handlowe w celu nawiązania nowych kontaktów i nawiązania wartościowej współpracy, co udało się już z globalnymi liderami w branży takimi jak: 505 Games SPA, Microsoft Corporation, Curve Digital, czy też Paradox Interactive.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko zmiany cen

Główna działalność Spółki – produkcja oprogramowania gier komputerowych nie jest bezpośrednio uzależniona od dostępności towarów lub półproduktów, jednak znaczny wpływ na nią mają ceny i dostępność infrastruktury technicznej oraz oprogramowania, mediów, a także zmiany cen odnoszących się do wynagrodzeń personelu. Pośrednio na działalność Spółki wpływają zmiany cen obejmujące najem, materiały biurowe i inne.

W zakresie zagrożenia zmianą cen rozważyć można także obniżenie cen produktów Spółki, przy czym Spółka stara się to zagrożenie minimalizować poprzez prowadzone działania promocyjne i marketingowe, a także wprowadzanie gier na nowe platformy. Spół-

ka prowadzi również prace nad nowymi projektami, coraz lepszych jakościowo, z których przychody zastępować będą przychody z produkcji starszych, podlegających przecenom.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko kredytowe

W zakresie Spółki ryzyko to obejmuje przede wszystkim potencjalne zagrożenie niewypłacalności kontrahenta – częściowej lub całkowitej, jak też istotnych opóźnień w zapłacie należności Spółki. Spółka stara się ryzyko to minimalizować, nawiązując współpracę z wiarygodnymi kontrahentami, w większości stanowiącymi duże, międzynarodowe firmy.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Emitent tworzy harmonogram produkcji gier bazując na własnym doświadczeniu, z jednej strony przewidując oczekiwania i potrzeby klientów, a z drugiej natomiast wykorzystując posiadane doświadczenie i planując rozwój dalszych obszarów kompetencji. Dla Emitenta kluczowym może być potencjalna utrata przychodów, bądź zmniejszenie wpływów istotnie poniżej oczekiwań nawet z jednego produktu.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko współpracy Emitenta z kooperantami (licencjodawcami, wydawcami)

Spółka rozwija swoje gry również przy wykorzystaniu licencji podmiotów zewnętrznych, w oparciu o które tworzy swoje produkty. Umowy licencyjne zawierane są na określone przedziały czasowe, w związku z tym Emitent nie może wykluczyć, że w skutek decyzji kooperanta może dojść do nieprzedłużenia umowy licencyjnej lub do jej wcześniejszego rozwiązania z przyczyn dotyczących licencjodawcy. Emitent po-

lega również na licencjodawcy w zakresie prawidłowości udzielonych mu praw. W przypadku naruszenia przez licencjodawcę praw własności intelektualnej może zaistnieć konieczność rozwiązania umowy z licencjodawcą, czy też wstrzymania produkcji lub dystrybucji gry Emitenta. Nie można również wykluczyć udziału Emitenta w ewentualnych postępowaniach sądowych lub innych związanych z przedmiotowym naruszeniem.

Spółka rozwija swoje produkty również wspólnie z wydawcami, którzy odpowiadają za marketing, nadzorują sprzedaż gry i rozliczają się z deweloperami w oparciu o umowy revenue share. Emitent nie może wykluczyć, że wydawca nie dochowa należytej staranności przy marketingu i promocji gry, co może negatywnie wpłynąć na jej sprzedaż i w efekcie na sytuację finansową Emitenta. Zgodnie z praktyką rynkową środki finansowe ze sprzedaży gry najpierw trafiają do wydawcy, a następnie w oparciu o umowy revenue share są dystrybuowane do producenta. Problemy finansowe wydawcy mogą wpłynąć na harmonogram wypłat tych środków, a w skrajnym przypadku w przypadku bankructwa wydawcy mogą w ogóle nie zostać wypłacone.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT, utraty lub kradzieży danych oraz ataku cyberprzestępczego

Ekosystem systemów informatycznych jest centralnym punktem funkcjonowania Emitenta. Brak prawidłowo funkcjonujących systemów informatycznych bądź ich awarie mogą spowodować spowolnienie w postępach prac, utratę bądź kradzież kodów źródłowych wytwarzanych gier, brak dostępności strony internetowej Emitenta czy wyciek danych. Emitent korzysta z narzędzi informatycznych renomowanych partnerów, między innymi Google LLC, Microsoft Corporation, Atlassian Corporation Plc oraz dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych niezbędnych do jej właściwego funkcjonowania, ale nawet dołożenie najwyższej staranności w zakresie bezpieczeństwa systemów informatycznych nie daje gwarancji braku opisanego ryzyka, a jedynie

jego ograniczenia.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką, a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa obcego. Spółka zawarła także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyka związane z prawami własności intelektualnej osób trzecich

Prowadząc działalność gospodarczą opartą w dużej mierze na działalności twórczej osób pracujących lub współpracujących ze Spółką, Spółka musi liczyć się z możliwością naruszenia praw na dobrach niematerialnych przysługujących osobom trzecim, w szczególności w przypadku zawierania umów z twórcami, które nie zawierają lub zawierają niepełne postanowienia dotyczące przeniesienia autorskich praw majątkowych, praw zależnych oraz dotyczących wykonywania autorskich praw osobistych. Spółka wskazuje, iż potencjalne negatywne następstwa wykazania przez dany podmiot naruszeń jego praw przez Spółkę mogłyby się wiązać w szczególności z ewentualnymi konsekwencjami w zakresie roszczeń odszkodowawczych, roszczeń o zaniechanie wykorzystywania treści lub żądaniami zawarcia stosownej umowy licencyjnej przez Spółkę. Spółka nie ma możliwości oszacowania skali potencjalnych roszczeń wynikających z omawianych sytuacji. Wartość ewentualnych roszczeń każdorazowo zależałaby od przedmiotu konkretnego roszczenia. Ryzyka w zakresie naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich dotyczą nie tylko sfery majątkowej, ale również naruszenia autorskich praw

osobistych, które są niezbywalne i nie jest możliwe ich przeniesienie z twórcy na ewentualnego nabywcę autorskich praw majątkowych. Ewentualne roszczenia przeciwko Spółce w tym zakresie mogą negatywnie wpłynąć na jej wizerunek i reputację. Spółka dąży do zachowania staranności w zakresie unikania naruszeń praw przysługujących osobom trzecim, jednakże nie ma pewności czy w istocie takich naruszeń będzie w stanie unikać. Występowanie powyższych zjawisk może w przyszłości negatywnie wpływać na efektywność działalności Spółki.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

Rynek, na którym działa Spółka charakteryzuje się sezonowością sprzedaży (gra sprzedaje się najlepiej w miesiącu / kwartale, w którym ma swoją premierę oraz w okresach wypuszczenia dodatków lub obniżki ceny, a także w momencie wypuszczenia innego tytułu).

Ponadto Spółka notuje wyniki sprzedażowe powyżej średniej najczęściej w pierwszym kwartale oraz przy okazji czasowych promocji (typu summer/winter sale lub przed świętami Bożego Narodzenia) na zewnętrznych platformach sprzedażowych, a także podczas trwania dużych targów i eventów branżowych (nawet jeśli Spółka sama w nich nie uczestniczy), głównie dzięki większemu zainteresowaniu graczy i podwyższonemu ruchowi na zewnętrznych platformach sprzedażowych. Ma to bezpośredni wpływ na kształtowanie się wyników, w tym przepływy pieniężne, na przestrzeni roku.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

6 PERSONEL I ŚWIADCZENIA SOCJALNE

Draw Distance na dzień 31 grudnia 2022 roku zatrudniała 33,5 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty. Średnioroczne zatrudnienie w 2022 roku w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło 39,71 osoby. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.





7

SYTUACJA MAJĄTKOWA, FINANSOWA I DOCHODOWA

Sytuacja majątkowa

W 2022 roku Spółka nabyła środki trwałe w wysokości 66.901,98 zł (zestawy komputerowe i konsole) oraz dokonała inwestycji w nabycie wartości niematerialnych i prawnych w wysokości 25.050,00 zł (licencja do oprogramowania). Ponadto, z dniem 31.12.2022 r. do ewidencji w kategorii wartości niematerialne i prawne wprowadzona została technologia o wartości 7.471.720,23 zł, obejmująca zakończone prace rozwojowe dotyczące projektu „System narracyjny do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”.

Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2022 roku finansowana była głównie z następujących źródeł:

- Bieżące przychody ze sprzedaży produktów Spółki – wartość sprzedaży w 2022 r. wyniosła 5.963.150,21 zł
- otrzymane środki pieniężne w 2022 r. z tytułu przyznanych dotacji – łącznie 1.136.724,78 zł
- Kredyt w rachunku bieżącym na 31.12.2022 r. – 890.489,24 zł
- Pożyczki od akcjonariusza (kapitał) – 1.550.000,00 zł

Sytuacja dochodowa

W 2022 r. Spółka odnotowała **stratę netto w wysokości 422.064,81 zł.**

Przewidywana sytuacja finansowa

W 2023 r. sytuacja finansowa Draw Distance uzależniona będzie w głównej mierze od poziomu sprzedaży gier Spółki, jak też realizowania w terminie określonych etapów produkcji w zakresie projektów pozostających nadal w fazie produkcyjnej.

Spółka planuje również ubiegać się o dofinansowanie z funduszy Unii Europejskiej w ramach Ścieżki Smart. W przypadku otrzymania dofinansowania, będzie ono miało pozytywny wpływ na sytuację finansową Emitenta.

Draw Distance oczekuje również na ostateczną akceptację wniosku o końcową płatność za realizację projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”, zakończonego w 2022 r.

DANE NA 31 GRUDNIA 2022 ROKU

KAPITAŁY WŁASNE	2.963.338,38 PLN
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	1.311.200,00 PLN
SUMA AKTYWÓW	11.395.964,24 PLN
ZYSK (STRATA) NETTO	(422.064,81 PLN)
PRZYCHODY (SPRZEDAŻ)	5.963.150,21 PLN



8

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W 2022 roku Spółka zakończyła prace nad rozpoczętym w 2020 r. projektem badawczym, którego przedmiotem było opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten był współfinansowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. W ramach działań B+R powstało nowe rozwiązanie opracowywane pod kątem wykorzystania w produkcji własnych gier wideo. Wytworzona technologia pozwoli na znaczne skrócenie czasu produkcji gry poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki. Jednocześnie, z punktu widzenia gracza, powstała możliwość kompleksowego kreowania scenariuszy rozgrywki, co spowoduje spotęgowanie efektu immersji, zwiększenie atrakcyjności gry dla użytkownika oraz zwiększenie wiarygodności świata gry. Całość działań podzielona była na 7 etapów, które wzajemnie przenikały się, a praca nad nimi była prowadzona we wcześniej ustalonej kolejności. Wszystkie przyjęte założenia zakończyły się powodzeniem. W ramach realizacji umowy na dofinansowanie z NCBR wywiązano się ze wszystkich zobowiązań. Projekt oczekuje na ostateczną akceptację wniosku o płatność końcową.

Spółka wdraża również do aktualnie tworzonych gier innowacyjną technologię z zakresu Real World Data, która pozwala na zautomatyzowanie balansowania rozgrywki oraz daje możliwość modelowania rozgrywki w czasie rzeczywistym, m.in. poprzez użycie inteligentnego agenta testującego. Technologia ta została opracowana w wyniku prac badawczych dofinansowanych w ramach programu sektorowego GameINN. Projekt ten został już całkowicie zrealizowany i rozliczony. Obecnie trwa tzw. okres trwałości projektu.



9

UDZIAŁY WŁASNE

Nie dotyczy Draw Distance S.A.

10

POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

Nie dotyczy Draw Distance S.A.

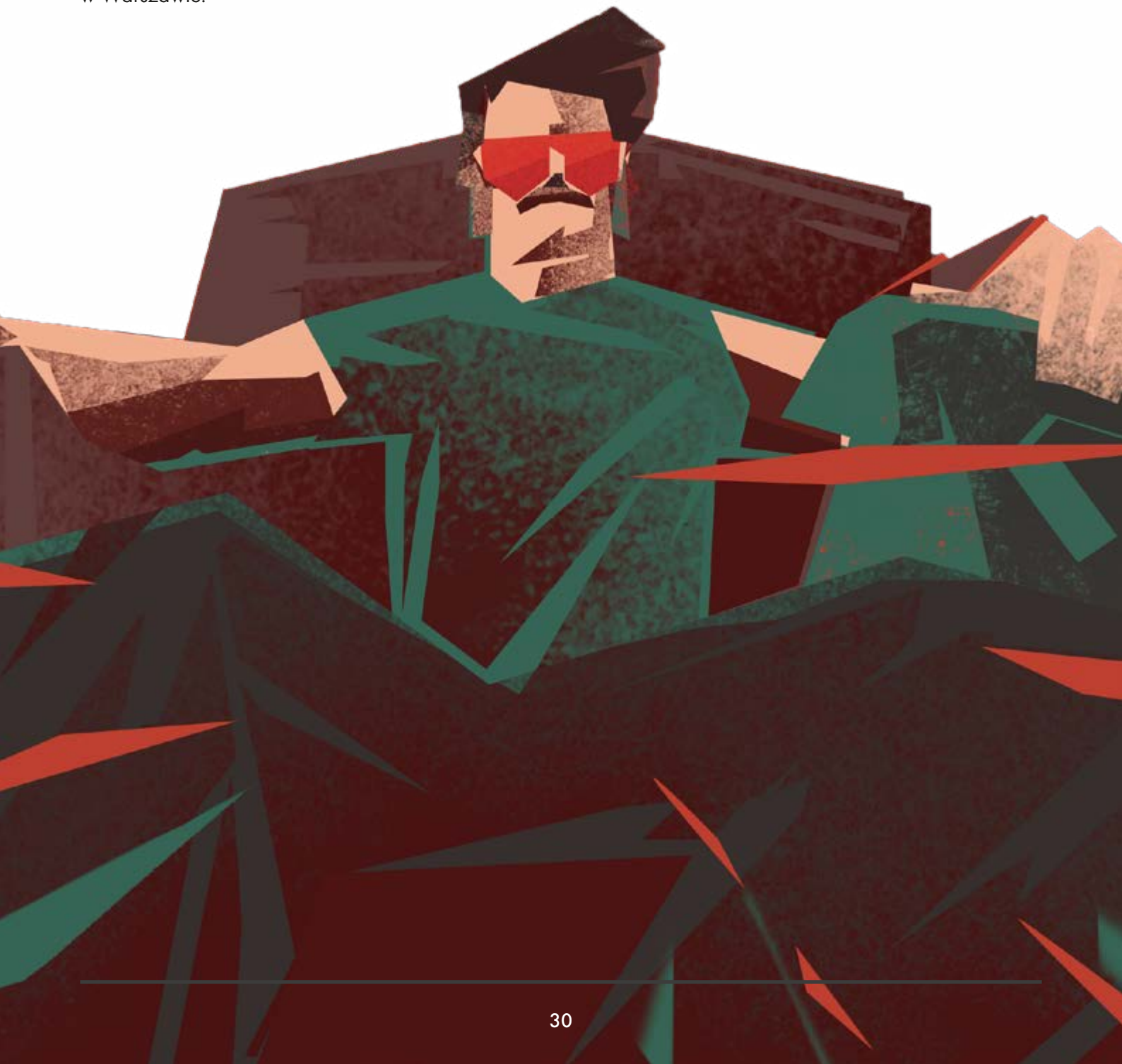
11

INSTRUMENTY FINANSOWE

Nie dotyczy Draw Distance S.A.

12 ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO

Draw Distance Spółka Akcyjna jest notowana na rynku New Connect, który nie jest rynkiem regulowanym, natomiast stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku New Connect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.



13 WSKAŹNIKI FINANSOWE I NIEFINANSOWE

Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego

	Rok 2020	Rok 2021	Rok 2022
RENTOWNOŚĆ NETTO KAPITAŁU WŁASNEGO	16,95	-13,68	-14,24

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2020	Rok 2021	Rok 2022
PŁYNNOŚĆ BIEŻĄCA	4,68	1,72	1,17

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	Rok 2020	Rok 2021	Rok 2022
WSKAŹNIK ZADŁUŻENIA	0,13	0,22	0,32

Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2020	Rok 2021	Rok 2022
ŚREDNIE ZATRUDNIENIE (OS)	17,74	29,61	41,05



Michał Mielcarek

Prezes Zarządu Draw Distance S.A.

13 marca 2023 r.

DRAW_DISTANCE