

DRAW_DISTANCE

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI

za okres 01.01.2021 r. - 31.12.2021 r.

Kraków, 14 marca 2022 r.



SPIS TREŚCI

Wizytówka jednostki	4
Przedmiot działalności	5
Informacje ogólne.....	6
Organy Spółki.....	7
Struktura akcjonariatu	7
Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2021 roku	8
„Serial Cleaners”	9
„Project Cardinal”	10
„Project Swan”	11
„Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York”	11
„Serial Cleaner”	12
„Ritual: Crown of Horns”	13
Gra planszowa „Halls of Horror”	13
„Far Peak”	13
Działania innowacyjne.....	14
Rozwój Emitenta.....	14
Emisja akcji serii C.....	14
Program motywacyjny.....	15
Komentarz do wyników finansowych	15
Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2021 roku.....	18
„Serial Cleaners”	19
„Project Cardinal”	19
„Project Swan”	19
„Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York”	19
Przewidywany rozwój firmy Draw Distance S.A. w 2022 roku.....	20
Czynniki ryzyka i zagrożeń.....	21
Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą.....	22
Ryzyko związane z epidemią koronawirusa COVID-19.....	22
Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę	22
Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier komputerowych.....	23
Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych lub nowych trendów w trakcie produkcji gier.....	23
Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta.....	23
Ryzyko zmienności kursów walutowych.....	23
Ryzyko zmiennych przepisów prawnych i podatkowych.....	24
Ryzyko związane z deficytem wykwalifikowanych pracowników na rynku	24
Ryzyko/zagrożenie utraty płynności.....	24
Ryzyko związane z utratą pozycji w branży	24
Ryzyko konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji.....	25
Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych	25
Ryzyko związane z fluktuacją pracowników	25
Ryzyko utraty płynności	26
Ryzyko zmiany cen.....	26
Ryzyko kredytowe	26
Ryzyko związane ze strukturą przychodów.....	26
Ryzyko niezrealizowania strategii Emitenta.....	27
Ryzyko współpracy Emitenta z kooperantami (licencjodawcami, wydawcami).....	27
Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT, utraty lub kradzieży danych oraz ataku cyberprzestępczego	27
Ryzyko podlegania umów prawu obcemu	28

Ryzyka związane z prawami własności intelektualnej osób trzecich	28
Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży	28
Personel i świadczenia socjalne	29
Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	30
Sytuacja majątkowa	31
Sytuacja finansowa.....	31
Sytuacja dochodowa	31
Przewidywana sytuacja finansowa	31
Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	32
Udziały własne	33
Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).....	33
Instrumenty finansowe	33
Zasady ładu korporacyjnego	34
Wskaźniki finansowe i niefinansowe	35
Wskaźniki rentowności netto kapitału własnego	35
Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)	35
Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)	35
Wskaźnik średniego zatrudnienia.....	35



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 gry wideo na wszystkie rodzaje platform sprzętowych, tj. przede wszystkim na konsole gier wideo (stacjonarne oraz przenośne) oraz komputery klasy PC i Mac, a dodatkowo także smartfony i tablety (iOS, Android). Oferowane są głównie gry średnio-budżetowe z segmentu premium (udostępniane za jednorazową opłatą), przeznaczone dla szerokiego grona odbiorców na całym świecie.

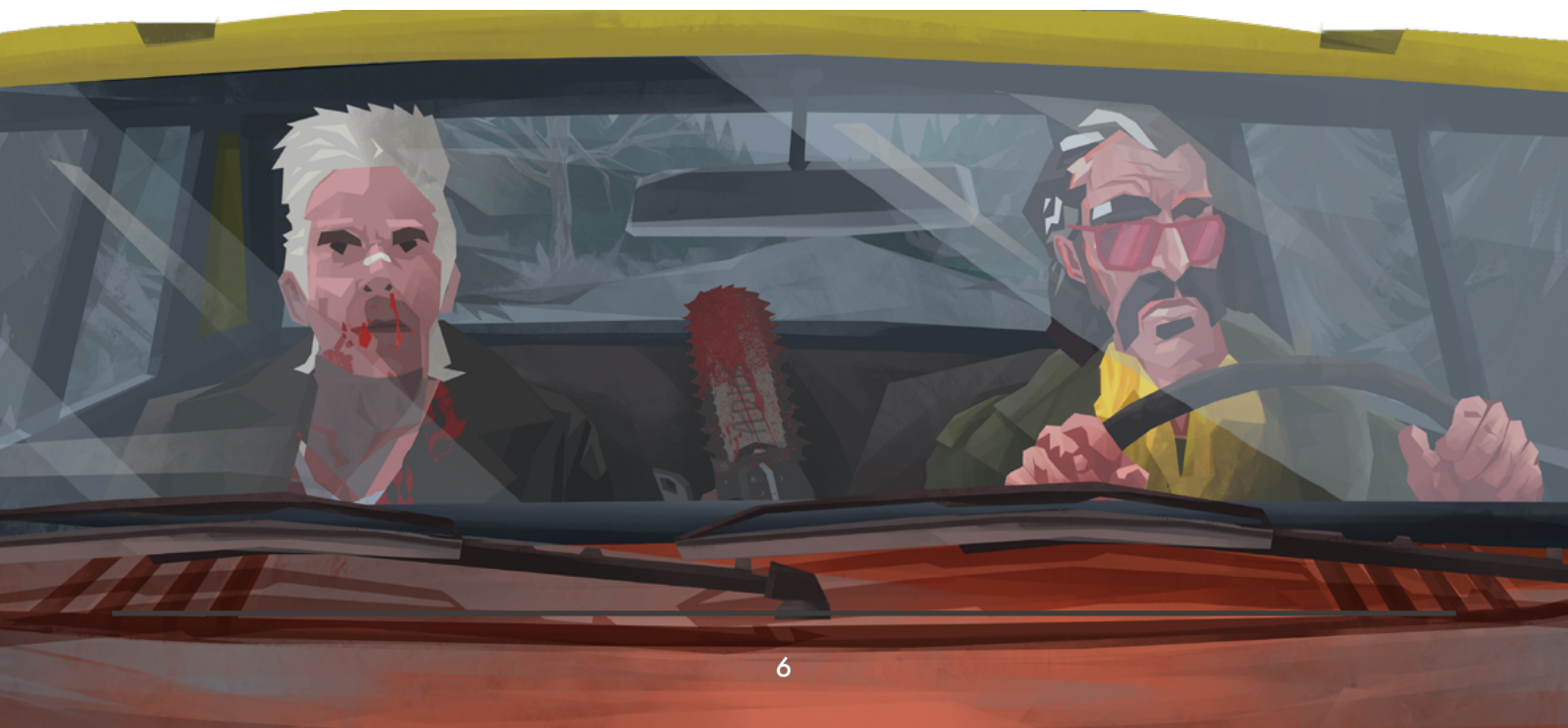
Draw Distance dąży do tworzenia mid-core’owych gier z segmentu AA, łączących w sobie elementy obecne w dotychczasowych projektach Spółki, tj. wielowątkowe, angażujące fabuły oraz rozbudowaną rozgrywkę.

Spółka działa na rynku międzynarodowym współpracując z globalnymi wydawcami i dystrybutorami. Prowadzi również działalność self-publishingową, jako samodzielny wydawca 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 20A, 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.
PODSTAWOWA DZIA- ŁALNOŚĆ WEDŁUG POLSKIEJ KLASYFIKACJI DZIAŁALNOŚCI (PKD 2007)	62.01.Z działalność związana z oprogramowaniem



Organy Spółki

ORGANY SPÓŁKI (stan na 31 grudnia 2021 r.)	
ZARZĄD	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
RADA NADZORCZA	Bartłomiej Mielcarek – Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Marcin Sikora – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Michał Kędzia
	Dariusz Kapinos
	Bartłomiej Kuc

Zarząd - w 2021 roku skład osobowy organu nie ulegał zmianie.

Rada Nadzorcza - skład osobowy Rady Nadzorczej nie ulegał w 2021 r. zmianie

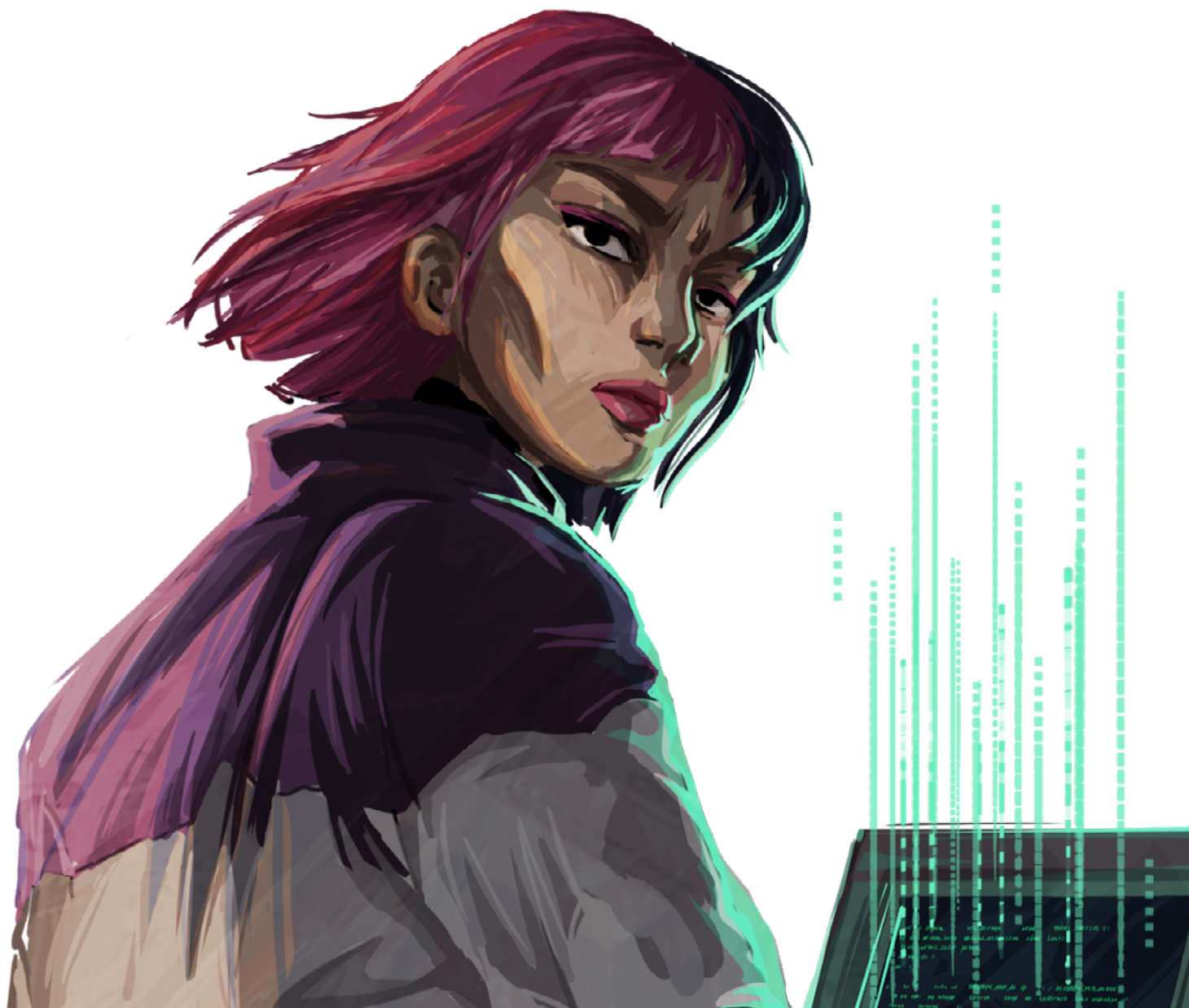
W dniu 01.06.2021 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki dokonało powołania ww. organów w dotychczasowych składach na nowe kadencje. Nowo powołana Rada Nadzorcza na posiedzeniu w dniu 19.07.2021 r. wybrała ze swojego grona Przewodniczącego Rady Nadzorczej w osobie p. Bartłomieja Mielcarka oraz Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej w osobie p. Marcina Sikory.

Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2021 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 2021 ROKU

Okres sprawozdawczy charakteryzował się dużą dynamiką w rozwoju Emitenta. W przedmiotowym okresie doszło do znacznego wzmocnienia zespołu Spółki, co związane było zarówno z intensywnymi pracami produkcyjnymi prowadzonymi przez Spółkę w 2021 r., jak też z dążeniem do realizacji celu strategicznego Emitenta, jakim jest zmiana segmentu tworzonej gier z dotychczasowego segmentu indie na segment AA, charakteryzujący się wyższą jakością i ceną oferowanych produktów.

Prowadzone w okresie sprawozdawczym prace produkcyjne koncentrowały się nad trzema najnowszymi projektami Emitenta – „Serial Cleaners”, „Project Cardinal” oraz „Project Swan”. Spółka prowadziła również działania wspomagające potencjał sprzedażowy dotychczas wydanych gier.

W okresie sprawozdawczym kontynuowane były również prace innowacyjne realizowane w oparciu o dotację z programu sektorowego GameINN w ramach projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”, które rozpoczęły się już w 2020 r.

„Serial Cleaners”

Wiodącym projektem Spółki w 2021 r. była gra „Serial Cleaners”, nad którą prace zostały rozpoczęte w pierwszej połowie 2020 r.

„Serial Cleaners” to emocjonująca gra łącząca w sobie elementy gry skradankowej, szybkiej akcji i multiwątkowej historii mafii, inspirowanej kultowymi serialami telewizyjnymi i filmami ostatniej dekady minionego wieku. Akcja gry osadzona jest w Nowym Jorku lat 90. XX wieku. Gracze wcielą się w czworo profesjonalnych czyścicieli miejsc zbrodni, których zadaniem będzie pozbywanie się zwłok, usuwanie krwi i dowodów przestępstw. **Projekt stanowi kontynuację najbardziej popularnej i rozpowszechnionej gry Spółki - „Serial Cleaner” (półtora miliona użytkowników).**

Współpraca z wydawcą 505 Games SPA

Gra zostanie wydana we współpracy z wydawcą – włoskim 505 Games SPA, odpowiedzialnym

m.in. za jej promocję i marketing. Umowa wydawnicza zawarta została 12 października 2021 r. na czas nieokreślony, obejmuje wszystkie platformy dystrybucyjne.

Na podstawie ww. umowy **wydawca zobowiązał się do zapłaty na rzecz Spółki kwotowo określonego budżetu deweloperskiego, płatnego w transzach po ukończeniu kolejnych etapów produkcji.** Część transzy zrealizowana została już w 2021 r. Poza budżetem deweloperskim, po odzyskaniu zainwestowanych przez wydawcę kosztów, **Emitent będzie otrzymywać tantiemy ze sprzedaży gry.**

Na mocy przedmiotowej umowy, Emitent zagwarantował wydawcy, na zasadzie wyłączności, uprawnienie do wykupu całości IP „Serial Cleaners”, w tym IP „Serial Cleaner”, w okresie 24 miesięcy od daty premiery „Serial Cleaners” na pierwszej platformie.

Premiera przedmiotowej produkcji przewidziana wstępnie na 2021 r., a następnie na początek 2022 r., została przesunięta na późniejszy termin, który ostatecznie zostanie ustalony przez wydawcę. Przesunięcie terminu premiery jest związane z trwającymi pracami produkcyjnymi nad tytułem, których zakończenie jest planowane w pierwszym półroczu 2022 r. Wydłużenie prac produkcyjnych ma bezpośredni pozytywny wpływ na wzbogacenie gry o dodatkowe funkcjonalności i wyższą jakość. Aktualnie trwają prace nad dokończeniem realizacji portów na konsole, realizowane są również ostatnie czynności udoskonalające wizualną stronę gry, przerywniki filmowe pomiędzy misjami, a także usuwane są błędy. Spółka nie przewiduje dalszych opóźnień w produkcji.

Zgodnie z wstępnymi planami gra będzie oferowana w wersji na komputery osobiste oraz konsole. Co jednak istotne, **dzięki nawiązanej pod koniec lutego 2021 r. współpracy Spółki z Epic Games, „Serial Cleaners” będzie pierwszą grą w historii Spółki dostępną również na platformie sprzedażowej tego kontrahenta.** Należy mieć na względzie, że Epic Games udostępnia do sprzedaży ograniczoną i ściśle wyselekcjonowaną listę tytułów, co stanowi dla przedmiotowej gry duże wyróżnienie, jak też będzie miało wpływ na jej większą widoczność.

Spółka czyni starania, by współpraca z 505 Games SPA nie zakończyła się na wspólnej realizacji „Serial Cleaners”, a była kontynuowana w kolejnych projektach Spółki. Działanie to jest zgodne z filozofią Emi-

tenta, w ramach której dąży on do nawiązywania długofalowej współpracy z partnerami, co znalazło odzwierciedlenie w realizacji kolejnego projektu z Paradox Interactive (tj. „Project Cardinal”).

Działania promocyjne i marketingowe

Umowa wydawnicza dla gry „Serial Cleaners” została podpisana w trzecim kwartale 2021 r., jednak już wcześniej Spółka rozpoczęła samodzielne, intensywne działania promocyjne dla przedmiotowego tytułu.

Pierwsza prezentacja rozgrywki miała miejsce 25 marca 2021 r., podczas Future Games Show. Następnie, 27 kwietnia 2021 r. został opublikowany zwiastun jednego z nowych poziomów gry (5Pointz). Informacje o obu zwiastunach pojawiły się w serwisach branżowych, m.in. w GamesRadar, Eurogamer, i Gram.pl. Spółka regularnie promuje swoją działalność oraz grę „Serial Cleaners” w reklamach w polskich czasopiśmie branżowych PIXEL i PSX Extreme.

W maju 2021 r. Spółka udostępniła materiały graficzne pochodzące z kolejnej mapy (Parking), a w czerwcu kolejny zwiastun gry został zaprezentowany podczas wydarzenia Guerilla Collective 2. Wydarzenie transmitowane było w serwisie Twitch, w tym również na kanale IGN – największego serwisu o grach na świecie. O „Serial Cleaners” pisano na oficjalnym blogu platformy Xbox (Xbox Wire) oraz w międzynarodowych serwisach branżowych, takich jak PC Gamer, GamesRadar, ScreenRant i Kotaku.

W dniu 16 czerwca 2021 r. odbyła się specjalna prezentacja „Serial Cleaners” w ramach wydarzenia PlayForAll, przygotowanego przez serwis GameSpot – drugi najważniejszy serwis o grach na świecie. Spółka zaprezentowała wówczas grę, nową postać (hakerkę Vip3r), nową mapę (Arcade), a także fragmenty przerywników filmowych oraz tzw. intro, czyli animacji otwierającej grę. Również w czerwcu 2021 r. gra została zaprezentowana podczas The Escapist Indie Showcase.

W trzecim kwartale 2021 r. „Serial Cleaners” pojawiło się na licznych istotnych wydarzeniach branżowych w ramach targów Gamescom 2021 – Awesome Indie Show, organizowanym przez serwis IGN; Future Games Show organizowanym przez serwis GamesRadar+; na Indie Arena Booth (wirtualne stoisko). W przedmiotowym okresie został zaprezentowany również nowy zwiastun gry, który ukazał się w ser-

wisie GamelInformer jako materiał na wyłączność. Spółka przeprowadziła również szeroką kampanię reklamową gry w serwisie GamesRadar+, a w serwisie Everything Action ukazał się wywiad z głównym projektantem gry.

W trzecim kwartale 2021 r. Spółka nawiązała również współpracę z Indiebox, której przedmiotem jest produkcja i dystrybucja artykułów promocyjnych dla „Serial Cleaners”. Aktualnie w ramach umowy produkowane są koszulki typu T-shirt, ale współpraca może zostać rozszerzona na kolejne artykuły.

Poza wyżej wymienionymi inicjatywami Spółka prowadzi stałe działania promocyjne, również za pośrednictwem kanałów social media.

„Project Cardinal”

Drugim projektem, który zaangażował znacząco zasoby produkcyjne Spółki był „Project Cardinal” powstający w oparciu o zawartą dnia 12 marca 2021 r. **umowę licencyjną z Paradox Interactive AB** (dalej: „Paradox”). Jest to kolejna, po umowie obejmującej licencje na produkcję i stworzenie serii opartej na IP „Vampire: The Masquerade”, umowa ze szwedzkim wydawcą.

Współpraca z Paradox

Na podstawie przedmiotowej umowy **Paradox udzielił Emitentowi licencji na produkcję, wydanie i dystrybucję gry wideo z gatunku cRPG, bazującej na należącym do niego IP**. W zakresie wydania i dystrybucji gry z przedmiotowego gatunku jest to licencja wyłączna. **Zgodnie z umową, produkcja „Project Cardinal” finansowana jest wspólnie przez Spółkę i Paradox, przy czym wkład kontrahenta realizowany jest w oparciu o przyjęty przez strony harmonogram produkcji, określający kolejne kroki milowe produkcji**. Termin wydania „Project Cardinal” planowany jest na 2023 r. Gra ukaże się na PC oraz konsolach.

Emitent będzie odpowiedzialny za dystrybucję, marketing i promocję gry. Zgodnie z wolą stron umowy, model podziału przychodów ze sprzedaży objęty jest tajemnicą handlową. W przypadku braku realizacji założonych progów sprzedażowych, prawo do dystrybucji przechodzi na Paradox z równoczesną zmianą sposobu podziału przychodów. Umowa zo-

stała zawarta bezterminowo, z możliwością jej wypowiedzenia w określonych w umowie przypadkach, w tym bez przyczyny przez Paradox za odpowiednią rekompensatą.

Podpisanie i realizacja przedmiotowej umowy wzmacnia wizerunek Spółki, która nie tylko nawiązuje współpracę ze światowymi gigantami branży, ale również potrafi tę współpracę doprowadzić do dalszych, rozwojowych projektów.

Realizacja projektu

W 2021 r. w ramach rozwoju przedmiotowego tytułu została zakończona faza koncepcyjna produkcji – stworzona została dokumentacja techniczna, ustalony został styl graficzny oraz założenia rozgrywki i scenariusza – i rozpoczęto prace nad pierwszym grywalnym demem. Prace nad nim realizowane są z wykorzystaniem technologii wypracowanej w trakcie produkcji gry „Serial Cleaners” oraz w trakcie prac badawczo-rozwojowych nad narzędziem do tworzenia gier narracyjnych opracowywanym w ramach programu GameINN. Planowany termin oddania efektów przedmiotowych prac został ustalony na koniec marca 2022 r.

Zgodnie z założeniami Spółki, po premierze gry „Serial Cleaners”, „Project Cardinal” stanie się głównym projektem Spółki. Ponadto, na drugą połowę 2022 r. planowane jest zwiększenie zaangażowania w promowanie przedmiotowego projektu, w tym ogłoszenie właściwego tytułu gry.

„Project Swan”

W 2021 r. Spółka podpisała również **dwie umowy z globalnym producentem i wydawcą gier komputerowych**, których realizacja obejmowała wybrane aspekty **projektu o roboczej nazwie „Swan”**. **Na podstawie pierwszej z nich**, zawartej pod koniec I kwartału 2021 r. **Emitent stworzył dla przedmiotowego kontrahenta zbiór dokumentacji koncepcyjnej** (szkice, wstępny zarys fabularny itp.) do „Project Swan”. Dokumentacja przekazana została kontrahentowi pod koniec drugiego kwartału 2021 r. i uzyskała akceptację. Za jej realizację Spółka otrzymała jednorazowe wynagrodzenie.

Kolejna umowa zawarta została już w czwartym kwartale 2021 r. i stanowiła kontynuację poprzedniej

współpracy. Na bazie przedmiotowej umowy, w zamian za jednorazowe wynagrodzenie, **Emitent miał stworzyć scenariusz do „Project Swan”**. Efekty prac przekazane zostały pod koniec lutego 2022 r. do oceny kontrahenta.

Prawa do utworów stworzonych w ramach obu ww. umów zostały przeniesione w całości na kontrahenta.

W przypadku pozytywnej weryfikacji przekazanych efektów prac, **istnieje możliwość nawiązania dalszej współpracy stron w zakresie stworzenia grywalnej wersji demonstracyjnej dla przedmiotowego projektu**.

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

W 2021 r. Spółka realizowała działania mające na celu wzmocnienie potencjału sprzedażowego swoich gier 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.), wyprodukowanych na licencji światowego producenta i wydawcy gier – **Paradox Interactive**.

„Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” jest grą narracyjną opartą na znanym uniwersum „Vampire: The Masquerade 5th Edition”. Gracze wcielają się w jednego z trzech wampirów, trafiających w sam środek zawitej rozgrywki personalnej i frakcyjnej, koncentrującej się wokół walki o władzę w Nowym Jorku.

„Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” to gra z gatunku visual novel, osadzona w bogatym uniwersum „Vampire: The Masquerade”. Gra jest zwięzłym, samodzielnym dodatkiem, pozwalającym wcielić się w nową protagonistkę i spojrzeć na wydarzenia fabularne zaprezentowane w podstawowej wersji gry z zupełnie nowej perspektywy, rozwijając jej historię. Z uwagi na przyjęty harmonogram produkcji, który przewidywał krótki okres produkcyjny – gra nie stanowi kontynuacji i została zaplanowana jako samodzielny dodatek uzupełniający dotychczasową produkcję. Mimo to, czas jednorazowej całościowej rozgrywki Shadows of New York jest porównywalny do wersji podstawowej, nadto podniesiona została jakość produkcji m.in. poprzez większą różnorodność portretów głównej bohaterki, dodatkowe sceny animowane, a także dzięki współpracy z uznaną wiolonczelistką

Karoliną „Resiną” Rec. W listopadzie 2020 r. ścieżka dźwiękowa ukazała się w wersji na winylu.

Obie gry dostępne są na platformach Steam, GOG, Linux, Mac OS oraz na konsolach – Nintendo Switch PlayStation 4 i Xbox One. Ponadto dwie ostatnie wersje są kompatybilne z odpowiednio PlayStation 5 i Xbox Series X|S.

Działania wzmacniające potencjał sprzedażowy gier prowadzone były wielotorowo. Pierwsze z nich obejmowały **implementację kolejnych tłumaczeń** w zakresie obu gier, których wdrożenia miały wyraźnie pozytywny wpływ na wyniki sprzedażowe. W 2020 r. Spółka udostępniła dla „Coteries of New York” trzy dodatkowe wersje językowe – japońską, francuską i portugalską-brazylijską. W 2021 r. ukazały się wersje rosyjska i chińska (uproszczona) (luty 2021 r.), następnie włoska i hiszpańska (trzeci kwartał 2021 r.) oraz niemiecka (grudzień 2021 r.). W przygotowaniu pozostaje polska wersja językowa. W zakresie „Shadows of New York” w trzecim kwartale 2021 r. dodane zostały trzy wersje językowe – francuska, rosyjska i portugalska-brazylijska.

Implementacja tłumaczeń poza zwiększeniem sprzedaży obu tytułów, wpłynęła bezpośrednio na rozszerzenie grona odbiorców gier Emitenta, co jest istotne również w zakresie zwiększenia potencjalnego grona odbiorców przyszłych gier Spółki, w tym „Project Cardinal”. Zwiększenie dostępności językowej produktów ma także pozytywny wpływ na wizerunek Emitenta jako producenta gier wideo.

Kolejne działania obejmowały **aktywny udział gier w popularnych promocjach i przecenach**, przy utrzymaniu założeń w zakresie maksymalnie dopuszczonych przez Spółkę poziomu obniżek. Gry uczestniczyły również w różnych akcjach i wydarzeniach sprzedażowych, które miały wpływ na wzrost przychodów z ich sprzedaży, jak też promocję samego studia. Dzięki tym działaniom poziom sprzedaży obu gier przynosił satysfakcjonujące efekty, zwiększała się ich widoczność oraz liczba ich użytkowników. Jednocześnie Spółka nadal posiada narzędzia pozwalające na optymalne planowanie dalszej sprzedaży tych produktów, w tym udziału w wydarzeniach specjalnych na wszystkich platformach sprzedażowych.

W ramach tych działań, gra „**Shadows of New York**” **dostępna była w okresie od 01.01.2021 do 05.02.2021 r. w abonamencie Humble Cho-**

ice organizowanym przez Humble Bundle, który przełożył się na około **170 tysięcy nowych użytkowników gry**. Ponadto, obie gry wzięły udział m.in. w następujących wydarzeniach specjalnych: **specjalna promocja gier z uniwersum World of Darkness** w sklepie GOG, **oficjalna wyprzedaż gier Paradox Interactive** promowana na głównej stronie Steam (zaznaczenia wymaga, że był to pierwszy raz kiedy obie gry, choć niewydawane przez Paradox, zostały dodane do takiej wyprzedaży), wyprzedaż promowana na głównej stronie Steam (zestaw obu gier), letnia wyprzedaż GOG, letnia wyprzedaż Steam, wyprzedaże halloweenowe, Black Friday oraz świąteczne.

Aktualnie gra „Coteries of New York” posiada około 107,5 tysiąca użytkowników (nie licząc użytkowników z Humble Choice). Największym powodzeniem gra cieszy się w wersji na komputery osobiste – łącznie 59,6% użytkowników. W zakresie konsol liczba użytkowników przedstawia się następująco: Nintendo Switch – 17,7%, PlayStation – 14,2%, Xbox – 8,5%. „Shadows of New York” posiada obecnie około 61 tysięcy użytkowników (jak wyżej), również najbardziej popularna jest na platformie PC – 66,7% użytkowników. Procentowy udział użytkowników w ramach pozostałych platform to: Nintendo Switch – 10,8%, PlayStation – 13,9% oraz Xbox – 8,6%.

Spółka planowała również rozszerzyć dystrybucję obu gier poprzez **wydanie ich w wersji pudełkowej**. Zgodnie z umową zawartą w połowie sierpnia 2020 r. wydawcą gier w fizycznej wersji na platformy PC, Nintendo Switch i PlayStation 4 miał być hiszpański wydawca Professional Publishing SPL, S.L. (znany pod marką Badland Publishing). Z uwagi jednak na problemy komunikacyjne z wydawcą oraz niemożność dotrzymania przez niego założonych terminów wydawniczych, umowa została ostatecznie rozwiązana z inicjatywy Spółki w dniu 15.11.2021 r. Mimo zakończenia współpracy z Badland Publishing, **Emitent nie wyklucza podjęcia współpracy w przedmiotowym zakresie z innym partnerem**.

„Serial Cleaner”

„Serial Cleaner” pozostaje w ciągłej sprzedaży. Pomimo premiery gry w 2017 r., dzięki staraniom Spółki, gra nadal przynosi dochody. Jako przykład wydarzeń sprzedażowych, w których gra uczestniczyła, wskazać można wyprzedaż gier jej wydawcy – Curve Digital

w maju 2021 r., która promowana była na głównej stronie Steam.

IP „Serial Cleaner” objęte jest udzielonym przez Spółkę na rzecz wydawcy „Serial Cleaners” – 505 Games SPA uprawnieniem do wykupu IP „Serial Cleaners”. Możliwość udzielenia uprawnienia również w zakresie „Serial Cleaner” zaistniała w związku z niewykorzystaniem w terminie przewidzianym umową zawartą przez Spółkę z Sony Pictures Television Inc. prawa opcji do wykupu majątkowych praw autorskich do „Serial Cleaner” przez przedmiotową wytwórnię.

„Ritual: Crown of Horns”

Spółka już w trzecim kwartale 2021 r. postanowiła o dokonaniu odpisu aktualizującego wynikającego z utraty wartości aktywów gry „Ritual: Crown of Horns”, która pomimo wysiłków Spółki oraz wydawcy nie poprawiła swoich wyników sprzedażowych. Wartość przedmiotowego odpisu aktualizacyjnego wyniosła 567.999,97 zł. Jednocześnie z przedmiotowym odpisem w rachunku zysków i strat w pozycji pozostałe przychody operacyjne rozliczona została dotacja GamelINN, z której środki wykorzystywane były przy produkcji przedmiotowej gry. Wartość przedmiotowych przychodów wyniosła 354.308,81 zł. W konsekwencji ostateczna realna wartość księgowa odpisu aktualizującego w zakresie gry „Ritual: Crown of Horns” wyniosła 213.691,16 zł. W związku z powyższym, należy stwierdzić, że wartość aktywów związanych z przedmiotową produkcją została ostatecznie i w całości rozliczona.

Gra planszowa „Halls of Horror”

W 2021 r. Spółka podjęła decyzję o zmianie planu wydawniczego gry planszowej „Halls of Horror”. Zgodnie z ówczesnymi założeniami Emitent postanowił wydać grę w wersji cyfrowej oraz dystrybuować ją za pośrednictwem sklepu Steam. W grudniu 2021 r. plany wydawnicze uległy kolejnej zmianie, co motywowane było skupieniem się przez Emitenta na realizacji priorytetowych dla niego kierunków rozwoju, skoncentrowanych na aktualnie realizowanych oraz planowanych projektach obejmujących gry wideo. Zgodnie z aktualnie obowiązującym planem wydawniczym Spółka uzależnia dalsze decyzje w zakresie kierunku realizacji przedmiotowej gry od pozyskania współpracy

z zewnętrznym wydawcą. Obecnie prowadzone są w tym zakresie rozmowy z potencjalnymi wydawcami gier planszowych i cyfrowych adaptacji.

Z uwagi na brak zawarcia umowy wydawniczej do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego Spółka postanowiła dokonać ostrożnościowego spisania nakładów w zakresie przedmiotowej gry, o wartości 240.195,43 zł. Dokonanie spisania, ujęte w pozycji rachunku zysków i strat jako pozostałe koszty rodzajowe, ma na celu zachowanie pełnej przejrzystości finansowej, jak i klarowności sprawozdawczej Spółki. Spółka zastrzega jednak, że rozmowy z wydawcami w zakresie przedmiotowej gry nadal są prowadzone. Spisanie nakładów związanych z przedmiotową produkcją powoduje, że została ona ostatecznie i w całości rozliczona.

„Far Peak”

Z uwagi na realizowane przez Spółkę w latach 2018-2021 projekty, tj. „Ritual: Crown of Horns”, „Halls of Horror”, „Coteries of New York”, „Shadows of New York”, „Serial Cleaners” oraz „Project Cardinal”, realizacja gry „Far Peak” została w tym okresie zawieszona. Decyzja o zawieszeniu prac produkcyjnych nad przedmiotowym tytułem podyktowana była większym znaczeniem strategicznym i biznesowym pozostałych projektów. Z uwagi na zdecydowany potencjał sprzedażowy projektu „Far Peak” decyzja o zawieszeniu prac produkcyjnych nie była przez Spółkę postrzegana jako ostateczna. Zgodnie z informacjami podanymi w poprzednim sprawozdaniu finansowym, Emitent planował podjąć decyzję odnośnie do wznowienia prac nad przedmiotową produkcją w 2021 r.

Mając na względzie pozostałe inicjatywy i plany biznesowe Emitenta w 2022 r. produkcja „Far Peak” nie jest obecnie postrzegana dla Spółki jako priorytetowa. Spowodowało to, że prace nad przedmiotową grą pozostaną nadal zawieszona, a Spółka zdecydowała się na dokonanie spisania wartości poniesionych nakładów na przedmiotową grę w sprawozdaniu finansowym za 2021 r. Wartość spisania wyniosła łącznie 569.434,98 zł. Przedmiotowy spis powoduje, że nakłady związane z przedmiotową produkcją zostały ostatecznie i w całości rozliczone. Spółka dokonała spisu w celu zachowania pełnej przejrzystości finansowej, jednak zastrzega, że projekt „Far Peak” może zostać wznowiony w kolejnych latach, jeżeli będzie to

dla Spółki biznesowo optymalne.

Działania innowacyjne

W 2021 roku Spółka kontynuowała prace nad rozpoczętym w 2020 r. projektem badawczym, którego przedmiotem jest opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten jest dofinansowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GamelNN. Tworzone rozwiązanie jest opracowywane pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo. Docelowo technologia pozwoli na znaczne skrócenie czasu produkcji gry poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki. Jednocześnie, z punktu widzenia gracza, możliwość kompleksowego kreowania scenariuszy rozgrywki spowoduje spotęgowanie efektu immersji, zwiększenie atrakcyjności gry dla użytkownika oraz zwiększenie wiarygodności świata gry. Prace w sposób ciągły prowadzone są zgodnie z przyjętym harmonogramem rzeczowo-finansowym. Całość działań podzielona jest na 7 etapów, które wzajemnie przenikają się, a praca nad nimi nie jest prowadzona w kolejności. W okresie od 01.01.2021 do 31.12.2021 prowadzone były działania z etapów II, III, VI i VII w zakresie badań przemysłowych i eksperymentalnych prac rozwojowych.

Spółka wdraża również do aktualnie tworzonych gier innowacyjną technologię za 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. Obecnie trwa tzw. okres trwałości projektu.

Rozwój Emitenta

W 2021 r. nastąpił **dynamiczny rozwój Emitenta**, który kontynuowany jest również w 2022 r.

W związku z realizacją kolejnych, coraz większych projektów, Spółka postanowiła zmienić swoją dotychczasową strategię produkcyjno-sprzedażową poprzez **przejęcie z produkcji gier plasowanych**

w segmencie indie do segmentu gier AA, obejmującego gry z przedziału cenowego powyżej 24,99 USD/EUR. **Zamiarem Emitenta jest zwiększenie jakości i atrakcyjności produkowanych gier.** Mimo wyższej ceny, gry z przedmiotowego segmentu cieszą się zdecydowanie większą popularnością niż gry z segmentu indie, bowiem gracze gotowi są zainwestować większe środki w grę o wyższej jakości. Wydawanie gier w segmencie AA wiąże się z podniesieniem budżetu produkcyjnego na pojedynczy tytuł. **Wysoka jakość tworzonych tytułów, pomimo konieczności poniesienia wyższych nakładów na produkcję, przekłada się na zwiększenie poziomu zysków z ich późniejszej dystrybucji, jak również większą liczbę końcowych użytkowników.**

Zmiana w zakresie segmentu produkowanych gier, jak też podjęte inicjatywy biznesowe (aktualnie realizowane, jak i planowane do realizacji projekty) wpłynęły na konieczność **zdecydowanego powiększenia zespołu.** Celem Spółki jest wzmocnienie i profesjonalizacja organizacji tak, aby w efekcie prowadzić skuteczne działania sprzedażowe oraz produkcję dwóch wysokiej jakości gier jednocześnie. Działania Spółki w tym zakresie przyniosły wymierne efekty, co widoczne jest we **wzroście liczby pracowników zatrudnianych w przeliczeniu na pełne etaty, która na 31.12.2020 r. wynosiła 22,25, zaś na 31.12.2021 r. 36,55 osób.** Przedmiotowa liczba nie obejmuje osób współpracujących ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych. **Całkowita liczba pracowników i kluczowych współpracowników Spółki na 31.12.2021 r. wyniosła 52 osoby.** Dodatkowo na początku lutego 2022 r. do zespołu Emitenta dołączył ośmioosobowy zespół doświadczonych deweloperów ze studia PolyAmorous.

Emitent wskazuje, że wzrost zatrudnienia i rozbudowa struktury Spółki możliwe są dzięki realizowanemu aktualnie projektowi w ramach programu sektorowego Gamelnn, jak też w związku z podjęciem ambitnych i zaawansowanych technicznie projektów.

Emisja akcji serii C

W dniu 21 czerwca 2021 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę nr 23 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii C w drodze subskrypcji

otwartej, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości, zmiany Statutu Spółki, wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie papierów wartościowych. Na mocy przedmiotowej uchwały podwyższono kapitał zakładowy Spółki o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł oraz nie większą niż 225.000,00 zł, tj. z kwoty 1.311.200,00 zł do kwoty nie mniejszej niż 1.311.200,10 zł i nie większej niż 1.536.200,00 zł, poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii C w liczbie nie mniejszej niż 1 i nie większej niż 2.250.000, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Założenia emisji obejmowały pozyskanie kwoty do 1 mln euro, co pozwalało na przeprowadzenie jej w drodze subskrypcji otwartej w trybie uproszczonym na podstawie wyjątku wskazanego w art. 1 ust. 3 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylenia dyrektywy 2003/71/WE oraz art. 37a ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, tj. co do której nie jest wymagane sporządzenie prospektu emisyjnego ani memorandum informacyjnego. Cena emisyjna ustalona została przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie na 2,00 zł za jedną akcję.

W dniu 24 czerwca 2021 r. Spółka udostępniła dokument informacyjny oraz rozpoczęła przyjmowanie zapisów inwestorów. Termin zamknięcia zapisów ustalony został na 24 września 2021 r.

Ostatecznie, z uwagi na zaawansowany stan negocjacji prowadzonych z 505 Games SPA - wówczas potencjalnym wydawcą gry „Serial Cleaners”, przy jednoczesnym niepozyskaniu w pełni satysfakcjonujących środków z emisji, decyzją Zarządu od emisji odstąpiono. Zdaniem Zarządu, mając na względzie środki do pozyskania ze współpracy z wydawcą, przeprowadzenie oferty publicznej nie miałoby uzasadnienia ekonomicznego z punktu widzenia interesu Spółki i akcjonariuszy.

Program motywacyjny

Zwyczajne Walne Zgromadzenie uchwałą nr 24 z dnia 21 czerwca 2021 r. uchwaliło **program motywacyjny dla kluczowych pracowników i współpracowników, a także członków Zarządu na lata obrotowe 2021-2023**. Zgodnie z założeniami programu, jego realizacja uzależniona jest od osiągnięcia przez Spółkę określonego zysku netto w poszczególnych latach obrotowych lub w wysokości łącznej za przedmiotowy okres. **Założone progi przewidują osiągnięcie zysku netto w wysokości 1,2 mln zł za rok obrotowy 2021, 2 mln zł za rok obrotowy 2022 i 3,5 mln zł za rok obrotowy 2023**. W przypadku realizacji celów programu, osobom uprawnionym – wybranym przez Zarząd, lub w przypadku członków Zarządu – wybranym przez Radę Nadzorczą, po spełnieniu przez nich określonych w uchwale przesłanek, zaoferowane zostaną warrandy subskrypcyjne serii D01 uprawniające do objęcia akcji serii D wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału. Warrandy emitowane będą nieodpłatne i będą uprawniać do objęcia akcji po cenie równej wartości nominalnej akcji. **Zgodnie z założeniami uchwał nr 24 i 25 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia maksymalna liczba akcji serii D wyemitowana w ramach programu motywacyjnego nie przekroczy 6% aktualnej wysokości kapitału zakładowego**.

Warunkowe podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane przez sąd rejestrowy w dniu 23.07.2021 r.

Komentarz do wyników finansowych

Spółka zamknęła rok obrotowy 2021 ze stratą netto w wysokości 364.410,67 zł. Bilans zamknął się zgodną kwotą w wysokości 8.667.850,09 zł.

Na wstępie wskazać należy, że Spółka w przedmiotowym roku odnotowała przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 3.984.682,13 zł, co stanowi wzrost w porównaniu do roku 2020 o 678.668,00 zł. Zmiana stanu produktów wyniosła 3.270.056,83 zł, co również stanowi wzrost w stosunku do roku ubiegłego o 1.280.067,47 zł. Jednocześnie obniżenie stanu produktów na koniec roku 2021 w porównaniu do narastającej wartości zmiany produktów wskazanej na koniec trzeciego kwartału 2021 r. wyniosła

193.841,04 zł. Ogólna wysoka wartość zmiany stanu produktów wynika z prowadzonych przez Spółkę zaawansowanych prac produkcyjnych nad aktualnymi projektami, tj. „Serial Cleaners” i „Project Cardinal”. Jednocześnie, przedmiotowa wartość uwzględnia uzyskane przez Spółkę do czasu publikacji sprawozdania przychody od kontrahentów, tj. 505 Games SPA oraz Paradox Interactive AB, którym przypisane zostały koszty produkcji do rozliczenia, stąd również spadek tej wartości w porównaniu do okresu 01.01.2021-31.09.2021. Spółka zastosowała w tym zakresie zasadę ostrożnej wyceny, zgodnie z którą postanowiła nie rozpoznawać zysku na zawartych kontraktach na poszczególnych etapach, tylko ujmować koszty w wysokości zafakturowanych przychodów do momentu rozliczenia poniesionych nakładów. Przedmiotowe podejście miało bezpośredni negatywny wpływ na wysokość wypracowanych z działalności operacyjnej zysków, jednocześnie zastosowany sposób wyceny pozwala na szybsze rozliczenie poniesionych nakładów i niweluje ryzyko ewentualnej utraty wartości skapitalizowanych nakładów.

Bezpośredni negatywny wpływ na wynik finansowy miało dokonanie przez Spółkę odpisu aktualizacyjnego związanego z utratą wartości aktywów przez projekt „Ritual Crown of Horns” oraz spisania obejmującego nakłady poniesione na nieukończone i nierealizowane aktualnie projekty – grę „Far Peak” oraz grę planszową „Halls of Horror”. Ogólna suma odpisu i spisanych nakładów w zakresie przedmiotowych projektów wyniosła 1.377.630,38 zł, z czego na poszczególne gry wartości te były następujące: „Ritual: Crown of Horns” – 567.999,97 zł, „Far Peak” – 569 434,98 zł, „Halls of Horror” – 240.195,43 zł. Realna wartość księgową odpisu i spisanych nakładów, z uwzględnieniem rozliczenia dotacji GameINN, z której wpływy przeznaczone były na finansowanie kosztów produkcji „Ritual: Crown of Horns”, wyniosła 1.023.321,57 zł, w tym ostateczna wartość księgową odpisu na „Ritual: Crown of Horns” wyniosła 213.691,16 zł. W zakresie „Ritual: Crown of Horns” Spółka podjęła decyzję o dokonaniu całości odpisu aktualizującego wartość aktywów już w momencie publikacji raportu kwartalnego za trzeci kwartał 2021 r., co związane było z dalszą niesatysfakcjonującą sprzedażą tego tytułu. W zakresie pozostałych dwóch projektów decyzja o spisaniu nakładów została wstrzymana, bowiem Spółka widziała w tamtym okre-

sie możliwość dalszej ich realizacji. Z uwagi jednak na brak zawarcia umowy wydawniczej z zewnętrznym wydawcą dla gry planszowej „Halls of Horror” do sporządzenia sprawozdania finansowego za rok 2021, której zawarcie warunkuje dalszą pracę nad projektem, jak też wybór innych projektów do realizacji niż „Far Peak” w zakresie głównej działalności Emitenta po zakończeniu prac nad „Serial Cleaners” i w związku z tym decyzja o dalszym zawieszeniu tego projektu, zarząd Emitenta podjął ostatecznie decyzję o spisaniu nakładów na przedmiotowe projekty w pozostałe koszty operacyjne w sprawozdaniu finansowym za 2021 r. Decyzja ta, choć aktualnie powoduje wykazanie przez Spółkę straty netto, pomimo dobrych wyników sprzedażowych w przedmiotowym roku, powoduje że w przyszłych latach bilans Spółki nie będzie już obciążony przedmiotowymi nakładami i nie będzie miał negatywnego wpływu na wyniki Spółki, zwłaszcza mając na względzie wartościowe kontrakty realizowane przez Emitenta. Należy również zauważyć, że dokonanie przedmiotowego odpisu i spisów obejmuje głównie koszty niepieniężne, zaś rachunek przepływów pieniężnych z działalności operacyjnej w wielkości niższej niż wskazywałby na to ostateczny wynik finansowych.

Na wyniki Spółki miały również istotny wpływ ponoszone koszty działalności operacyjnej. W porównaniu do 2020 r. koszty te wzrosły, co obejmuje przede wszystkim wzrost wynagrodzeń do wysokości 3.309.107,99 zł z 1.855.679,25 zł. Przedmiotowy wzrost związany jest bezpośrednio ze znacznym zwiększeniem liczby pracowników Spółki, których liczba w przeliczeniu na pełne etaty wzrosła na koniec 2021 r. o 14,30. Wzrost kosztów odnotowano również w zakresie świadczonych na rzecz Spółki usług obcych (1.949.852,12 zł w porównaniu do 1.347.998,83 zł na koniec 2020 r.). Widoczny jest również zdecydowany wzrost kosztów zużycia materiałów i energii, który wyniósł w 2021 r. łącznie 437.837,75 zł w porównaniu do kwoty 62.617,12 zł w 2020 r. Wzrost zatrudnienia, jak też kosztów tzw. outsource wynika z podejmowania przez Spółkę nowych, większych i bardziej zaawansowanych technologicznie projektów i jest konieczny dla możliwości realizacji podjętej przez Spółkę strategii produkcji gier w segmencie AA, jak też równoległego rozwijania dwóch projektów. Zwiększenie liczby pracowników i współpracowników wspierane jest dodatkowo przez wpływy z realizowanego obecnie

projektu GameINN.

Dla wyniku finansowego istotne są również znaczące przychody z dotacji wykazane w pozostałych przychodach operacyjnych, które w 2021 r. wyniosły 775.705,12 zł. W porównaniu do 2020 r. jest to wzrost o 707.242,13 zł.

W zakresie aktywów, widoczny jest znaczący wzrost w zakresie środków trwałych. Spółka dokonała inwestycji w dostosowanie do swoich potrzeb obecnie wykorzystywanego lokalu w wysokości 72.096,35 zł. Spółka dokonała również inwestycji w środki trwałe, głównie komputery, zestawy komputerowe i serwer, w wysokości 150.234,63 zł. Spółka poczyniła też inwestycje w nabycie wartości niematerialnych i prawnych w wysokości 27.277,46 zł, obejmujących licencje i oprogramowanie. W pozycji pasywa widoczny jest wzrost kwoty kredytów i pożyczek wobec pozostałych podmiotów, która za rok 2021 wyniosła 1.118.272,97 zł w porównaniu do kwoty 393.364,48 zł za rok 2020. Na przedmiotową kwotę składa się kredyt w rachunku bieżącym, pożyczki od akcjonariusza oraz naliczone od przedmiotowych pożyczek odsetki. Aktualny dynamiczny rozwój Spółki pociąga za sobą konieczność ponoszenia zwiększonych nakładów finansowych na prowadzenie działalności, co znalazło odzwierciedlenie również w zaciągnięciu przez Spółkę ww. zobowiązań, jednak zdaniem Zarządu obrona strategii

pozwole na szybkie osiągnięcie etapu rozwoju, w którym Emitent będzie mógł realizować projekty w liczbie i jakości pozwalającej na uzyskiwanie oczekiwanych i satysfakcjonujących zysków.

Odnotowany wynik finansowy powoduje, że nie został osiągnięty cel Programu Motywacyjnego za rok referencyjny 2021 r. Jak wyżej wskazano, brak osiągnięcia celu Programu spowodowany jest głównie dokonaniem przez Emitenta odpisów aktualizujących, jak też zastosowaną ostrożnościową metodą wyceny rozliczenia kosztów produkcji realizowanych aktualnie projektów. W związku z powyższym warrandy subskrypcyjne przewidziane dla tej transzy nie zostaną zaoferowane, jednakże nie jest wykluczone zaoferowanie przedmiotowych warrantów wraz z trzecią transzą, tj. dotyczącą roku referencyjnego 2023, jeżeli w sumie wynik finansowy za lata obrotowe 2021-2023 wyniesie nie mniej niż suma wyników finansowych, stanowiących cele Programu Motywacyjnego dla poszczególnych lat referencyjnych.

Wszystko powyższe powoduje, że na koniec roku obrotowego 2021, Spółka posiadała dostępne środki pieniężne w wysokości 736.620,33 zł. Kapitał własny wyniósł na koniec okresu 3.385.403,19 zł.





3

ISTOTNE ZDARZENIA I TENDENCJE PO ZAKOŃCZENIU 2021 ROKU

„Serial Cleaners”

Spółka realizuje kolejne etapy produkcyjne gry „Serial Cleaners” zgodnie z przyjętym harmonogramem produkcji. Przesunięcie terminu premiery przedmiotowej gry pozwala na wzbogacenie jej w nowe funkcjonalności oraz podniesienie jakości jej wykonania, co ma bezpośredni wpływ na atrakcyjność dla potencjalnych użytkowników. **Zakończenie prac produkcyjnych planowane jest na pierwszą połowę 2022 r.** Spółka nie planuje dalszych opóźnień. Data premiery projektu zostanie ustalona przez wydawcę. Od przedmiotowej daty rozpocznie swój bieg termin uprawnienia do wykonania prawa wykupu praw własności intelektualnych do IP „Serial Cleaners” i „Serial Cleaner” przez wydawcę.

„Project Cardinal”

„Project Cardinal” pozostaje w ciągłej realizacji. Z uwagi na założone terminy, **rok 2022 w całości obejmować będzie zaawansowane prace produkcyjne** nad przedmiotowym projektem. Zgodnie z założeniami Spółki, po premierze gry „Serial Cleaners”, „Project Cardinal” stanie się głównym projektem Spółki. Na drugą połowę 2022 r. planowane jest również zwiększenie zaangażowania w promowanie przedmiotowego projektu, w tym ogłoszenie tytułu gry.

„Project Swan”

Już po zakończeniu 2021 r. Spółka przekazała do kontrahenta scenariusz do „Project Swan”, wykonywany na podstawie umowy zawartej pomiędzy stronami w czwartym kwartale 2021 r. Przekazanie efektów prac nastąpiło w terminie. Spółka oczekuje aktualnie na ich weryfikację przez kontrahenta. W przypadku pozytywnej weryfikacji przekazanych efektów prac, **istnieje możliwość nawiązania dalszej współpracy stron w zakresie stworzenia grywalnej wersji demonstracyjnej dla przedmiotowego projektu.**

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

Gry Spółki z serii „Vampire: The Masquerade” – „Coteries of New York” i „Shadows of New York” pozostają w ciągłej dystrybucji. **W 2022 r. planowane jest wdrożenie polskiej wersji językowej dla obu tytułów.** Spółka nie wyklucza również rozszerzenia dystrybucji obu gier o wersję pudełkową.



4

PRZEWIDYWANY ROZWÓJ
FIRMY DRAW DISTANCE S.A.
W 2022 ROKU

Spółka prowadzi aktualnie prace produkcyjne nad dwoma projektami, tj. „Serial Cleaners” oraz „Project Cardinal”. Oba projekty obejmują gry na jakościowo wyższym poziomie niż tworzone przez Emitenta do tej pory, przy czym dotyczy to zwłaszcza „Project Cardinal”. Prace produkcyjne do gry „Serial Cleaners” zostaną niebawem zakończone, zaś „Project Cardinal” pozostanie w produkcji zgodnie z przyjętym harmonogramem.

Emitent kontynuuje politykę współpracy z globalnie rozpoznawalnymi partnerami biznesowymi, a w związku z planowanym zakończeniem realizacji jednego z głównych projektów Emitenta – „Serial Cleaners” – prowadzone są rozmowy na temat przyszłych projektów, które mogą zaowocować korzystnymi dla Spółki kontraktami w nadchodzących okresach. Dalsze informacje w tym zakresie będą udostępniane w miarę podejmowania kolejnych decyzji operacyjnych.

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





5

CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ

Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą

Dnia 24 lutego 2022 r. zmaterializowało się ryzyko związane z inwazją Rosji na Ukrainę. Z uwagi na dużą skalę oraz nasilenie przedmiotowych działań wojennych, jak też ich umiejscowienie – na terenie Europy, w bezpośrednim sąsiedztwie Polski, granicy sojuszu północnoatlantyckiego, jak też całokształt okoliczności globalnych towarzyszących wojnie, tj. m.in. wprowadzenie sankcji w stosunku do Rosji, zdecydowany negatywny wpływ wojny na gospodarkę Rosji, masowa imigracja uchodźców z terytorium Ukrainy do Polski, zniszczenia obejmujące Ukrainę, jej miasta, infrastrukturę oraz gospodarkę, zagrożenie rozszerzenia wojny na kolejne państwa, przedmiotowa inwazja rosyjska ma zdecydowany wpływ na światową sytuację gospodarczą i polityczną. Aktualnie trudno jest szacować jej ostateczny wpływ na działalność Emitenta, co w dużej mierze zależy również od dalszego rozwoju działań wojennych. Obecnie, z dużym prawdopodobieństwem można jednak wskazać, że będzie on widoczny w zakresie ponoszonych przez Emitenta kosztów działalności w związku z dodatkowym nasileniem ogólnego wzrostu cen, w tym rosnącymi cenami paliw. Nie można również wykluczyć ewentualnych problemów z dostawą niezbędnej Spółce infrastruktury technicznej, co może być warunkowane zahamowaniem dostaw materiałów i półproduktów z Ukrainy i Rosji. Użytkownicy z Rosji nie stanowią głównych odbiorców gier wideo produkowanych przez Spółkę, ale ich udział w ogólnej liczbie użytkowników jest wyraźny. Z uwagi na ograniczenie transakcji płatniczych w Rosji należy spodziewać się zdecydowanego ograniczenia wzrostu liczby tych odbiorców.

Wojna w Ukrainie może mieć negatywny wpływ na pozostałe aspekty działalności Emitenta, w tym spadek przychodów ze sprzedaży i wzrost kosztów zaciągniętych kredytów lub pożyczek, jak też negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji, może również kształtować pozostałe wskazane w sprawozdaniu podstawowe czynniki i zagrożenia, jednak na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania ostateczne sprecyzowanie tego wpływu nie jest jeszcze zdaniem Emitenta możliwe.

Ryzyko związane z epidemią koronawirusa COVID-19

W 2021 r. istniało nadal potencjalne ryzyko dla działalności Spółki w postaci epidemii koronawirusa COVID-19 i jego wpływu na światową sytuację, w tym zdrowotną i gospodarczą. Z uwagi na długotrwałe trwanie epidemii, Emitent wypracował metodyki działania, w tym korzystanie z opcji pracy zdalnej, pozwalające mu na minimalizację negatywnego wpływu koronawirusa COVID-19 na działalność Spółki. Emitent ocenia, że duży wpływ na minimalizację wpływu tego czynnika na działalność Emitenta ma szeroki aktualnie dostęp do szczepień ochronnych, jak też możliwość testowania na obecność przedmiotowego wirusa, a przede wszystkim odpowiedzialna postawa personelu Spółki, co pozwala na podejmowanie skutecznych działań zapobiegawczych i zabezpieczających dla pracowników i współpracowników w momencie pojawiania się zwiększonego zagrożenia dla kadry Spółki.

W zakresie wpływu epidemii na wyniki sprzedażowe, jak też procesy towarzyszące produkcji i dystrybucji gier wideo Emitenta, Emitent nie dostrzega aktualnie znacznego ryzyka związanego z przedmiotowym czynnikiem, jednakże nie można wykluczyć wzrostu jego znaczenia w przypadku dalszych mutacji wirusa, co może mieć wpływ na kształtowanie się pozostałych wskazanych w sprawozdaniu ryzyk i możliwości ich zaistnienia.

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 rozporządzalnego.

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

Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier komputerowych

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

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych lub nowych trendów w trakcie produkcji gier

Na rynku gier komputerowych funkcjonuje wiele podmiotów konkurujących o czas i wydatki klientów. W związku z tym na naturalne cykle życia produktów i ewoluujące trendy zainteresowań nakładają się nieprzewidywalne zmiany. Część z tych zmian może wpłynąć na zmianę gustów grupy odbiorczej, do której są kierowane wytwarzane gry i mieć negatywny wpływ na odbiór nowego produktu. Nie można również wykluczyć, że powstaną nowe modele biznesowe dystrybucji gier, które mogą być mniej opłacalne dla Emitenta (np. nieoczekiwanie wysoki wzrost popular-

ności gier w modelu free to play dla komputerów osobistych i konsol, wyparcie tradycyjnego modelu dystrybucji na rzecz programów subskrypcyjnych), bądź znacznie wzrosnie popularność modeli biznesowych niewykorzystywanych przez Spółkę. Dostosowanie się do występujących zmian na rynku w trakcie produkcji gier może spowodować powstanie dodatkowych kosztów dla Emitenta oraz wydłużyć termin ukończenia gry.

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

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta

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

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

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Zdecydowana większość przychodów Emitenta jest 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.

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/zagrożenie utraty płynności

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

Ryzyko związane z utratą pozycji w branży

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

Ponadto Spółka realizuje działania mające na celu zmianę segmentu produkowanych gier z aktualnego „indie” na „AA”, charakteryzującego się większą jakością produktów. Przejście na wyższy poziom produkcji powinno również wpłynąć na rozpoznawalność Spółki i szerszą dystrybucję jej nowych gier, które kwalifikowane będą jako gry AA, co również powinno mieć wpływ na umocnienie jej pozycji w branży.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, 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 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 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 2019 r. Spółka realizowała projekt pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” w ramach Programu Sektorowego GameINN, a aktualnie realizuje w również w ramach

tego programu projekt pn. „Opracowanie systemu naracyjnego 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, perspektywę rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z fluktuacją pracowników

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

mii COVID-19, dodatkowo mogą wpływać na wzrost rotacji pracowników i współpracowników. Wynika to z faktu, że w modelu pracy zdalnej Spółka zaczyna konkurować o pracowników również z innymi pracodawcami spoza regionu, w którym zlokalizowane jest studio Spółki. Wskazane sytuacje mogą skutkować zachwianiem stabilności działania Spółki i wymóc konieczność podniesienia poziomu wynagrodzeń w celu utrzymania pracowników. W efekcie może to wpłynąć na wzrost kosztów działalności Spółki.

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, 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 nawiązania nowych kontaktów i nawiązania wartościowej współpracy, co udało się już z globalnymi liderami w branży takimi jak: 505 Games SPA, Microsoft Corporation, Curve Digital, czy też Paradox Interactive.

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

Spółka nie prowadzi działalności kredytowej, w związku z tym nie dotyczy jej zagrożenie braku spłaty kredytu przez kredytobiorcę.

Ryzyko to może również przybrać formę 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. Z uwagi na specyfikę branży oraz istotne nakłady inwestycyjne na produkcję gry Emitent planuje pracować równocześnie nad dwoma nowymi tytułami. 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 niezrealizowania strategii Emitenta

Do tej pory model biznesowy Spółki zakładał produkcję innowacyjnych gier celujących w niszowy oraz popularny segment rynku – indie (z ceną jednostkową za grę w przedziale do 19.99 USD za sztukę). Nowa strategia Spółki zakłada utrzymanie statusu niezależnego studia produkującego gry oraz rozwoju umiejętności self-publishingu, przy czym Emitent nie wyklucza realizacji bieżących projektów również przy wsparciu wydawców. Spółka pracuje nad (i) opracowaniem własnej technologii w ramach projektu badawczo-rozwojowego GamelNN, (ii) podniesieniem jakości tworzonych gier i przejściem w wyższy próg cenowy, (iii) wzmocnieniem zespołu: tworzenie dwóch gier naraz i podniesienie kompetencji w zakresie wydawania gier. Nowy model biznesowy Spółki zakłada produkcję innowacyjnych gier celujących w popularny segment AA (z ceną jednostkową za grę powyżej 24.99 USD/EUR za sztukę). Realizacja strategii będzie uzależniona od umiejętnej realizacji zakładanych planów oraz od zmian zachodzących w branży i konieczności dostosowania się do zmiennych warunków otoczenia. Nie jest wykluczone, że zmiany w otoczeniu zewnętrznym spowodują konieczność dostosowania strategii Emitenta do nowych warunków rynkowych.

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

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

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

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

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

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

Ryzyka związane z prawami własności intelektualnej osób trzecich

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

zachowania staranności w zakresie unikania naruszeń praw przysługujących osobom trzecim, jednakże nie ma pewności czy w istocie takich naruszeń będzie w stanie unikać. Występowanie powyższych zjawisk może w przyszłości negatywnie wpływać na efektywność działalności Spółki.

Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

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

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

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



6 PERSONEL I ŚWIADCZENIA SOCJALNE

Spółka na dzień 31 grudnia 2021 roku zatrudniała 36,55 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty. Średnioroczne zatrudnienie w 2021 roku w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło 28,75 osoby. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.





7

SYTUACJA MAJĄTKOWA, FINANSOWA I DOCHODOWA

Sytuacja majątkowa

W 2021 roku Spółka dokonała inwestycji w środki trwałe w postaci głównie komputerów, zestawów komputerowych i serwera w wysokości 150.234,63 zł. Spółka dokonała również inwestycji w nabycie wartości niematerialnych i prawnych w wysokości 27.277,46 zł, obejmujących licencje i oprogramowanie

Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2021 roku finansowana była głównie z następujących źródeł:

- Bieżące przychody ze sprzedaży produktów Spółki – wartość sprzedaży w 2021 r. wyniosła 3.984.682,13 zł
- otrzymane środki pieniężne w 2021 r. z tytułu przyznanych dotacji – łącznie 1.730.957,60 zł
- Kredyt w rachunku bieżącym – 504.463,707 zł
- Pożyczki od akcjonariusza – 600.000,00 zł

Sytuacja dochodowa

W 2020 r. Spółka odnotowała **stratę netto w wysokości 364.410,67 zł.**

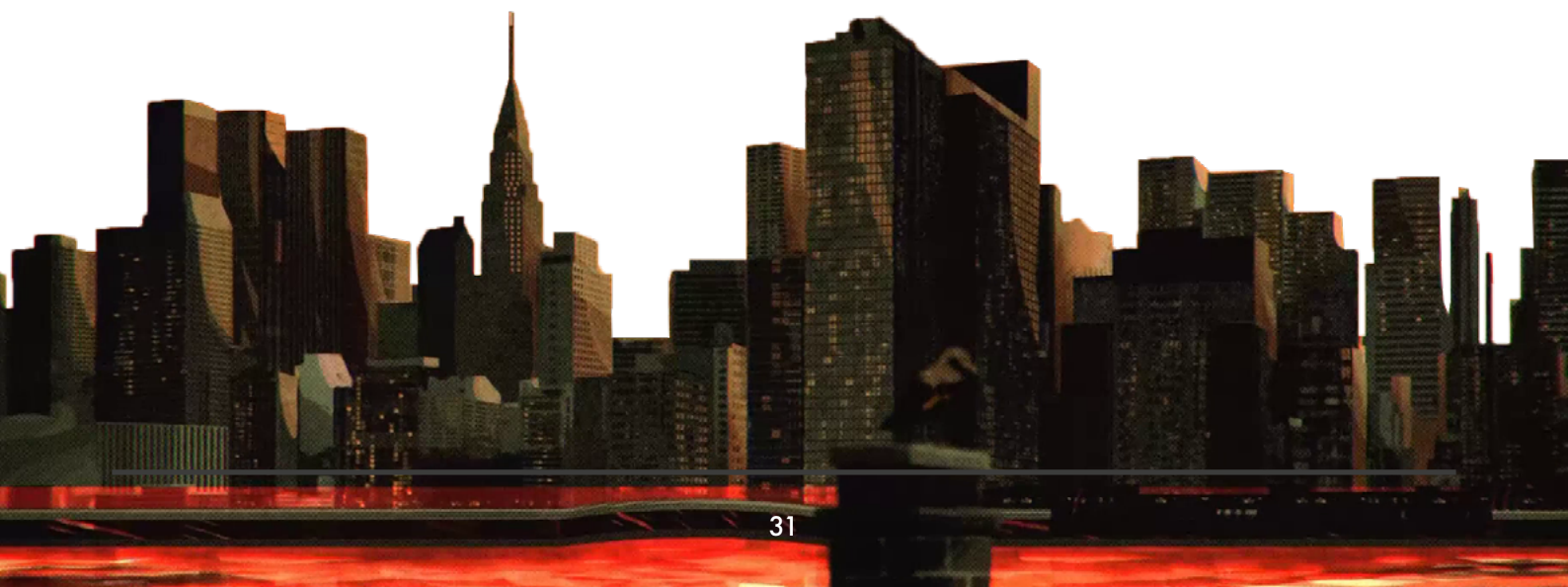
Przewidywana sytuacja finansowa

W 2022 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona będzie w głównej mierze od poziomu sprzedaży gier Spółki. Na sytuację finansową Spółki znaczący wpływ będzie też miało realizowanie w terminie określonych etapów produkcji w zakresie projektów pozostających nadal w fazie produkcyjnej oraz rezultat prowadzonych obecnie negocjacji odnośnie realizacji nowego projektu Spółki, przy czym zgodnie z założeniami Spółki, po zakończeniu prac produkcyjnych nad „Serial Cleaners”, Spółka planuje rozpoczęcie prac nad kolejnym projektem, by realizować strategię produkcyjną dwóch tytułów jednocześnie.

Duże znaczenie dla sytuacji finansowej Spółki w roku 2022 r. ma dofinansowanie przyznane z Programu sektorowego GameINN, finansowanego ze środków Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie 1.2 „Sektorowe programy B+R” POIR 2014-2020 na realizację projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”.

DANE NA 31 GRUDNIA 2021 ROKU

KAPITAŁY WŁASNE	3.385.403,19 PLN
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	1.311.200,00 PLN
SUMA AKTYWÓW	8.667.850,09 PLN
ZYSK (STRATA) NETTO	(364.410,67 PLN)
PRZYCHODY (SPRZEDAŻ)	3.984.682,13 PLN



8

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA
W DZIEDZINIE
BADAŃ I ROZWOJU

W 2021 roku Spółka kontynuowała prace nad rozpoczętym w 2020 r. projektem badawczym, którego przedmiotem jest opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten jest dofinansowany w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. Tworzone rozwiązanie jest opracowywane pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo. Docelowo technologia pozwoli na znaczne skrócenie czasu produkcji gry poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki. Jednocześnie, z punktu widzenia gracza, możliwość kompleksowego kreowania scenariuszy rozgrywki spowoduje spotęgowanie efektu immersji, zwiększenie atrakcyjności gry dla użytkownika oraz zwiększenie wiarygodności świata gry. Prace w sposób ciągły prowadzone są zgodnie z przyjętym harmonogramem rzeczowo-finansowym. Całość działań podzielona jest na 7 etapów, które wzajemnie przenikają się a praca nad nimi nie jest prowadzona w kolejności. W okresie od 01.01.2021 do 31.12.2021 prowadzone były działania z etapów II, III, VI i VII w zakresie badań przemysłowych i eksperymentalnych prac rozwojowych.

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



9

UDZIAŁY WŁASNE

Nie dotyczy Draw Distance S.A.



10

POSIADANE PRZEZ JEDNOSTKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

Nie dotyczy Draw Distance S.A.



11

INSTRUMENTY FINANSOWE

Nie dotyczy Draw Distance S.A.



12 ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO

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



13 WSKAŹNIKI FINANSOWE I NIEFINANSOWE

Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego

	Rok 2019	Rok 2020	Rok 2021
RENTOWNOŚĆ NETTO KAPITAŁU WŁASNEGO	-3,28%	16,95%	-10,76%

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2019	Rok 2020	Rok 2021
PŁYNNOŚĆ BIEŻĄCA	5,32	4,68	1,72

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	Rok 2019	Rok 2020	Rok 2021
WSKAŹNIK ZADŁUŻENIA	0,15	0,13	0,21

Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2019	Rok 2020	Rok 2021
ŚREDNIE ZATRUDNIENIE (OS)	15,31	17,74	29,61



Michał Mielcarek

Prezes Zarządu Draw Distance S.A.

14 marca 2022 r.

DRAW_DISTANCE