

DRAW_DISTANCE

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI

za okres 01.01.2024 r. - 31.12.2024 r.

Kraków, 29 maja 2026 r.



SPIS TREŚCI

Wizytówka jednostki	4
Informacje ogólne	6
Organy Spółki	7
Struktura akcjonariatu.....	7
Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2024 roku.....	8
„Onyx”	9
Restrukturyzacja	9
Porting ⁹	
„Serial Cleaner”	10
„Vampire: The Masquerade”	11
„Serial Cleaners”	11
„Cardinal”	12
„Atlas”	12
Komentarz do wyników finansowych	13
Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2024 roku	15
Restrukturyzacja	16
„Vampire: The Masquerade”	16
„Serial Cleaner”	16
Porting	16
Pozostałe	16
Przewidywany rozwój firmy Draw Distance S.A.	18
Czynniki ryzyka i zagrożień	19
Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą	20
Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę	20
Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier komputerowych	20
Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych lub nowych trendów w trakcie produkcji gier	20
Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta	21
Ryzyko zmienności kursów walutowych	21
Ryzyko zmiennych przepisów prawnych i podatkowych	21
Ryzyko związane z utratą pozycji w branży	21
Ryzyko konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji	22
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 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	25
Ryzyka związane z prawami własności intelektualnej osób trzecich	25
Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży	25
Ryzyko niepowodzenia procesu układowego i braku możliwości dalszej kontynuacji działalności	26
Personel i świadczenia socjalne	27
Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	28
Sytuacja majątkowa	29
Sytuacja finansowa	29

Sytuacja dochodowa.....	29
Przewidywana sytuacja finansowa.....	29
Ocena zdolności do kontynuacji działalności i czynniki ryzyka.....	29
Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	31
Udziały własne	32
Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).....	32
Instrumenty finansowe	32
Zasady ładu korporacyjnego.....	33
Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego	34
Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących).....	34
Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów).....	34
Wskaźnik średniego zatrudnienia	34
Wskaźniki finansowe i niefinansowe.....	34



1

WIZYTÓWKA JEDNOSTKI

Przedmiot działalności

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

Draw Distance dąży do tworzenia mid-core’owych gier z naciskiem na tematykę kryminalną. Gry Spółki mają łączyć w sobie elementy obecne w jej dotychczasowych projektach, tj. wielowątkowe, angażujące fabuły oraz rozbudowaną rozgrywkę.

Spółka działa na rynku międzynarodowym współpracując z globalnymi wydawcami i dystrybutorami. Do końca 2023 r. prowadziła 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 W RESTRUKTURYZACJI
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 2024 r.)	
ZARZĄD	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
RADA NADZORCZA	Bartłomiej Mielcarek – Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Marcin Sikora – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Michał Kędzia
	Dariusz Kapinos

Zarząd – skład osobowy Zarządu nie uległ w 2024 r. zmianie.

Rada Nadzorcza – skład osobowy Rady Nadzorczej uległ w 2024 r. zmianie, po złożeniu rezygnacji przez Pana Bartłomieja Kuca w dniu 9 grudnia 2024 r.

Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2024 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 2024 ROKU

W pierwszej połowie 2024 r. Spółka koncentrowała swoją działalność przede wszystkim na produkcji nowej gry, tj. „Onyx” (tytuł roboczy), tworzonej na zlecenie i we współpracy z Bloober Team S.A. Równolegle prowadziła prace nad realizacją „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York” dla Plug in Digital. Pozostała część roku w całości poświęcona była działaniom restrukturyzacyjnym.

„Onyx”

W pierwszej połowie roku gra o roboczym tytule „Onyx”, powstająca na zlecenie i we współpracy z Bloober Team S.A., stanowiła główne źródło bieżących przychodów operacyjnych Spółki. Projekt był realizowany na podstawie umowy produkcyjnej zawartej z Bloober Team S.A., w ramach której Spółka współtworzyła grę, otrzymując wynagrodzenie w formie transz budżetu deweloperskiego za realizację kolejnych etapów produkcyjnych. Zgodnie z postanowieniami umowy całość praw autorskich do projektu miała zostać przeniesiona na Bloober Team S.A., natomiast realizacja projektu miała pozytywnie wpływać na rozwój technologiczny Spółki oraz kompetencje jej zespołu produkcyjnego.

W dniu 7 czerwca 2024 r. Spółka otrzymała od Bloober Team S.A. informację o odstąpieniu od umowy produkcyjnej ze skutkiem natychmiastowym. Wszelkie prawa do projektu pozostały przy Bloober Team S.A., który zadeklarował kontynuowanie dalszych prac nad grą we współpracy z innym partnerem w ramach struktur odpowiedzialnych za projekty współtworzone (tzw. second party) pod marką „Broken Mirror Games”. Decyzja ta miała istotny i bezpośredni wpływ na sytuację finansową Spółki, skutkując utratą głównego źródła bieżących przychodów.

W konsekwencji rozwiązania umowy Zarząd Spółki został zmuszony do przeprowadzenia przeglądu opcji strategicznych, obejmującego zarówno działania restrukturyzacyjne, jak i ocenę dalszych możliwości finansowania działalności. W ramach tych działań, w dniu 30 lipca 2024 r., Spółka złożyła do właściwego sądu wniosek o otwarcie postępowania układowego, rozpoczynając formalny proces restrukturyzacyjny. Decyzja Bloober Team S.A. o odstąpieniu od umowy

dotyczącej projektu „Onyx” była jednym z kluczowych czynników determinujących dalsze działania Zarządu oraz kierunek zmian organizacyjnych i finansowych Spółki w 2024 roku.

Restrukturyzacja

W wyniku decyzji Bloober Team S.A., będącej głównym udziałowcem Draw Distance S.A., o odstąpieniu od umowy produkcyjnej dotyczącej projektu „Onyx”, sytuacja finansowa Spółki uległa radykalnemu pogorszeniu, ograniczając dalszą działalność operacyjną w znacznym stopniu. Zarząd Spółki zdecydował o redukcji zatrudnienia, która została przeprowadzona w sposób stopniowy, z uwagi na konieczność dokończenia produkcji gry „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York”. Pomimo niesprzyjających okoliczności, Spółka zrealizowała ten cel, czego efektem była premiera gry w dniu 10 września 2024 r.

Proces redukcji zatrudnienia oraz kosztów działalności trwał do końca października 2024 r. i obejmował zmniejszenie powierzchni biurowej, redukcję wynagrodzeń oraz rezygnację z nadmiarowych licencji i innych kosztów stałych. Celem tych działań było sprowadzenie kosztów funkcjonowania Spółki do minimum niezbędnego dla dalszego prowadzenia działalności oraz stworzenie warunków do realizacji zleceń zewnętrznych (m.in. portingowych) i produkcji nowych projektów.

W dniu 30 lipca 2024 r. Zarząd Spółki złożył do Sądu Rejonowego dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie wniosek o otwarcie postępowania układowego wobec Draw Distance S.A. W listopadzie 2024 r. Spółka uzyskała informację o wyznaczeniu Tymczasowego Nadzorca Sądowego, który przystąpił do analizy sytuacji Spółki na podstawie przekazanych dokumentów oraz informacji dotyczących działalności operacyjnej i struktury wierzytelności. Zarząd współpracował z Tymczasowym Nadzorcą, udostępniając komplet wymaganych dokumentów, w celu umożliwienia rzetelnego przygotowania sprawozdania dla sądu. Ostatecznie przyspieszone postępowanie układowe wobec Draw Distance S.A. zostało otwarte dopiero w lipcu 2025 r. – niemal dokładnie rok po złożeniu wniosku.

Porting

Do końca 2024 r. Spółka kontynuowała działalność

operacyjną w oparciu o zredukowaną strukturę kosztową, skupiając się na realizacji prac portingowych. 21 listopada 2024 r. Emitent zawarł umowę z Feardemic Sp. z o.o. na prace portingowe dotyczące jednej z gier wydawanych przez zleceniodawcę. Prace rozpoczęły się jeszcze w okresie sprawozdawczym, a zakończyły na początku lutego 2025 r. Spółka przygotowała porty na konsole PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch i otrzymała za to jednorazowe wynagrodzenie. Spółka w przeszłości wykonywała zlecenia portingowe, choćby dla Klabater S.A. czy Robot Gentleman Sp. z o.o., a także przygotowywała konsolowe wersje wszystkich gier własnych, dzięki czemu dysponuje odpowiednim know-how oraz sprzętem niezbędnym do prowadzenia tego typu działalności.

„Serial Cleaner”

Pod koniec roku Spółka prowadziła rozmowy z Curve Games, wydawcą „Serial Cleaner”, dotyczące wzmocnienia działań sprzedażowych gry oraz dalszego rozwoju projektu. Gra pozostawała w aktywnej sprzedaży i nadal generowała przychody dla Spółki, pomimo upływu ponad siedmiu lat od pierwotnej premiery. Dzięki konsekwentnym działaniom Spółki oraz współpracy z brytyjskim wydawcą, tytuł utrzymywał stabilną dynamikę sprzedaży i nieustające zainteresowanie ze strony graczy. W ciągłej dystrybucji znajdowały się zestawy sprzedażowe obejmujące gry „Serial Cleaner” oraz „Serial Cleaners”, a także pakiety zawierające ścieżkę dźwiękową i dodatki fabularne, dostępne na platformie Steam. Działania te miały na celu wydłużenie cyklu życia produktu oraz wzmocnienie rozpoznawalności marki „Serial Cleaner”.

W grudniu 2024 r. Spółka zawarła umowę z wydawcą na realizację fabularnego dodatku do gry o podtytuł „Blood & Confetti”. Produkcja dodatku została sfinansowana przez Curve Games, a wstępna data premiery została ustalona na 28 kwietnia 2025 r. Celem realizacji dodatku było pobudzenie sprzedaży gry oraz weryfikacja popytu rynkowego, który mógłby uzasadnić dalsze wsparcie i rozwój tytułu. Jednocześnie, w ramach aneksu do umowy wydawniczej, udział Spółki w przychodach ze sprzedaży gry na większości platform

został zwiększony o 5%, przy zachowaniu dotychczasowych, korzystniejszych warunków dla wersji na konsolę Nintendo Switch. Zmiana ta obowiązuje od grudnia 2024 r. Finalnie „Blood & Confetti” ukazało się w 12 czerwca 2025 r. na platformie Steam, a data premiery wersji konsolowych jeszcze nie została ustalona.

Istotnym elementem strategii rozwoju „Serial Cleaner” była ekspansja gry na nowe platformy. W dniu 29 marca 2024 r. Spółka zawarła umowę wydawniczo-portingową z francuskim wydawcą Plug in Digital, obejmującą przygotowanie i wydanie mobilnej wersji gry na platformach iOS oraz Android. Prace portingowe zostały sfinansowane przez wydawcę i zakończone w okresie sprawozdawczym, a mobilna wersja gry znajdowała się w fazie testów pod koniec 2024 r. Premiera została zaplanowana na pierwszy kwartał 2025 r., co stanowiło kolejny krok w kierunku monetyzacji marki na dotychczas nieeksploatowanych platformach oraz potwierdzenie jej długoterminowego



potencjału komercyjnego.

Na koniec 2024 r. „Serial Cleaner” pozostawał aktywnym elementem portfolio Spółki, generującym przychody ze sprzedaży podstawowej wersji gry oraz zestawów sprzedażowych. Decyzje wydawców o dalszym finansowaniu rozwoju tytułu oraz ekspansji na kolejne platformy potwierdzają, że potencjał sprzedażowy marki „Serial Cleaner” nie został wyczerpany, a projekt pozostaje istotnym składnikiem długoterminowej strategii monetyzacji własności intelektualnej Spółki.

„Vampire: The Masquerade”

W 2024 roku kolekcja gier z serii „Vampire: The Masquerade” stanowiła jeden z kluczowych elementów działalności operacyjnej oraz źródeł przychodów Spółki. Portfolio obejmowało tytuły „Coteries of New York”, „Shadows of New York” oraz - od września - „Reckoning of New York”, tworzące spójną trylogię gier z gatunku visual novel, osadzonych w uniwersum „Świata Mroku”. W analizowanym okresie pierwsze dwie części serii pozostawały w nieprzerwanej dystrybucji na platformach PC oraz konsolowych, generując stabilne przychody sprzedażowe. Równolegle Spółka realizowała produkcję trzeciej części trylogii – „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York” – na podstawie umowy wydawniczej z francuskim wydawcą Plug in Digital, który odpowiadał za finansowanie koszt-

tów produkcji, promocji oraz dystrybucji gry, a Spółka otrzymywała wynagrodzenie za realizację kolejnych etapów produkcyjnych.

W 2024 r. nastąpiła również istotna ekspansja dystrybucji serii na nowe platformy. Gra „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” została udostępniona na platformach mobilnych iOS oraz Android, natomiast wydawca kontynuował prace portingowe nad „Shadows of New York”, których efektem była premiera wersji mobilnej w drugiej połowie roku. Jednocześnie Spółka zakończyła prace produkcyjne nad grą „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York”. Premiera gry miała miejsce 10 września 2024 r. Tym samym Spółka domknęła nowojorską trylogię gier realizowanych w ramach licencji „Vampire: The Masquerade”.

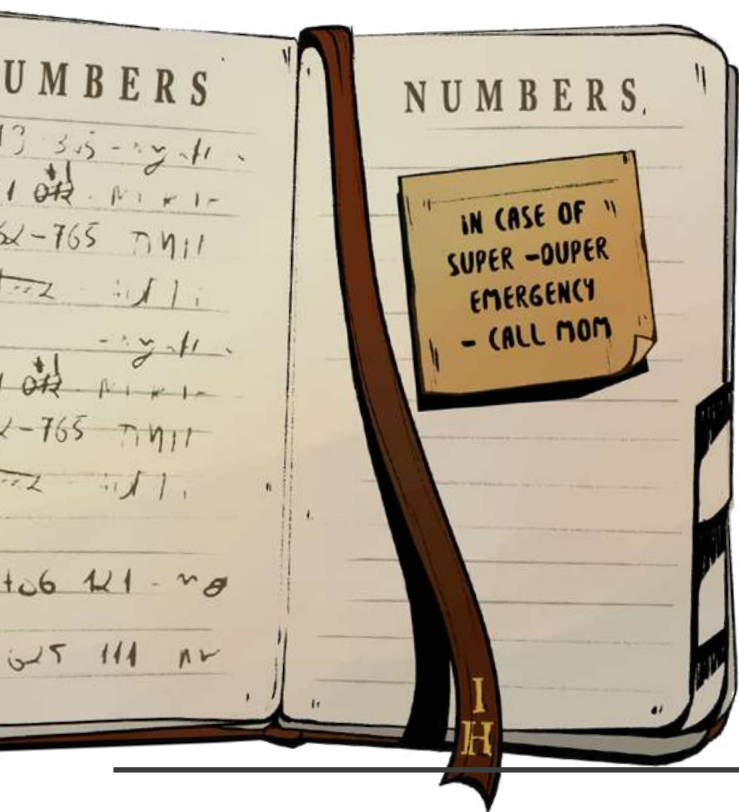
Po premierze „Reckoning of New York” sprzedaż gry kształtowała się na poziomie porównywalnym do „Shadows of New York” w analogicznym okresie po debiucie rynkowym. Do końca 2024 r. nie został osiągnięty próg sprzedażowy umożliwiający zwrot kosztów produkcji i marketingu oraz rozpoczęcie partycypacji Spółki w przychodach ze sprzedaży tej gry – to nastąpiło dopiero pod koniec 2025 r. W okresie sprawozdawczym wydawca realizował działania sprzedażowe w postaci zestawów promocyjnych (bundli), obejmujących całą trylogię lub wybrane tytuły z serii.

Na koniec 2024 r. wszystkie gry z serii „Vampire: The Masquerade” pozostawały w aktywnej dystrybucji na platformach PC, konsolowych oraz mobilnych. Spółka zakładała dalsze wsparcie sprzedażowe serii przez wydawcę oraz potencjalny wzrost zainteresowania trylogią w związku z planowaną premierą gry „Vampire: The Masquerade – Bloodlines II” w 2025 r.

„Serial Cleaners”

Za promocję i dystrybucję gry „Serial Cleaners” odpowiada włoski wydawca 505 Games S.P.A., który w 2024 r. podejmował próby intensyfikacji sprzedaży tytułu. Działania te nie przyniosły oczekiwanych rezultatów, w konsekwencji czego do końca okresu sprawozdawczego nie został osiągnięty próg sprzedażowy, którego przekroczenie warunkowałoby uruchomienie udziału Spółki w przychodach ze sprzedaży gry.

W drugiej połowie roku gra „Serial Cleaners” była



udostępniana w ramach działań promocyjnych na konsolach Xbox One oraz Xbox Series X|S, w tym w popularnym wydarzeniu „Free Play Days”, umożliwiającym graczom czasowe, bezpłatne zapoznanie się z tytułem. Celem tych działań było dotarcie do nowych odbiorców oraz zwiększenie sprzedaży pełnej wersji gry. Gra pozostawała w sprzedaży w ramach różnorodnych zestawów (bundli) na platformie Steam, obejmujących m.in. pakiety łączące „Serial Cleaners” z innymi tytułami oraz dodatkiem fabularnym DLC „Dino Park”.

We wrześniu 2024 r. upłynął dwuletni okres od premiery gry, w którym zgodnie z postanowieniami umowy wydawniczej 505 Games S.P.A. posiadało prawo pierwokupu własności intelektualnej (IP). Wydawca nie skorzystał z tego prawa, wskazując na niezadowalające wyniki sprzedażowe gry „Serial Cleaners”.

Równolegle Spółka rozwijała działania o charakterze strategicznym i długoterminowym, ukierunkowane na zwiększenie wartości IP „Serial Cleaner” poza rynkiem gier wideo. Kontynuowana była współpraca z amerykańską agencją Hidden Pictures Inc., której Spółka udzieliła licencji na prowadzenie działań zmierzających do potencjalnej ekranizacji gry w formacie filmowym lub telewizyjnym, w tym pozyskania partnera finansującego ewentualną produkcję.

„Cardinal”

Działania Spółki związane z projektem „Cardinal” koncentrowały się na poszukiwaniu zewnętrznego

wydawcy zainteresowanego finansowaniem produkcji gry, zgodnie z postanowieniami aneksu z 2023 r. do umowy licencyjnej. Aneks ten zmienił model finansowania projektu, zakładając jego realizację we współpracy z wydawcą zewnętrznym, przy jednoczesnym ograniczeniu roli Paradox Interactive AB do funkcji licencjodawcy własności intelektualnej (IP), na której miała bazować gra.

W ciągu roku Spółka prowadziła rozmowy z potencjalnymi partnerami wydawniczymi, mające na celu pozyskanie finansowania dla dalszych etapów realizacji projektu. Działania te były realizowane w oparciu o obowiązujące postanowienia umowy licencyjnej i jej aneksu, określające docelową strukturę współpracy wydawniczej. Po otrzymaniu w czerwcu 2024 r. informacji o odstąpieniu przez Bloober Team S.A. od umowy dotyczącej projektu „Onyx”, Spółka zintensyfikowała działania ukierunkowane na projekt „Cardinal”, kierując większą część uwagi na procesy wydawnicze związane z tym tytułem, jednak nie przyniosło to pozytywnych skutków do końca okresu sprawozdawczego.

„Atlas”

W 2024 roku prace nad projektem „Atlas” miały ograniczony zakres i były ściśle uzależnione od priorytetów produkcyjnych Spółki, związanych z realizacją innych projektów. Zasoby organizacyjne i produkcyjne Spółki były w tym okresie skoncentrowane przede wszystkim na projekcie „Onyx” oraz na produkcji gry „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York”, co istotnie ograniczało możliwość prowadzenia równoległych



prac nad projektem „Atlas”.

Spółka realizowała ograniczone działania koncepcyjne związane z projektem „Atlas” i prowadziła rozmowy z wydawcami, dotyczące możliwości jego finansowania. Jednocześnie Spółka wskazywała na ostrożną postawę wydawców oraz niesprzyjającą sytuację rynkową w branży gier wideo, co negatywnie wpływało na tempo i efektywność prowadzonych rozmów wydawniczych. Podobnie jak w przypadku projektu „Cardinal”, rozmowy te nie zakończyły się podpisaniem umowy wydawniczej.

Program Wsparcia Gier Wideo

14 marca 2024 r. Spółka otrzymała informację o pozytywnym rozpatrzeniu wniosku złożonego do Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych (obecnie Instytut 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 został przygotowany, a dotacja została rozliczona w okresie sprawozdawczym. Według planu prototyp miał stanowić podstawę kolejnej gry Spółki z gatunku visual novel, jednak ze względu na konieczność przeprowadzenia procesu restrukturyzacji prace zakończyły się na tym etapie.

Komentarz do wyników finansowych

Spółka zamknęła rok obrotowy 2024 ze stratą netto w wysokości 4.917.878,72 zł. Bilans zamknął się zgodną kwotą w wysokości 6.632.707,98 zł

W 2024 r. Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 2.584.719,37 zł, co stanowi spadek w porównaniu do 2023 r. o 4.432.175,88 złotych. Największy wpływ na wysokość przychodów miały transze uzyskiwane od kontrahentów zewnętrznych, wypłacane za zrealizowane etapy produkcyjne lub zakontraktowane prace nad projektami, w tym głównie „Onyx”, a także „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York”. Ponadto Spółka otrzymała dofinansowanie na stworzenie prototypu w ramach Programu Wsparcia Gier Wideo. Główną przyczyną spadku przychodów było wypowiedzenie umowy produkcyjnej przez Bloober Team

S.A. w czerwcu 2024 r., przez co w drugiej połowie roku Spółka prowadziła produkcję gier w ograniczonym stopniu, otrzymując znacznie mniejsze wynagrodzenie niż do momentu otrzymania wypowiedzenia.

Na wyniki finansowe wpływ miały również przychody ze sprzedaży starszych produkcji Spółki, tj. obu gier z serii „Vampire: The Masquerade” oraz „Serial Cleaner”. W zakresie „Serial Cleaners” sprzedaż w 2024 r. nie przełożyła się na odzyskanie kosztów poniesionych przez wydawcę (wchodzi 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. Nie wydarzyło się to również w 2025 r., pomimo działań promocyjnych prowadzonych przez wydawcę – 505 Games. Dotychczasowa sprzedaż przełożyła się na odzyskanie 1/3 kosztów poniesionych przez wydawcę.

Na koniec 2024 r. łączna kwota przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi wyniosła 6.180.137,65 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 2024 r. wyniosły 6.567.219,73 zł. Na wysokość przedmiotowych kosztów składają się głównie wynagrodzenia w wysokości łącznej 2.883.687,58 zł, ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia w kwocie 437.959,82 zł oraz usługi obce w wysokości 1.110.039,19 zł. Zmniejszenie wysokości wynagrodzeń w porównaniu do 2023 r. o 1.309.812,62 złotych związane było z redukcją personelu Spółki.

Bezpośredni wpływ na wysokość straty za 2024 r. miał dokonany przez Spółkę odpis aktualizacyjny na grę „Cardinal” w wysokości 2.518.921,10 zł, na grę „Atlas” w wysokości 961.492,21 zł oraz na grę Onyx” w wysokości 200.867,31. W związku z koniecznością redukcji personalnych zespołu produkcyjnego, a także ze względu na trudność w znalezieniu wydawcy i finansowania dla obu produkcji, prace zostały wstrzymane i nie będą dalej rozwijane. Ponadto Zarząd zdecydował o spisaniu w koszty nakładów poniesionych na rozwój gry „Serial Cleaner” w wysokości 441.496,71 zł, a także kosztów poniesionych na pro-

dukcję gry „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York” w wysokości 1.617.492,94 zł, na co w większości składa się amortyzacja technologii wypracowanej w ramach prac badawczo-rozwojowych. Dokonanie przedmiotowego odpisu ma na celu zachowanie przez Spółkę pełnej przejrzystości finansowej i klarowności sprawozdawczej.

Wszystko powyższe powoduje, że na koniec roku obrotowego 2024, Spółka posiadała dostępne środki pieniężne w wysokości 49.723,80 zł. Kapitał własny wyniósł na koniec okresu -2.710.453,45 zł. Obecnie Spółka skupia się na realizacji zleceń dotyczących wsparcia programistycznego oraz prac portingowych i kończy produkcję konsolowych wersji dodatku do „Serial Cleaner”.





3

ISTOTNE ZDARZENIA I TENDENCJE PO ZAKOŃCZENIU 2024 ROKU

Restrukturyzacja

Pod koniec stycznia 2025 r., po zapoznaniu się z dokumentami przedłożonymi przez Spółkę, Tymczasowy Nadzorca Sądowy złożył swoje sprawozdanie do sądu z opinią w sprawie otwarcia postępowania układowego wobec Draw Distance. Przedłużający się okres oczekiwania na decyzję sądu odbił się niekorzystnie na działalności Spółki, m.in. utrudniając pokrywanie bieżących zobowiązań na czas, czy przeprowadzenie badania przez biegłego rewidenta. Ta sytuacja ostatecznie doprowadziła do wypowiedzenia umowy na przeprowadzenie badania sprawozdań finansowych Emitenta przez PRO AUDIT Kancelarię Biegłych Rewidentów Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie. W dniu 8 maja 2025 r. Spółka złożyła wniosek do sądu o przyspieszenie wydania decyzji w sprawie otwarcia procesu układowego.

W dniu 24 lipca 2025 r., niemal dokładnie rok po złożeniu przez Spółkę wniosku, Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, VIII Wydział Gospodarczy dla spraw upadłościowych i restrukturyzacyjnych, wydał postanowienie o otwarciu przyspieszonego postępowania układowego wobec Draw Distance S.A. Oznaczało to formalne rozpoczęcie procesu restrukturyzacyjnego, którego celem jest zawarcie układu z wierzycielami i ustabilizowanie sytuacji finansowej Spółki. Otwarcie postępowania umożliwiło Spółce prowadzenie działalności operacyjnej z ochroną przed egzekucjami komorniczymi oraz z zachowaniem nadzoru sądowego nad procesem spłaty zobowiązań.

Po otwarciu postępowania Zarząd Spółki przygotował dokumenty wymagane przez Nadzorcę Sądowego, takie jak zaktualizowany wykaz zobowiązań, wykaz należności do ściągnięcia, czy zestawienie majątku. Aktualizacja dokumentów była niezbędna ze względu na długi czas oczekiwania na postanowienie sądu o otwarciu przyspieszonego postępowania układowego. W dniu publikacji niniejszego sprawozdania, Spółka oczekuje na wyznaczenie terminu głosowania za przyjęciem układu przez sąd.

„Vampire: The Masquerade”

Trzy gry Spółki z serii „Vampire: The Masquerade” pozostają w ciągłej dystrybucji. W grudniu 2025 r. obecny wydawca, francuski Plug in Digital, poinformował o pełnym zwrocie wydatków na produkcję i marketing

gry „Reckoning of New York”. Osiągnięcie tego progu sprzedażowego sprawiło, że Spółka partycypuje w przychodach ze sprzedaży gry, co jest widoczne w raportach finansowych od pierwszego kwartału 2026 roku.

„Serial Cleaner”

W dniu 11 lutego 2025 r. miała miejsce premiera gry „Serial Cleaner” na platformach mobilnych. Wydawcą jest Plug in Digital, z którym Spółka współpracuje przy grach z serii „Vampire: The Masquerade”. W niecałe dwa tygodnie od premiery zwróciły się wszystkie koszty portingu i marketingu, co oznacza, że Spółka partycypuje w zyskach ze sprzedaży.

24 września 2025 r. „Serial Cleaner” został włączony do subskrypcji Google Play Pass na platformach mobilnych z systemem Android. Udział w programie Play Pass stanowi dodatkowe źródło przychodów oraz zwiększa rozpoznawalność marki na rynku mobilnym.

12 czerwca 2025 r. na platformie Steam ukazał się dodatek fabularny do „Serial Cleaner” o podtytule „Blood & Confetti”. W przygotowaniu znajdują się konsolowe wersje dodatku, które ukażą się w 2026 roku.

Porting

Na początku 2025 roku Spółka zakończyła zlecenie portingowe dla Feardemic Sp. z o.o., a w październiku rozpoczęła stałą współpracę z Retrovibe Sp. z o.o. – warszawskim wydawcą specjalizującym się w produkcji i wydawaniu gier w szeroko pojętym stylu retro.

Pozostałe

W trzecim kwartale Spółka podpisała umowę z biegłym rewidentem WBS Audyty Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, dotyczącą przeprowadzenia badania sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2024. Umowa została pozytywnie zaopiniowana przez Radę Nadzorczą w dniu 17 września 2025 r.

W dniu 30 września 2025 r. akcjonariusz Bloober Team S.A., działając na podstawie § 21 ust. 4 Statutu Spółki, wskazał Pana Marka Paukę na nowego członka Rady Nadzorczej Emitenta. Pan Marek Pauka jest profesorem Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu.

wiu i Kierownikiem Katedry Finansów tej uczelni. Dzięki swojej wiedzy z zakresu finansów, pozyskiwania kapitału i zarządzania wartością przedsiębiorstwa, a także bogatemu doświadczeniu zawodowemu, stanowi istotne wzmocnienie Spółki.

W dniu 2 października 2025 r. Rada Nadzorcza Spółki dokooptowała do składu Pana Marcina Drobę na nowego członka Rady Nadzorczej Emitenta. Pan Marcin Droba jest specjalistą z zakresu relacji inwestorskich, z wieloletnim doświadczeniem dziennikarskim. Posiada również rozległą znajomość branży gier wideo. To wszystko sprawia, że stanowi istotne wzmocnienie Spółki.

W dniu 9 kwietnia 2025 r. dobiegła końca obowiązująca od listopada 2023 r. umowa producencka zawarta z Hidden Pictures Inc., dotycząca potencjalnych ekranizacji gier z serii „Serial Cleaner”. Spółka nie przedłużyła umowy, a w dniu 14 maja 2025 r. rozpoczęła współpracę z amerykańskim producentem filmowym So It Goes Entertainment, na mocy której podejmuje on działania mające na celu stworzenie projektu filmowego lub telewizyjnego, opartego na grach „Serial Cleaner” oraz „Serial Cleaners”.



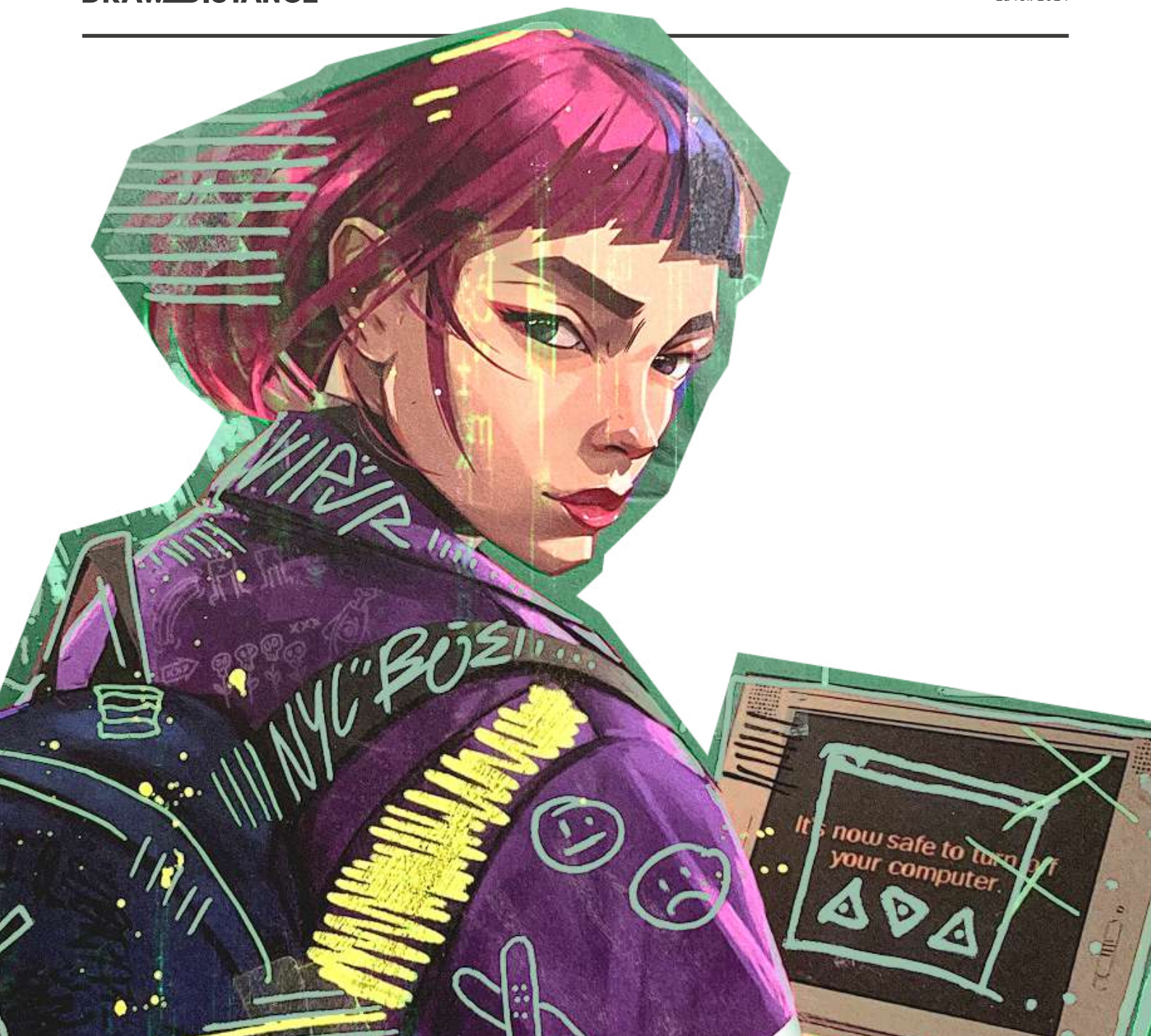
4 PRZEWIDYWANY ROZWÓJ FIRMY DRAW DISTANCE S.A.

Aktualnie Draw Distance skupia się na działalności portingowej i wsparciu programistycznym Retrovibe Sp. z o.o. Współpraca ta została rozszerzona w 2026 roku, co oznacza, że Spółka została zaangażowana do pracy przy większej liczbie gier wydawcy. Jednocześnie prowadzone są rozmowy z innymi podmiotami, dotyczące podpisania nowych umów na świadczenie usług portingowych. Ponadto w 2026 roku zostaną dokończone prace nad konsolowymi wersjami „Serial Cleaner: Blood and Confetti” – fabularnego dodatku do „Serial Cleaner”.

Spółka zamierza wspierać rozwój gier z serii „Vampire: The Masquerade” poprzez zaktualizowanie technologiczne „Coteries of New York” i „Shadows of New York”, tak by możliwe stało się przygotowanie dedykowanego wydania trylogii na PlayStation 5. Planowane jest także zwiększenie liczby tłumaczeń poszczególnych gier w taki sposób, by wszystkie były dostępne w tych samych wersjach językowych, co powinno przełożyć się na zwiększenie ich popularności i w efekcie również

sprzedaży. Spółka dąży również do produkcji kolejnych gier z gatunku visual novel, jako że dysponuje odpowiednią technologią, wypracowaną w ramach prac badawczo-rozwojowych oraz przy tworzeniu „Reckoning of New York”. Ponadto koszty produkcji tego typu gier są stosunkowo niskie, w porównaniu do tytułów oferujących bardziej rozbudowaną rozgrywkę.





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. 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 material-

nej 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, 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, 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.

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

Większość przychodów Emitenta jest osiągnięta 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 w stosunku do dolara jest wzmocniony, co dla Emitenta jest niekorzystne.

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 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.

Konieczność przedwczesnego zakończenia produkcji gry „Onyx” i znacznej redukcji zatrudnienia sprawiły, że pozycja Spółki jako producenta gier wideo uległa pogorszeniu. Jednocześnie postrzeganie Spółki za granicą nie zmieniło się, jako że pomimo problemów udało się dokończyć produkcję „Vampire: The Masqu-

erade - Reckoning of New York” oraz przygotować „Serial Cleaner: Blood & Confetti” w wersji na Steam. Ponadto, doświadczenie w zakresie tworzenia konsolowych wersji gier oraz dostęp do niezbędnego w tym procesie sprzętu zapewniły Spółce możliwość pozyskania zleceń i kontynuację działalności. Stała współpraca z Retrovibe Sp. z o.o. oraz zlecenia portingowe od innych podmiotów zbudowały pozycję Spółki jako zaufanego partnera dla firm z branży gier wideo, a także pozwoliły rozpocząć proces odbudowania zaufania wobec Spółki na rynku pracy.

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 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. 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 zleceniem może negatywnie wpłynąć na jakość wykonanej pracy oraz na termin realizacji, a co za tym idzie, na współpracę z podmiotem zlecającym, a przez to na 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. 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, 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, 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 prowadziła działania produkcyjne nowych tytułów, aktywnie śledziła bieżące trendy i w oparciu o nie dokonywała 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.

Zagrożenie utraty płynności istnieje również w związku z toczącym się przyspieszonym po-

stępowaniem układowym. Spółka nie tylko musi ponieść koszty pracy Nadzorca Sądowego, ale przede wszystkim będzie zmuszona do spłaty wierzytelności, zgodnie z propozycjami układowymi, w przypadku ich przegłosowania przez zgromadzenie wierzycieli. Aby to zagrożenie zminimalizować, Spółka przygotowała realne do zrealizowania propozycje układowe z terminem rozpoczęcia spłat ustalonym w taki sposób, żeby miała czas na zgromadzenie środków.

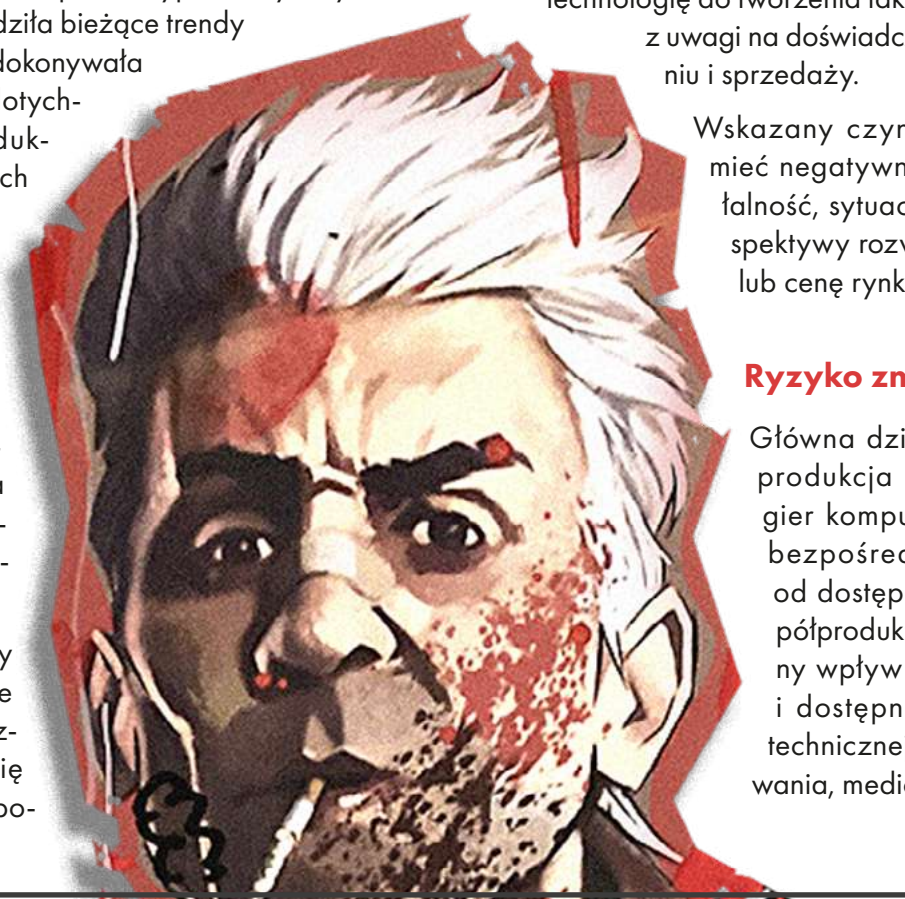
Spółka dysponuje przychodami ze sprzedaży gier z serii „Vampire: The Masquerade” oraz „Serial Cleaner” i jednocześnie podejmuje działania mające na celu zwiększenie ich sprzedaży. Planowane są wydania na kolejne platformy i zwiększenie liczby tłumaczeń, by poprawić sprzedaż na innych rynkach niż anglojęzyczne i francuskojęzyczne.

Obecnie Spółka działa dwutorowo, oferując usługi z zakresu portingu gier (przygotowanie wersji na nowe platformy, najczęściej na konsole), kontynuując jednocześnie prace nad własnymi grami. Spółka nie ogranicza się do portowania gier dla tylko jednego partnera naraz, a każdą taką współpracę próbuje rozszerzać, by trwała jak najdłużej i obejmowała jak największą liczbę produktów. Z kolei jeśli chodzi o produkcję gier, Spółka skupia się na grach z gatunku visual novel, ze względu na ograniczone koszty produkcji, dostępną technologię do tworzenia takich tytułów, a także z uwagi na doświadczenie w ich tworzeniu i sprzedaży.

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

Ryzyko niepowodzenia procesu układowego i braku możliwości dalszej kontynuacji działalności

We współpracy z Nadzorcą Sądowym Spółka przygotowała plan restrukturyzacyjny oraz propozycje układowe dla wierzycieli. Dokumenty te zostały przekazane przez Nadzorcę do sądu, który ma wyznaczyć termin zwołania zgromadzenia wierzycieli i przeprowadzenia głosowania za przyjęciem układu. W przypadku niepowodzenia procesu ze względu na nieprzyjęcie układu Spółka zostanie poddana egzekucjom, odroczonym na czas prowadzenia przyspieszonego postępowania układowego. W takiej sytuacji Spółka nie będzie w stanie kontynuować działalności operacyjnej, jako że nie będzie dysponowała środkami pozwalającymi na spłatę wierzytelności i zdjęcie blokad na rachunkach bankowych.

Spółka zminimalizowała to ryzyko, przygotowując plan spłat wierzytelności na preferencyjnych warunkach, który jednocześnie jest realny do zrealizowania w stosunkowo niedługim okresie. Ponadto Nadzorca Sądowy osobiście przeprowadził rozmowy z wierzycielami, by powiadomić ich o istotności powodzenia postępowania układowego.

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 2024 roku zatrudniała jednego pracownika w przeliczeniu na pełne etaty. Średnioroczne zatrudnienie w 2024 roku w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło 16,83 osoby. Z uwagi na wielkość zatrudnienia Spółka nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.





7

SYTUACJA MAJĄTKOWA, FINANSOWA I DOCHODOWA

Sytuacja majątkowa

W 2024 roku Spółka nie dokonała inwestycji w środki trwałe w postaci głównie komputerów, zestawów komputerowych i konsol do gier. Spółka nie dokonywała w tym okresie inwestycji w nabycie wartości niematerialnych i prawnych

Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2024 roku finansowana była głównie z następujących źródeł:

- Bieżące przychody ze sprzedaży produktów Spółki – wartość sprzedaży w 2024 r. wyniosła 2.584.719,37 zł.
- Otrzymane środki pieniężne w 2024 r. z tytułu przyznanych dotacji – łącznie 280.000,00 zł.
- Kredyt w rachunku bieżącym na 31.12.2024 r. – 1.001.468,19 zł.
- Pożyczki od akcjonariusza (kapitał) – 1.550.000,00 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2024 r. Spółka odnotowała **stratę netto w wysokości 4.917.878,72 zł.**

Przewidywana sytuacja finansowa

W 2026 r. sytuacja finansowa Draw Distance uzależniona będzie od poziomu sprzedaży gier Spółki oraz liczby realizowanych zleceń portingowych, z czego najważniejsza jest stała współpraca z Retrovibe Sp. z o.o. Istotne przychody pochodzą obecnie ze sprzedaży trylogii „Vampire: The Masquerade” oraz gry „Serial Cleaner” z dodatkiem „Blood & Confetti”. Planowana jest aktualizacja technologiczna „Coteries of New York” i „Shadows of New York”, co pozwoli na wydanie trylogii w wersji dedykowanej konsoli PlayStation 5, a także na dodanie nowych wersji językowych. Spółka planuje również rozpoczęcie prac nad kolejnymi grami z gatunku visual novel.

W sprzedaży znajdują się również trzy inne produkcje Spółki – „Serial Cleaners” z dodatkiem „Dino Park”, „Ritual: Crown of Horns” oraz „Green Game: Time-Swapper”. Spółka wydaje także gry „Midnight Evil”

oraz „Paper Wars: Cannon Fodder – Devastated” na konsoli Nintendo Switch. Przychody z tych produkcji nie mają istotnego wpływu na sytuację finansową Emitenta.

Kluczowy wpływ na sytuację finansową będzie miał wynik głosowania zgromadzenia wierzycieli za przyjęciem układu. Spółka oczekuje na wyznaczenie terminu głosowania przez sąd.

Ocena zdolności do kontynuacji działalności i czynniki ryzyka

Niniejsze sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności uwzględniając informacje opisane poniżej:

Ocena zdolności Spółki do kontynuacji działalności w dającej się przewidzieć przyszłości jest obciążona istotną niepewnością ze względu na następujące czynniki ryzyka:

- Zależność dalszego istnienia Spółki od wyniku głosowania nad układem: Kluczowym warunkiem umożliwiającym dalsze funkcjonowanie jednostki jest zatwierdzenie układu przez wierzycieli. Brak poparcia dla propozycji układowych w planowanym głosowaniu (przełom drugiego i trzeciego kwartału 2026 roku) lub odmowa zatwierdzenia układu przez sąd stwarza bezpośrednio ryzyko konieczności umorzenia postępowania i ogłoszenia upadłości Spółki.
- Ryzyko realizacji założeń układowych i konwersji zobowiązań na kapitał: Pomyślne wykonanie układu jest determinowane zgodą wierzycieli na konwersję ok. 55% wierzytelności na akcje Spółki. Ewentualne przeszkody formalno-prawne lub brak finalizacji tej emisji uniemożliwią redukcję zadłużenia i obsługę pozostałych wierzytelności rozłożonych w czasie do końca 2031 roku.
- Ujemne kapitały własne: W wyniku skumulowanych strat Spółka wykazuje ujemną wartość kapitałów własnych, co pogarsza wskaźniki ratingowe, ogranicza dostęp do zewnętrznych źródeł finansowania oraz wiąże się z ryzykiem określonym w art. 397 Kodeksu spółek handlowych.
- Ryzyko nierealizowania prognoz przychodowych: Osiągnięcie zakładanych poziomów przychodów (1,7 mln zł w 2026 r. oraz 2,5 mln zł w 2027 r.)

zależy od stabilności współpracy w zakresie portingu oraz powodzenia rynkowego planowanych gier. Opóźnienia w projektach lub utrata kontraktów mogą wywołać niedobory płynnościowe, uniemożliwiając rozwój nowych tytułów i bieżące regulowanie zobowiązań.

W celu przeciwdziałania wskazanym wyżej ryzykom oraz ustabilizowania sytuacji finansowej, Spółka podjęła i kontynuuje szereg działań restrukturyzacyjnych oraz operacyjnych:

- Restrukturyzacja kosztowa i operacyjna: Przeprowadzono redukcję zatrudnienia oraz zmniejszono koszty operacyjne, dostosowując strukturę wydatków do obecnych możliwości rynkowych.
- Dywersyfikacja przychodów (Porting): Uruchomiono nowy obszar działalności polegający na świadczeniu usług portingu na zlecenie. Doprowadziło to do podpisania w drugiej połowie 2025 roku umowy o stałej współpracy z wydawcą Retrovibe sp. z o.o. Zakres tej współpracy jest sukcesywnie rozszerzany o kolejne gry, co zapewnia Spółce stabilne, comiesięczne i rosnące przychody (w I kwartale 2026 roku przychody netto wyniosły już 231 137,45 zł, wobec 807 209,30 zł w całym roku 2025).
- Formalne porozumienie z wierzycielami: W ramach wszczętego w lipcu 2025 roku przyspieszonego postępowania układowego opracowano plan restrukturyzacyjny i propozycje układowe, które końcem stycznia 2026 roku Nadzorca Sądowy przekazał do sądu. Oczekuje się na wyznaczenie terminu zgromadzenia wierzycieli.
- Rozwój własnego portfolio: Dalszy wzrost przychodów oparty będzie nie tylko na usługach por-

tingowych, ale również na zdefiniowanych planach dotyczących produkcji i wydania kolejnych gier własnych.

Podsumowując, identyfikując wskazane wyżej czynniki ryzyka oraz niepewność związaną z toczącym się postępowaniem układowym, Zarząd stoi na stanowisku, że wdrożone działania restrukturyzacyjne i operacyjne skutecznie zabezpieczą bieżącą płynność finansową Spółki. W związku z tym, mając na uwadze całościowość opisanych okoliczności, sprawozdanie finansowe Draw Distance S.A. za 2024 r. zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności.



DANE NA 31 GRUDNIA 2024 ROKU

KAPITAŁY WŁASNE	-2.710.453,45 PLN
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	1.311.200,00 PLN
SUMA AKTYWÓW	6.632.707,98 PLN
ZYSK (STRATA) NETTO	(4.917.878,72)
PRZYCHODY (SPRZEDAŻ)	2.584.719,37 PLN

8

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA
W DZIEDZINIE
BADAŃ I ROZWOJU

Spółka wdraża do tworzonych gier dwie technologie, które powstały w ramach działań B+R. W ramach pierwszego projektu badawczego został opracowany system narracyjny do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten był współfinansowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GamelNN.

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 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 GamelNN. Projekt ten został już całkowicie zrealizowany i rozliczony. Raport końcowy został zatwierdzony przez NCBR w sierpniu 2025 r.



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 2022	Rok 2023	Rok 2024
RENTOWNOŚĆ NETTO KAPITAŁU WŁASNEGO	-14,24	-34,24	*(N/I)

*Wskaźnik nieinterpretowalny (N/I). Ze względu na ujemną wartość kapitału własnego oraz wygenerowaną stratę netto, matematyczny wynik wskaźnika przyjmuje wartość dodatnią, co wprowadza w błąd. Zjawisko to nie odzwierciedla realnej zyskowności przedsiębiorstwa. Obliczenie wskaźnika rentowności kapitału własnego (ROE) za bieżący okres zostało zaniechane jako ekonomicznie bezprzedmiotowe.

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2022	Rok 2023	Rok 2024
PŁYNNOŚĆ BIEŻĄCA	1,17	0,97	0,45

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	Rok 2022	Rok 2023	Rok 2024
WSKAŹNIK ZADŁUŻENIA	0,32	0,41	0,96

Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2022	Rok 2023	Rok 2024
ŚREDNIE ZATRUDNIENIE (OS)	41,05	32,58	16,83

Michał Mielcarek

Michał Mielcarek

Prezes Zarządu Draw Distance S.A.

29 maja 2026 r.

DRAW_DISTANCE