

DRAW_DISTANCE

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI

za okres 01.01.2023 r. - 31.12.2023 r.

Kraków, 20 marca 2024 r.



SPIS TREŚCI

Wizytówka jednostki	4
Informacje ogólne	6
Organy Spółki	7
Struktura akcjonariatu	7
Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2023 roku	8
„Onyx”	9
„Serial Cleaners”	9
„Cardinal”	10
„Vampire: The Masquerade”	10
„Serial Cleaner”	12
„Atlas”	12
Rozwój Emitenta	12
Program motywacyjny	13
Komentarz do wyników finansowych	13
Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2023 roku	15
„Vampire: The Masquerade”	16
„Serial Cleaners”	16
„Program Wsparcia Gier Wideo”	16
Przewidywany rozwój firmy Draw Distance S.A. w 2024 roku	17
Czynniki ryzyka i zagrożeń	18
Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą	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	21
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	22
Ryzyko związane z fluktuacją pracowników	22
Ryzyko utraty płynności	23
Ryzyko zmiany cen	23
Ryzyko kredytowe	23
Ryzyko związane ze strukturą przychodów	24
Ryzyko współpracy Emitenta z kooperantami (licencjodawcami, wydawcami)	24
Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT, utraty lub kradzieży danych oraz ataku cyberprzestępczego	24
Ryzyko podlegania umów prawu obcemu	24
Ryzyka związane z prawami własności intelektualnej osób trzecich	25
Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży	25
Personel i świadczenia socjalne	26
Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	27
Sytuacja majątkowa	28
Sytuacja finansowa	28
Sytuacja dochodowa	28
Przewidywana sytuacja finansowa	28

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	29
Udziały własne	30
Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	30
Instrumenty finansowe	30
Zasady ładu korporacyjnego	31
Wskaźniki finansowe i niefinansowe	32
Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego.....	32
Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących).....	32
Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów).....	32
Wskaźnik średniego zatrudnienia	32



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 wideo 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. Do końca 2023 r. prowadziła 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 ELEKTRO- NICZNEJ	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.
WARTOŚĆ NOMINALNA WARUNKOWEGO PODWYŻSZENIA KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO	78 672,00 zł
PODSTAWOWA DZIA- ŁALNOŚĆ WEDŁUG POLSKIEJ KLASYFIKACJI DZIAŁALNOŚCI (PKD 2007)	62.01.Z działalność związana z oprogramowaniem



Organy Spółki

ORGANY SPÓŁKI (stan na 31 grudnia 2023 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 2023 r. skład Zarządu i Rady Nadzorczej nie ulegał zmianie.

Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2023 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 2023 ROKU

W 2023 r. Spółka koncentrowała swoją działalność przede wszystkim na produkcji nowej gry, tj. „Project Onyx” (tytuł roboczy), tworzonej na zlecenie i we współpracy z Bloober Team S.A. W pierwszej połowie roku równolegle prowadziła prace nad realizacją dodatku fabularnego „Dino Park” do wydanej we wrześniu 2022 r. gry „Serial Cleaners”. Dodatek został wydany w maju przez włoskiego wydawcę 505 Games SPA. Jednocześnie Spółka powróciła do prac nad grą o roboczej nazwie „Cardinal”, realizowanej we współpracy z Paradox Interactive AB.

Od początku roku Draw Distance prowadziła prace koncepcyjne oraz opracowywała kolejne wersje demonstracyjne nowego projektu noszącego roboczą nazwę „Atlas”.

W trzecim kwartale 2023 r. nawiązała ramową współpracę z francuskim wydawcą Plug In Digital dotyczącą wydawania gier „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” oraz „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”, a także produkcji i wydania trzeciej visual noveli osadzonej w uniwersum „World of Darkness”.

„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 produkuje we współpracy z Bloober Team nową grę (nazwa kodowa Spółki: „Project Onyx”, nazwa kodowa obrana przez Bloober Team: „Projekt M”). To zdecydowanie najistotniejszy projekt Draw Distance w okresie sprawozdawczym.

Zawarcie przedmiotowej umowy miało znaczący wpływ na sytuację finansową Spółki w 2023 r. Spółka otrzymywała od partnera transze tzw. budżetu deweloperskiego za realizację poszczególnych etapów produkcyjnych. Realizacja projektu będzie miała pozytywny wpływ na dalszy rozwój technologiczny Draw Distance, a także rozwój kompetencji jej zespołu produkcyjnego.

Zgodnie z założeniami umowy, całość praw autorskich do ww. projektu zostanie przeniesiona na Bloober Team.

„Serial Cleaners”

W pierwszej połowie roku Spółka kontynuowała prace objęte aneksem do umowy wydawniczej gry „Serial Cleaners” zawartym w październiku 2022 r. „Serial Cleaners” to emocjonująca gra łącząca w sobie elementy gry skradankowej, szybkiej akcji i wielowątkowej historii mafii, inspirowanej kultowymi serialami telewizyjnymi i filmami ostatniej dekady minionego wieku. Akcja gry osadzona jest w Nowym Jorku lat 90. XX wieku. Gracze wcielają się w czworo profesjonalnych czyścicieli miejsc zbrodni, których zadaniem jest pozbywanie się zwłok, usuwanie krwi i dowodów przestępstw. Projekt stanowi kontynuację najbardziej popularnej i rozpowszechnionej gry Spółki – „Serial Cleaner”.

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.

9 maja 2023 r. na platformach Steam, Epic Games Store, GOG, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X|S, Xbox One i Nintendo Switch miała miejsce premiera fabularnego dodatku do gry, tj. „Serial Cleaners – Dino Park”. Dodatek realizowany był we współpracy z włoskim wydawcą 505 Games SPA, z którym Spółka zawarła umowę wydawniczą w październiku 2021 r. Za prowadzenie prac produkcyjnych Emitent otrzymywał od wydawcy transze z tytułu realizacji etapów produkcji w ramach budżetu deweloperskiego. „Serial Cleaners – Dino Park” sprzedawany jest w cenie reguluarnej 9,99 USD/7,19 GBP/9,99 EUR.

W tym okresie gra „Serial Cleaners” została również wprowadzona na rynek japoński poprzez lokalnego dystrybutora, tj. firmę Happinet. Gra ukazała się tam także w wersji pudełkowej na konsole PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.

Umowa z wydawcą zakłada podział przychodów pomiędzy wydawcę a Spółkę ze sprzedaży gry i jej dodatku po ich 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. W drugiej połowie 2023 r. wydawca gry borykał się z licznymi problemami, które doprowadziły do

zwolnień, a w już w 2024 r. do zamknięcia oddziałów w Hiszpanii, Francji i Niemczech, a także utraty kontroli nad jednym z najważniejszych IP wydawanych przez 505 Games, tj. „Control”. Pomimo trudnej sytuacji wydawca podejmuje działania marketingowe i promocyjne mające na celu dynamizację sprzedaży „Serial Cleaners” i dodatku, czego przykładem takie działania, jak sprzedaż gry w zestawie z produkcją „Sunday Gold” wydawaną przez Team17.

W okresie sprawozdawczym Spółka podejmowała działania zwiększające świadomość marki „Serial Cleaners”. Przykładem takiego działania jest podpisanie 3 października 2023 r. umowy z hollywoodzką agencją Hidden Pictures Inc., która uzyskała wyłączną licencję na ekranizację gry w formie filmu lub serialu telewizyjnego. Ponadto

warte wspomnienia jest, że podczas wydarzenia Digital Dragons Awards, mającego miejsce w maju 2023 w Krakowie, gra „Serial Cleaners” wygrała w kategorii Best Polish Games Art., wyprzedzając takie tytuły jak „Dying Light 2” (Techland), „Railbound” (Afterburn), czy „Trek to Yomi”, „Evil West” i „Shadow Warrior 3” (Flying Wild Hog).



„Cardinal”

W pierwszym kwartale 2023 Spółka kontynuowała prace nad grą „Cardinal”, realizowaną we współpracy z Paradox Interactive AB. W dniu 22.06.2023r. został zawarty aneks do umowy licencyjnej dotyczący projektu. Zgodnie z postanowieniami aneksu, Spółka koncentruje się obecnie na poszukiwaniu wydawcy zainteresowanego finansowaniem produkcji gry.

Podpisanie aneksu motywowane było zmianą strategii finansowania projektu, która pierwotnie przewidywała wspólne finansowanie przez Spółkę i Paradox Interactive. Obecnie, w przypadku znalezienia wydawcy zewnętrznego do realizacji projektu, rola Paradox Interactive zostanie ograniczona do licencjodawcy IP, na którym bazować ma gra. Zaawansowane rozmowy na temat pozyskania wydawcy prowadzone były z partnerami, m.in. podczas targów Gamescom w Kolonii w sierpniu 2023 r., jednak ze względu na trudną sytuację w branży gier wideo przeciągnęły się na 2024 r.

Spółka dąży do dokończenia produkcji projektu „Cardinal” i kontynuacji współpracy z Paradox Interactive przy kolejnych tytułach.

„Vampire: The Masquerade”

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 2023 r. stanowiły element istotny portfolio sprzedażowego Emitenta. Obie gry dostępne są w ciągłej dystrybucji na platformach Steam, GOG, Linux, Mac OS oraz na konsolach – Nintendo Switch PlayStation 4 i Xbox One. Ponadto dwie ostatnie wersje są kompatybilne z PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S.

29 września 2023 r. miała miejsce premiera fizycznego wydania gier „Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York” na platformy PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Wydawca pudełkowych wersji, brytyjski Funstock Distribution Ltd. przygotował zestaw składający się z obu gier, jak też zestaw kolekcjonerski zawierający dodatkowe elementy. Umowa zawarta została na okres do 22 maja 2025 r. Po odzyskaniu wydatków poniesionych przez wydawcę

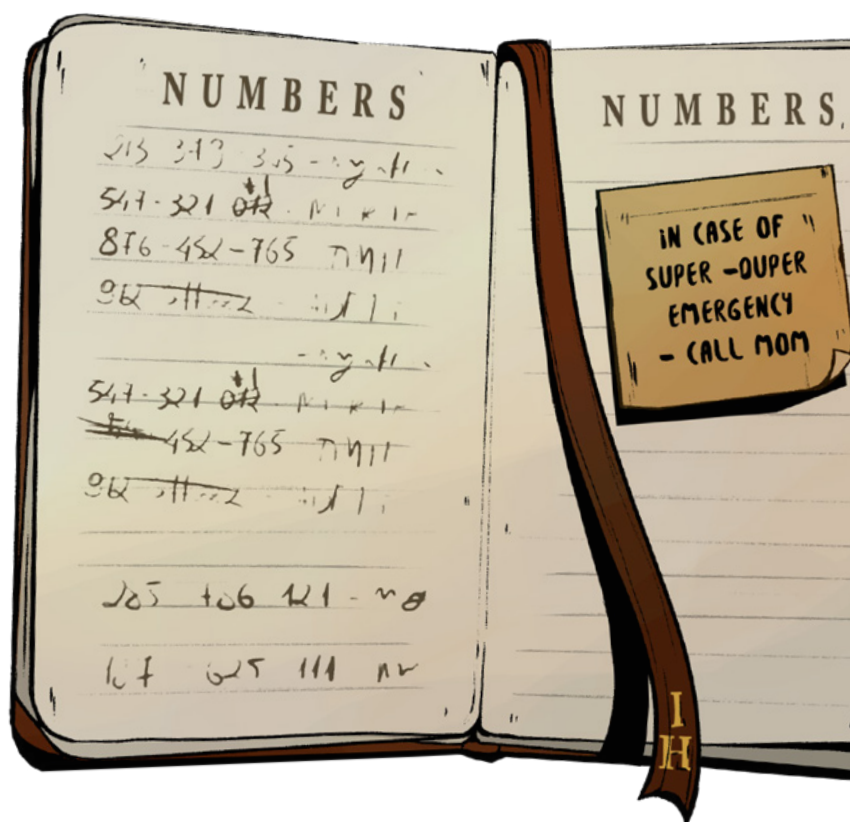
Draw Distance będzie otrzymywać tantiemy od sprzedaży obu gier.

Najistotniejszym wydarzeniem dotyczącym „Coteries of New York” i „Shadows of New York” w okresie sprawozdawczym był fakt zawarcia w dniu 29 września 2023 r. trzech umów o współpracę z jednym z dotychczasowych dystrybutorów obu gier, tj. francuskim Plug In Digital. Umowy swoim zakresem objęły przejęcie przez kontrahenta obowiązków wyłącznego wydawcy i dystrybutora dotychczasowych tytułów z serii, sfinansowanie i wydanie nowej gry z serii, jak też wydanie całości trylogii w wersji na platformy mobilne. W efekcie Draw Distance czasowo przestała działać w segmencie self-publishing, skupiając się na produkcji gier wideo. Podpisanie wyżej wymienionych umów było możliwe po zawarciu przez Emitenta kolejnej umowy z Paradox Interactive, której przedmiotem było udzielenie Spółce licencji na produkcję i dystrybucję kolejnej gry bazującej na IP „Vampire: The Masquerade”. Licencja udzielona została również do 29 maja 2029 r., z możliwością jej odnowienia.

Spółka udzieliła Plug In Digital wyłącznej licencji do wydania trzeciej gry z serii „Vampire: The Masquerade”. W oparciu o zapisy umowy Draw Distance zobowiązana jest do wyprodukowania gry, a francuski partner zobowiązany jest do pokrycia kosztów ustalonego budżetu deweloperskiego, promocji gry oraz jej dystrybucji. Premiera gry planowana jest na drugą połowę 2024 r. – docelowo przed premierą flagowego tytułu z serii „Vampire: The Masquerade”, jakim jest „Bloodlines II”. Warto zauważyć, że ta gra pierwotnie miała ukazać się krótko po tym, jak na rynek trafiło „Coteries of New York” pod koniec 2019 r., na czym w tamtym czasie wizerunkowo i finansowo skorzystała gra Spółki. Fani marki docenili ją jako dobre wprowadzenie przed głównym tytułem. Ze względu na problemy produkcyjne premiera „Bloodlines II” została przesunięta o kilka lat i będzie mieć miejsce dopiero pod koniec 2024 r. Daje to szansę na ponowne wzmożone zainteresowanie fanów uniwersum „Wampira Maskarady” grami Draw Distance, w tym nową, trzecią grą z gatunku visual novel.

Spółka również udzieliła na rzecz Plug in Digital wyłącznej licencji do wykonania prac portingowych i wydania wszystkich trzech gier Spółki z serii „Vampire:

The Masquerade” na platformach mobilnych. Premiera na platformach mobilnych początkowo



planowana była po premierze ostatniej części trylogii na PC i konsolach, choć wydawca rozważa zmodyfikowanie tego planu i udostępnienie gier wcześniej.

Na rok 2023 r. Spółka planowała wdrożenie polskiej wersji językowej obu tytułów, jednak ten cel nie został zrealizowany. Polskie wersje językowe „Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York” zostały przygotowane, jednakże ostateczna decyzja o wdrożeniu leży po stronie nowego wydawcy.

Summaryczne wyniki sprzedażowe „Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York” wyniosły na koniec okresu sprawozdawczego łącznie 313.000 sprzedanych egzemplarzy (w tym 191.000 egzemplarzy obejmuje „Coteries of New York”, zaś 122.000 egzemplarzy obejmuje „Shadows of New York”), zaś obu gier sprzedawanych w ramach NYC Bundle na platformie Nintendo Switch 9600 egzemplarzy. Obie gry największą popularnością cieszą się na platformie PC, przy czym sprzedaż na konsolach należy również ocenić jako bardzo istotną („Coteries of New York”: 58,2% - PC, 18,4% - Nintendo Switch, 13,8% - PlayStation, 9,6%

- Xbox, „Shadows of New York”: 63,5% - PC, 13,2%
- PlayStation, 11,7% - Xbox, 11,6% - Nintendo Switch).

„Serial Cleaner”

„Serial Cleaner” pozostaje w ciągłej sprzedaży. Pomimo premiery gry w 2017 r., dzięki staraniom Spółki i brytyjskiego wydawcy Curve Games Ltd., 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.

W sprzedaży pozostaje również zestaw zawierający „Serial Cleaner” i „Serial Cleaners”. Zestaw 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.

„Atlas”

W związku z zakończeniem prac nad grą „Serial Cleaners” Spółka przystąpiła do produkcji tworzonej pod roboczym tytułem „Atlas”. W dniu 11 maja 2023 r. Spółka oficjalnie zatwierdziła pierwszy prototyp nowego projektu i skierowała go do dalszej produkcji.

Kolejne demo prezentowane były potencjalnym wydawcom m.in. podczas sierpniowych targów Gamescom w Kolonii. Projekt „Atlas” spotkał się z bardzo pozytywnym odbiorem, a Spółka uzyskała niezwykle cenne informacje zwrotne. Na ich podstawie dokonała

zmiany planowanej perspektywy gry z rzutu izometrycznego, na perspektywę pierwszej osoby. Obecnie trwają prace nad nową wersją grywalnego demo projektu.

Z uwagi na ostrożnościową postawę wydawców w 2023 roku, co implikuje zwiększenie trudności w pozyskaniu finansowania dla nowych projektów, Spółka większą część zespołu produkcyjnego przekierowała do innych, priorytetowych projektów, tj. „Onyx” i trzeciej gry z serii „Vampire: The Masquerade”.

Spółka zakłada wydanie przedmiotowej gry we współpracy z wydawcą zewnętrznym. Premiera gry planowana jest wstępnie na 2025 r. i zakłada możliwość rozszerzenia jej o odpłatne, popremierowe dodatki. Spółka wstępnie zakłada, że gra dostępna będzie w wersji na komputery osobiste i konsole. Ostateczna decyzja co do platform docelowych oraz daty premiery gry zostanie podjęta na dalszym etapie, we współpracy z wydawcą.

Rozwój Emitenta

W 2023 r. Spółka utrzymywała zatrudnienie na stałym poziomie, zapewniając możliwość produkcji dwóch głównych projektów („Onyx” i „Serial Cleaners – Dino Park” w pierwszej połowie roku, a także „Onyx” i trzecia część „Vampire: The Masquerade” w drugiej), przy jednoczesnych pracach nad rozwojem projektów „Cardinal” i „Atlas”, dla których poszukuje wydawców i finansowania.

Emitent zdecydował rozszerzyć działalność, tak by tworzyć nie tylko gry akcji nastawione na walkę, ale



również gry narracyjne, w tym głównie produkcje z gatunku visual novel. Do ich produkcji wykorzystana zostanie technologia w postaci „Systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”, która realizowana była do końca 2022 r. w ramach dotacji z projektu sektorowego GameINN. Niskie koszty produkcji i szybki czas realizacji projektów w porównaniu do bardziej rozbudowanych gier mają przełożyć się na częstsze premiery i tym samym zwiększenie źródeł przychodu. Spółka dąży do współpracy z wydawcami, ale rozważa również self-publishing. Jednocześnie Emitent planuje tworzyć gry na znanych IP, podobnie jak to miało miejsce z „Vampire: The Masquerade”.

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 przewidywały 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 warranty subskrypcyjne serii D01 uprawniające do objęcia akcji serii D wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału. Warranty 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 lat 2021 i 2022, warranty nie zostały zaoferowane. Mając na względzie wyniki finansowe Spółki w 2023 r., za który Spółka odnotowała stratę, również w odniesieniu do 2023 r. warranty nie zostaną zaoferowane.

Komentarz do wyników finansowych

Spółka zamknęła rok obrotowy 2023 ze stratą netto w wysokości 755.913,11 zł. Bilans zamknął się zgodną kwotą w wysokości 10.345.090,29 zł.

W 2023 r. Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 7.016.895,25 zł, co stanowi wzrost w porównaniu do 2022 r. o ponad 1 milion złotych. Tym samym Spółka odnotowała w 2023 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, w tym głównie „Onyx”, a także „Serial Cleaners – Dino Park” oraz trzecią visual novel z serii „Vampire: The Masquerade”. Na wyniki finansowe wpływ miały również przychody ze sprzedaży 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 191 tys. sprzedanych egzemplarzy „Coteries of New York” i 122 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 blisko 7 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 58,2%, zaś w zakresie „Shadows of New York” na wysokości 63,5%. Udział sprzedażowy na pozostałych platformach dystrybucyjnych wynosi odpowiednio dla „Coteries of New York”: Nintendo Switch – 18,4%, PlayStation – 13,8%, Xbox – 9,6%, zaś dla „Shadows of New York”: PlayStation – 13,2%, Xbox – 11,7%, Nintendo Switch – 11,6%. W zakresie „Serial Cleaners” dotychczasowa sprzedaż przełożyła się na odzyskanie 23,3% kosztów poniesionych przez wydawcę (wchodzą w to budżet produkcyjny gry i dodatku, a także budżet marketingowy), co nie pozwoliło na uruchomienie dla Spółki udziału w przychodach ze sprzedaży produktu, co będzie możliwe po pełnym pokryciu kosztów zainwestowanych przez wydawcę. Co istotne, poprawa wyników sprzedażowych jest widoczna przy pojawiających się akcjach promocyjnych gry – obniżkach. Działania promocyjne

i marketingowe tytułu stanowiące kluczowe narzędzie do zainteresowania potencjalnych graczy prowadzone są przez wydawcę – 505 Games.

Na koniec 2023 r. łączna kwota przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi wyniosła 10.092.156,06 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 2023 r. wyniosły 9.595.130,61 zł. Na wysokość przedmiotowych kosztów składają się głównie wynagrodzenia w wysokości łącznej 4.193.500,20 zł, ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia w kwocie 729.921,94 zł oraz usługi obce w wysokości 2.142.989,04 zł. Zmniejszenie wysokości wynagrodzeń w porównaniu do 2022 r. o około 0,94 mln złotych związane było z redukcją personelu Spółki pod koniec 2022 r. i utrzymaniem stałego poziomu zatrudnienia w 2023 r.

Bezpośredni wpływ na wysokość zysku za 2023 r. miał dokonany przez Spółkę odpis aktualizacyjny na grę „Serial Cleaners” w wysokości 1.291.562,11 zł w związku z niską dynamiką sprzedaży, mającą doprowadzić do zwrotu kosztów poniesionych przez wydawcę i uruchomienie dla Spółki udziału w przychodach ze sprzedaży. Zarząd zdecydował również o spisaniu w koszty nakładów poniesionych na prace nad grą o roboczej nazwie „Emu” w wysokości 576.752,22 zł. Projekt ten był rozwijany w 2022 r., jednak w związku ze zmianami personalnymi zespołu produkcyjnego i po ocenie potencjału sprzedażowego produkcja została wstrzymana i nie będzie dalej rozwijana. Dokonanie przedmiotowego odpisu ma na celu zachowanie przez Spółkę pełnej przejrzystości finansowej i klarowności sprawozdawczej.

W bilansie Spółki za 2023 r. widoczna jest wyraźna zmiana wartości poniesionych nakładów na zakończone prace rozwojowe, które na 31.12.2023 r. wyniosły 5.603.790.,17 zł (spadek w porównaniu do 2022 r. o 1.868.043,97 zł).

Zmiana zwią-

zana jest z amortyzacją technologii w postaci „Systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”, która realizowana była w ramach dotacji z projektu sektorowego GameINN. Technologia ta jest wykorzystywana w aktualnych i kolejnych produkcjach Emitenta, a amortyzowana jest przez 4 lata.

Odnutowany wynik finansowy powoduje, że nie został osiągnięty cel Programu Motywacyjnego za rok referencyjny 2023 r. W sumie wynik finansowy za lata obrotowe 2021-2023 wyniósł mniej niż suma wyników finansowych, stanowiących cele Programu Motywacyjnego dla poszczególnych lat referencyjnych. W związku z powyższym warranty subskrypcyjne nie zostaną zaoferowane.

Wszystko powyższe powoduje, że na koniec roku obrotowego 2023, Spółka posiadała dostępne środki pieniężne w wysokości 53.843,20 zł. Kapitał własny wyniósł na koniec okresu 2.207.425,27 zł. Należy jednocześnie wskazać, że Spółka aktualnie pozostaje w realizacji projektu „Onyx” i trzeciej gry z serii „Vampire: The Masquerade”, z których realizacji otrzymuje transze w ramach budżetu deweloperskiego od partnerów, jak również otrzymała dofinansowanie w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo w marcu 2024 r., co powoduje że sytuacja finansowa Spółki jest ustabilizowana.



3

ISTOTNE ZDARZENIA I TENDENCJE PO ZAKOŃCZENIU 2023 ROKU

„Vampire: The Masquerade”

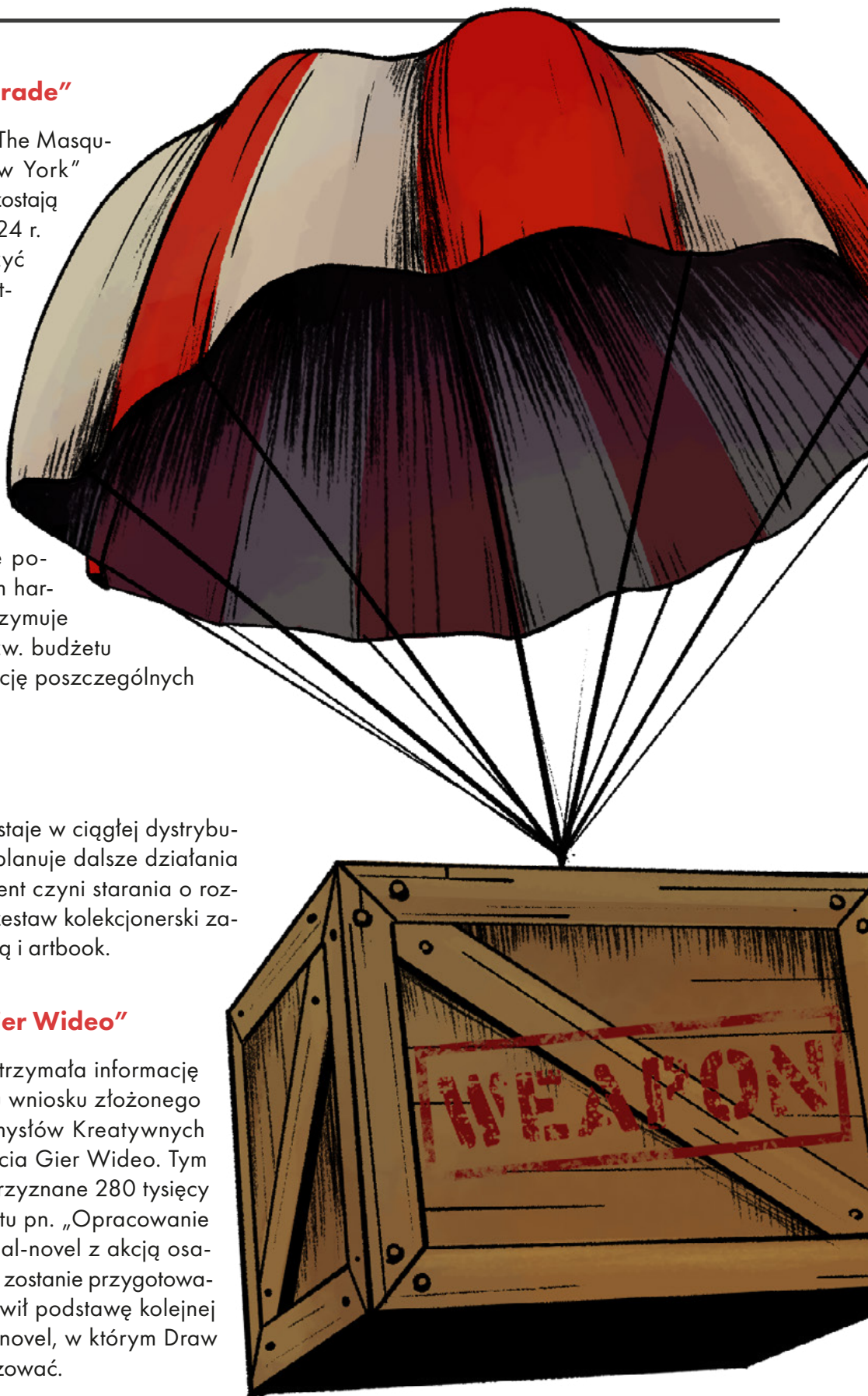
Gry Spółki z serii „Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York” pozostają w ciągłej dystrybucji. W 2024 r. wydawca planuje rozszerzyć sprzedaż gier o kolejną platformę – urządzenia mobilne. W przygotowaniu wersji mobilnych Draw Distance nie bierze udziału i nie ponosi kosztów portingu. Spółka skupia się na produkcji trzeciej gry z gatunku visual novel zamykającej nowojorską trylogię. Prace postępują zgodnie z przyjętym harmonogramem, a Spółka otrzymuje od Plug In Digital transze tzw. budżetu deweloperskiego za realizację poszczególnych etapów produkcyjnych.

„Serial Cleaners”

Gra „Serial Cleaners” pozostaje w ciągłej dystrybucji. Wydawca 505 Games planuje dalsze działania wspierające sprzedaż. Emitent czyni starania o rozszerzenie sprzedaży gry o zestaw kolekcjonerski zawierający ścieżkę dźwiękową i artbook.

„Program Wsparcia Gier Wideo”

14 marca 2024 r. Spółka otrzymała informację o pozytywnym rozpatrzeniu wniosku złożonego do Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo. Tym samym Emitentowi zostało przyznane 280 tysięcy złotych na realizację projektu pn. „Opracowanie prototypu gry z gatunku visual-novel z akcją osadzoną w Krakowie”. Prototyp zostanie przygotowany w 2024 r. i będzie stanowił podstawę kolejnej gry Spółki z gatunku visual novel, w którym Draw Distance planuje się specjalizować.



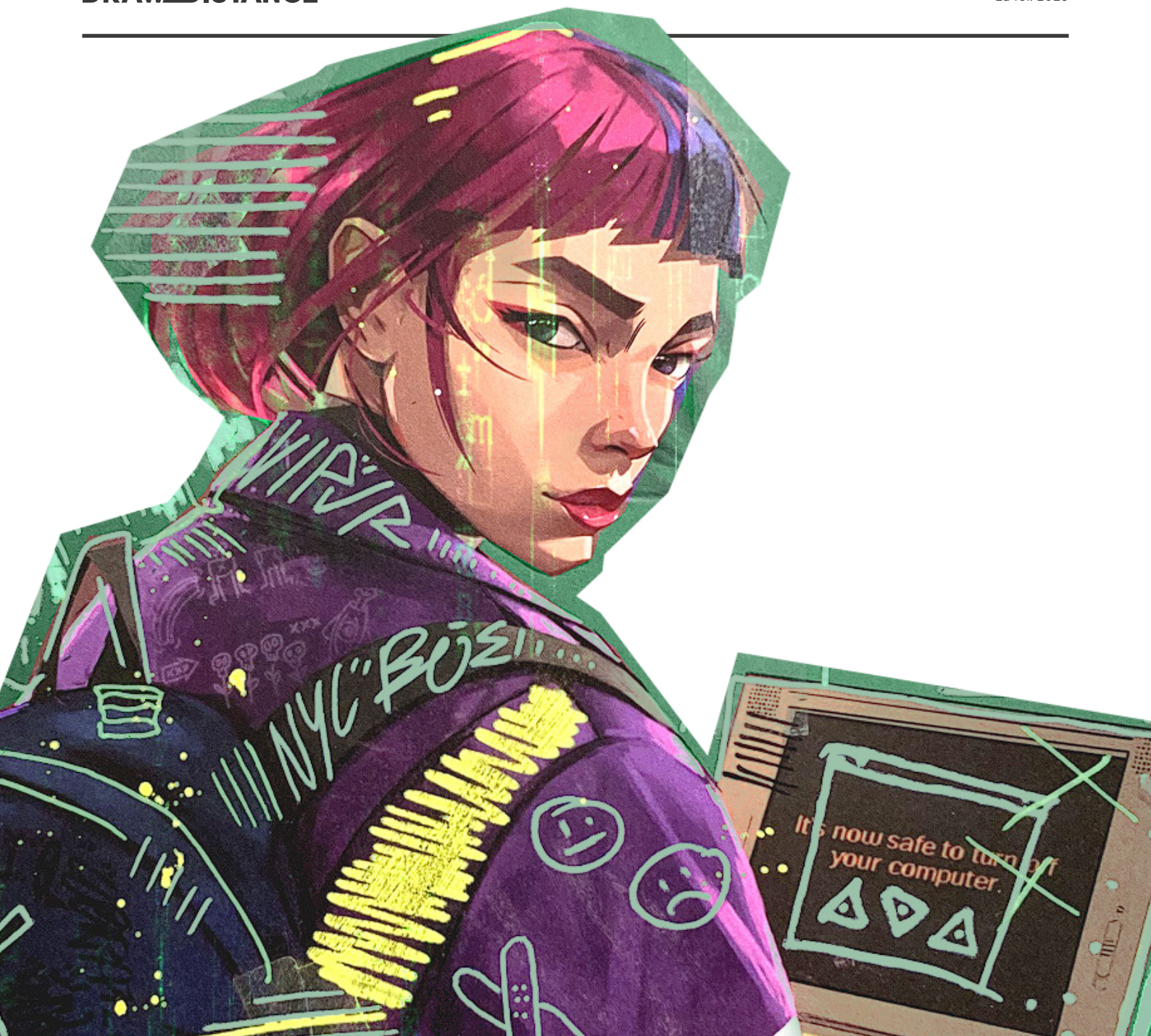
4 PRZEWIDYWANY ROZWÓJ FIRMY DRAW DISTANCE S.A. W 2024 ROKU

Aktualnie Draw Distance pozostaje w zaawansowanej fazie produkcji dwóch głównych projektów – gry „Onyx” realizowanej we współpracy z Bloober Team oraz trzeciej gry z serii „Vampire: The Masquerade”, tworzonej dla Plug In Digital. Premiera wspomnianej visual noveli zaplanowana jest na drugą połowę roku, a Emitent dokłada starań, by współpraca z wyżej wymienionymi partnerami była kontynuowana przy kolejnych produkcjach.

Spółka realizuje strategię tworzenia gier akcji oraz gier narracyjnych. W realizacji tej strategii pomoże dofinansowanie otrzymane z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych na prototyp gry z gatunku visual novel. Prace nad nim zakończą się w 2024 r.

Draw Distance 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, perspektywę 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 rozporzeczalnego.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę 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, nasyceń 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

Utworki 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.

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, perspektywę 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, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z utratą pozycji w branży

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, perspektywę 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 produkcje gier dla okre-

ślonej 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 podręczników 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, perspektywy 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 konkuruje 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, perspektywy 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 na-

wiązania nowych kontaktów i nawiązania wartościowej współpracy, co udało się już z takimi firmami jak: Bloober Team S.A., Plug In Digital, 505 Games SPA, Microsoft Corporation, Curve Games, czy też Paradox Interactive.

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



6 PERSONEL I ŚWIADCZENIA SOCJALNE

Draw Distance na dzień 31 grudnia 2023 roku zatrudniała 32 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty. Średnioroczne zatrudnienie w 2023 roku w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło 31,7 osoby. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.





7

SYTUACJA MAJĄTKOWA, FINANSOWA I DOCHODOWA

Sytuacja majątkowa

W 2023 roku Spółka dokonała inwestycji w środki trwałe w postaci głównie komputerów, zestawów komputerowych i konsol do gier w wysokości 19.001,12 zł. Spółka nie dokonywała w tym okresie inwestycji w nabycie wartości niematerialnych i prawnych.

Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2023 roku finansowana była głównie z następujących źródeł:

- Bieżące przychody ze sprzedaży produktów Spółki – wartość sprzedaży w 2023 r. wyniosła 7.016.895,25 zł
- Otrzymane środki pieniężne w 2023 r. z tytułu przyznanych dotacji – łącznie 210.758,05 zł
- Kredyt w rachunku bieżącym na 31.12.2023 r. – 674.403,33 zł
- Pożyczki od akcjonariusza (kapitał) – 1.550.000,00 zł

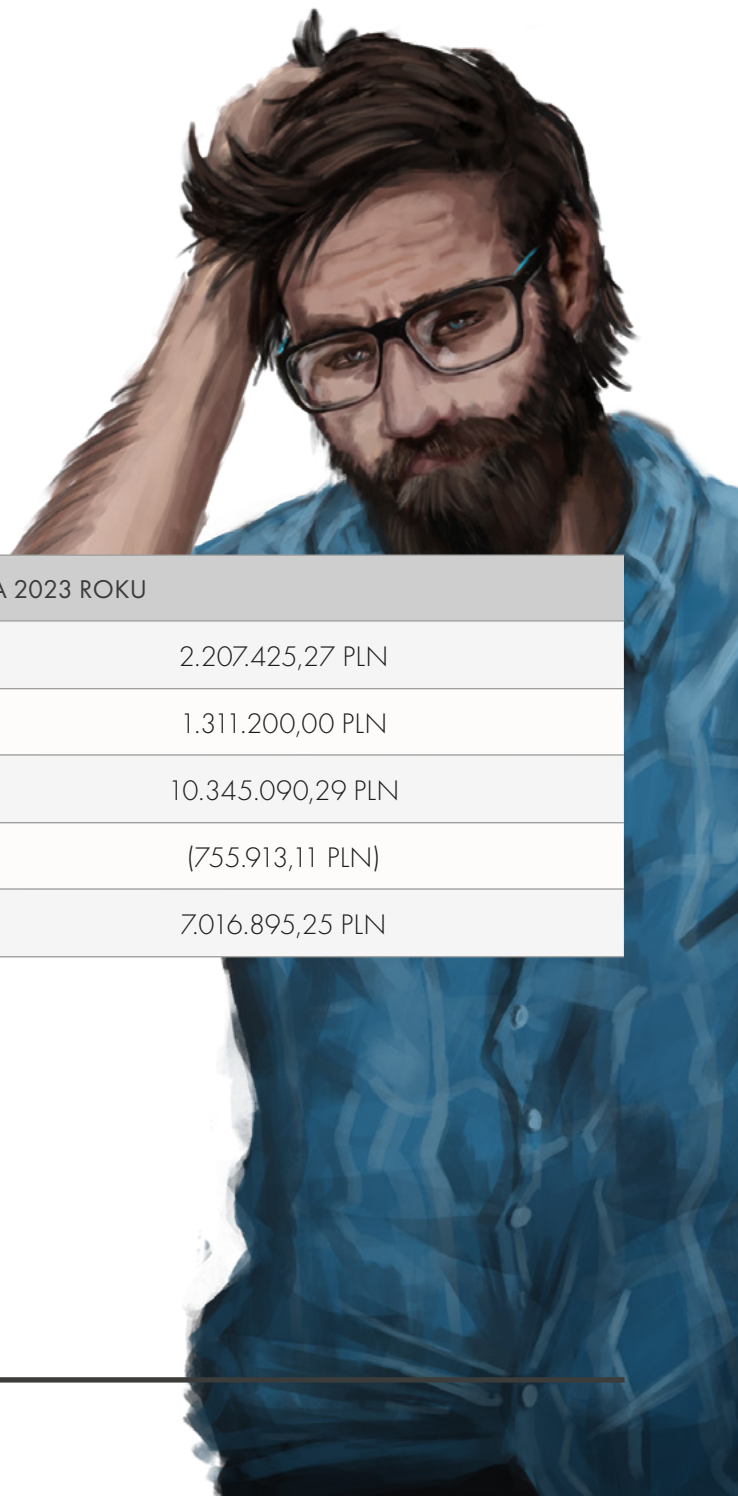
Sytuacja dochodowa

W 2023 r. Spółka odnotowała **stratę netto w wysokości 755.913,11 zł.**

Przewidywana sytuacja finansowa

W 2024 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 ona miała pozytywny wpływ na sytuację finansową Emitenta. W styczniu 2024 r. Emitent złożył dwa wnioski o dofinansowanie do wytworzenia prototypów gier w ramach programu Kreatywna Europa.



DANE NA 31 GRUDNIA 2023 ROKU

KAPITAŁY WŁASNE	2.207.425,27 PLN
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	1.311.200,00 PLN
SUMA AKTYWÓW	10.345.090,29 PLN
ZYSK (STRATA) NETTO	(755.913,11 PLN)
PRZYCHODY (SPRZEDAŻ)	7.016.895,25 PLN

8

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA
W DZIEDZINIE
BADAŃ I ROZWOJU

W 2023 roku Spółka zakończyła działania rozliczeniowe w projekcie badawczym rozpoczętym w 2020 r., którego przedmiotem było opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Narodowe Centrum Badań i Rozwoju dokonało zatwierdzenia przedłożonych raportów oraz wypłaciło ostatnie transze dofinansowania. 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 pozwala 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 potęguje efekt immersji, zwiększa atrakcyjność gry dla użytkownika oraz zwiększa wiarygodności świata gry. Całość działań podzielona była na siedem 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. Aktualnie Spółka prowadzi działania sprawozdawcze z okresu trwałości trwającego 3 lata od zakończenia prac B+R.

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. Tutaj także 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 2021	Rok 2022	Rok 2023
RENTOWNOŚĆ NETTO KAPITAŁU WŁASNEGO	-13,68	-14,24	-34,24

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2021	Rok 2022	Rok 2023
PŁYNNOŚĆ BIEŻĄCA	1,72	1,17	0,97

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	Rok 2021	Rok 2022	Rok 2023
WSKAŹNIK ZADŁUŻENIA	0,22	0,32	0,41

Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2021	Rok 2022	Rok 2023
ŚREDNIE ZATRUDNIENIE (OS)	29,61	41,05	32,58



Michał Mielcarek

Prezes Zarządu Draw Distance S.A.

20 marca 2024 r.

DRAW_DISTANCE