

DRAW_DISTANCE

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI

za okres 01.01.2020 r. - 31.12.2020 r.

Kraków, 12 marca 2021 r.



SPIS TREŚCI

Wizytówka jednostki	3
Przedmiot działalności	4
Informacje ogólne	5
Organy Spółki	6
Struktura akcjonariatu	6
Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2020 roku	7
Vampire: The Masquerade – Coteries of New York	8
Vampire: The Masquerade – Shadows of New York	10
Serial Cleaners	11
Ritual: Crown of Horns	11
Serial Cleaner	12
Działania innowacyjne	12
Emisja akcji serii C	13
Komentarz do wyników finansowych	13
Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2020 roku	15
Serial Cleaners	16
Vampire: The Masquerade – Coteries of New York i Vampire: The Masquerade – Shadows of New York	16
Serial Cleaner	16
Gra planszowa „Halls of Horror”	16
Przewidywany rozwój firmy Draw Distance S.A. w 2021 roku	18
Czynniki ryzyka i zagrożenia	19
Ryzyko/zagrożenie związane z epidemią koronawirusa COVID-19	20
Ryzyko/zagrożenie związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę	21
Ryzyko/zagrożenie związane z utratą pozycji w branży	21
Ryzyko/zagrożenie konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji	22
Ryzyko/zagrożenie związane ze zmianami koniunktury i nasyceniem rynku	22
Ryzyko/zagrożenie związane z fluktuacją pracowników	22
Ryzyko/zagrożenie wahań kursów walut	22
Ryzyko/zagrożenie nielegalnej dystrybucji	22
Ryzyko/zagrożenie związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych	23
Ryzyko/zagrożenie utraty płynności	23
Ryzyko/zagrożenie zmiany cen	23
Ryzyko/zagrożenie kredytowe	23
Personel i świadczenia socjalne	24
Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	25
Sytuacja majątkowa	26
Sytuacja finansowa	26
Sytuacja dochodowa	26
Przewidywana sytuacja finansowa	26
Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	27
Udziały własne	28
Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	28
Instrumenty finansowe	28
Zasady ładu korporacyjnego	29
Wskaźniki finansowe i niefinansowe	30
Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego	30
Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)	30
Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)	30
Wskaźnik średniego zatrudnienia	30



1

WIZYTÓWKA JEDNOSTKI

Przedmiot działalności

Działalność Spółki Draw Distance S.A. 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, łączących w sobie elementy obecne w dotychczasowych projektach Spółki, tj. rozbudowane fabuły, dynamiczną rozgrywkę, elementy rozwoju postaci i ekwipunku itp.

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 2020 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 2020 roku skład osobowy organu nie ulegał zmianie.

Rada Nadzorcza - w 2020 r. doszło do **jednej zmiany** w składzie organu – dnia 5 lutego 2020 r. rezygnację ze skutkiem na dzień 28.02.2020 r. złożył p. Tomasz Muchalski.

Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2020 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 2020 ROKU

W 2020 roku Spółka skupiała się zarówno nad pracami produkcyjnymi dotyczącymi nowych gier, jak też szeroko pojętymi działaniami wzmacniającymi potencjał sprzedażowy produktów włączonych do dystrybucji w latach poprzedzających. Spółka podjęła również kolejne 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”.

Vampire: The Masquerade – Coteries of New York

Platformy

W 2020 r. Spółka realizowała plan wydawniczy gry wideo „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” wyprodukowanej na licencji światowego producenta i wydawcy gier - Paradox Interactive (dalej: „Paradox”), której premiera miała miejsce 11 grudnia 2019 r. na platformie PC (z systemem operacyjnym Windows).

„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.

W ramach pierwszej dostępności grę można było nabyć poprzez Steam, GOG.com (w wersji DRM-free), jak też inne sklepy cyfrowe na całym świecie, w tym m.in. Last Best Offer, Green Man Gaming, Direct2Drive, GamesPlanet, Fanatical, IndieGala, Humble Store. W styczniu 2020 r. ukazała się aktualizacja rozszerzająca dostępność gry na systemy operacyjne Linux i macOS.

Rozszerzenie dystrybucji na kolejne platformy (konsole) nastąpiło kolejno: **24 marca 2020 r. na Nintendo Switch, 25 marca 2020 r. na PlayStation 4 i 15 kwietnia 2020 r. na Xbox One.** Ponadto dwie ostatnie wersje kompatybilne są z odpowiednio PlayStation 5 i Xbox Series X|S, które trafiły na rynek w listopadzie 2020 r.

Recenzje i nagrody

„Vampire: The Masquerade – Coteries of New

York” została pozytywnie przyjęta przez recenzentów. Średnia ocen w serwisie Metacritic wynosi 70 punktów. Gracze na Steam również głównie pozytywnie przyjęli grę (średnia ich ocen to 72%), a krytyka skupiała się wokół drobnych błędów oraz tego, że produkcja nie ukazała się w wersji dla systemów operacyjnych macOS i Linux. Jak wyżej wskazano, aktualizacja pozwalająca na użytkowanie gry na przedmiotowych systemach operacyjnych ukazała się już w styczniu 2020 r. Zostało to przyjęte pozytywnie przez graczy i odbiło się na zwiększeniu liczby pozytywnych recenzji.

Premiera gry była dla Spółki dużym sukcesem, bowiem pierwszy raz w historii Spółki w ciągu niecałego jednego tygodnia wysokość sprzedaży premierowej gry osiągnęła próg oznaczający zwrot kosztów produkcji przedmiotowego tytułu na platformie PC. W dniu premiery gra zajęła siódme miejsce na liście globalnych bestsellerów sklepu Steam. Co istotne, „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” promowana była na głównej stronie sklepu Steam, a dzięki współpracy z Valve Corporation Spółce udało się wydłużyć okres trwania promocji premierowej (10% dla nowych użytkowników i 30% dla posiadaczy gry „Serial Cleaner”), co pozwoliło na udział gry w niezwykle popularnej wśród użytkowników zimowej wyprzedazy sklepu Steam.

Współpraca ze światowym gigantem miała znaczący wpływ na marketing i promocję tytułu. Równocześnie z produkcją gry Spółki, powstawały inne gry osadzone w tym samym uniwersum, które razem tworzyć miały spójną i uzupełniającą się całość. Tym samym „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” stanowi część globalnego planu licencjodawcy dla marki „Vampire: The Masquerade”, co w konsekwencji prowadzi do uzyskania jego wsparcia w działaniach promocyjnych.

Co istotne, gra zdobyła prestiżową nagrodę CEEGA (Central & Eastern European Game Award) w kategorii Best Narrative, a także zajęła III miejsce w plebiscycie Graczkospolitej w kategorii Best Story. Nominowana była również w kategorii Best Polish Game Art of 2019 do nagrody Digital Dragons Awards.

Nowe wersje językowe

Z uwagi na narracyjny charakter gry, Spółka podjęła decyzję o rozszerzeniu jej dostępności w kolejnych wersjach językowych, co powinno znaleźć przełoże-

nie we wzmocnieniu przychodów z jej sprzedaży. **Pod koniec 2020 r. grę udostępniono we francuskiej i brazylijskiej portugalskiej wersji językowej, zaś wcześniej – w listopadzie gra ukazała się w języku japońskim na terenie Japonii (o czym niżej).** Kolejne wersje językowe – rosyjska i chińska (uproszczona) ukazały się już w lutym 2021 r., a w przygotowaniu pozostaje tłumaczenie na język włoski.

Aktualnie nowe wersje językowe dostępne są wyłącznie w wersji gry dostępnej na platformie Steam dla komputerów z systemem operacyjnym Windows, przy czym w niedługim czasie dostępność rozszerzona zostanie również na systemy operacyjne Linux i macOS. Ograniczenie wdrożenia nowych wersji językowych do w/w platformy ma na celu zweryfikowanie jakości tłumaczeń i szybkie poprawienie ewentualnych błędów. Pozwoli to na późniejsze efektywne wdrożenie wersji językowych na konsole, które podlegać będą procesowi uproszczonej certyfikacji i przeprowadzone zostaną wraz z dodatkowymi aktualizacjami. Istotnym jest, że pomimo ograniczenia dostępności nowych wersji językowych do jednej platformy, koszty tłumaczeń na języki francuski i brazylijski portugalski zwróciły się, zaś w zakresie tłumaczeń na język rosyjski i chiński w ciągu dwóch tygodni od ich udostępnienia koszty zwróciły się w 20% (należy mieć na względzie, że tłumaczenie na język chiński było najdroższym z dotychczasowych tłumaczeń). Powyższe świadczy o widocznym wpływie wprowadzenia nowych wersji językowych na zwiększenie się liczby użytkowników/fanów, tj. wzrost sprzedaży, co powinno również przełożyć się na wydłużenie żywotności gry oraz zwiększyć zainteresowanie nią i jej sprzedaż na wszystkich platformach.

Spółka planuje przetłumaczenie gry również na języki hiszpański, niemiecki i polski. Aktualnie prowadzone są działania w celu zawarcia optymalnych umów w zakresie przedmiotowych tłumaczeń, zapewniających rentowność nakładów, które zostaną na ich poczet poniesione.

Tłumaczenie gry na język japoński realizowane było w ramach umowy wydawniczej z DMM Games (aktualnie EXNOA) zawartej w kwietniu 2020 r., której efektem była również premiera gry na PC, PlayStation 4 i Nintendo Switch na terenie Japonii 12 listopada 2020 r. Premiera objęła wersje cyfrową i pudełkową gry, a poprzedzona została uruchomieniem przez wy-

dawcę możliwości składania tzw. preorderów na grę w wersjach na platformy PlayStation 4 i PC (komputery osobiste). Do końca 2020 r. sprzedaż w ramach przedmiotowej umowy nie stanowiła znaczącego udziału w ogólnej sprzedaży Spółki i w większości dotyczyła sprzedaży gry w wersji pudełkowej na konsolę PlayStation 4. Pomimo braku osiągnięcia znaczącego poziomu sprzedaży egzemplarzy, Spółka rozszerzyła swój zasięg dystrybucyjny. Spółka spodziewa się również, że na poziom sprzedaży na przedmiotowym obszarze może mieć wpływ wprowadzenie chińskiej wersji językowej z uwagi na popularność zjawiska importu gier konsolowych z Japonii do Chin.

Po upływie okresu 6 miesięcy od dnia premiery gry w Japonii, Spółka dokona implementacji japońskiej wersji językowej gry na platformie Steam. Wdrożenie to nie wiąże się dla Spółki z dodatkowymi kosztami związanymi z tłumaczeniem, ponieważ koszty tłumaczenia obciążały wydawcę – EXNOA.

Wydanie pudełkowe

Głównym kanałem dystrybucyjnym gry są sklepy cyfrowe, jednak już w pierwszej połowie sierpnia 2020 r. Spółka zawarła **umowę wydawniczą z hiszpańskim wydawcą Professional Publishing SPL, S.L. (znaną pod marką Badland Publishing)**, na której podstawie zarówno „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”, jak i dodatek do niej „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”, o którym niżej, zostaną wydane w ekskluzywnej wersji na terenie Europy i Singapuru. **Wydanie obejmie podstawowe wersje obu przedmiotowych gier na nośnikach fizycznych oraz drukowane artbooki i ścieżki dźwiękowe do obu gier.** Planowo do obrotu wprowadzonych zostanie 2.000 zestawów produktu na platformę PlayStation 4, 4.000 na platformę Nintendo Switch, zaś na platformę PC liczba zestawów produktu nie została ograniczona limitami. Spółka otrzymywać będzie udział w zyskach ze sprzedaży produktów objętych umową, przy czym wydawca zobowiązany jest zapłacić Spółce gwarantowaną, bezwrotną kwotę wynagrodzenia na poczet przyszłych tantiem w wysokości 15.000,00 euro, płatną przed premierą produktów. Data wprowadzenia przedmiotowej wersji produktu nie została jeszcze ustalona.

Inne działania dystrybucyjne

W sierpniu 2020 r. Spółka zawarła umowę z Humble Bundle Inc., na podstawie której gra „Vampire: The

Masquerade – Coteries of New York” w okresie od 4 września do 2 października 2020 r. była dostępna **w abonamencie Humble Choice** dostępnym w sklepie Humble Bundle. Zawarcie przedmiotowej umowy miało widoczny wpływ na wyniki finansowe Spółki za 2020 r. Ponadto, dzięki popularności serwisu Humble Bundle i abonamentu Humble Choice, obecność gry w abonamencie przyczynił się do wzrostu jej popularności i widoczności – aktualnie liczba użytkowników gry w samym serwisie Steam przekroczyła 250 tysięcy.

W dniu premiery gry na Nintendo Switch Spółka wprowadziła do obrotu oficjalną ścieżkę dźwiękową oraz tzw. artbook gry, jak również grę w wersji deluxe, co miało pozytywny wpływ na wyniki finansowe produkcji. Wersja deluxe cieszyła się szczególną popularnością w sklepie GOG, którego użytkownicy przyzwyczajeni są do kupowania gier z różnymi dodatkami.

W grudniu 2020 r. „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”, jak również dodatek do niej, brały udział w sprzedaży pakietowej (zestaw różnych gier) organizowanej w sklepie cyfrowym Steam, w którym obok produkcji Spółki znalazły się również „Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest” od Different Tales i „Vampire: The Masquerade – Night Road” od Choice of Games. Zestaw ten oferowany był wyłącznie przez kilka dni i dodatkowo promowany był przez właściciela platformy na głównej stronie sklepu Steam.

Vampire: The Masquerade – Shadows of New York

Premiera

W 2020 r. premierę miała kolejna produkcja Spółki wydana **w oparciu o licencję Paradoxu - „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”**, stanowiąca **samodzielny dodatek do „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”**.

„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 zaplanowana została 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 wiodącą scenarzystką Karoliną „Resiną” Rec. W listopadzie 2020 r. ścieżka dźwiękowa z gry została wydana na płycie winylowej.

Prace produkcyjne nad grą zakończone zostały w czerwcu 2020 r., następnie przystąpiono do testowania i poprawy błędów oraz do procesów certyfikacyjnych. Założeniem wydawniczym gry było udostępnienie jej jednocześnie na wszystkich podstawowych platformach dystrybucyjnych, co udało się zrealizować. **Premiera gry odbyła się 10 września 2020 r. o godz. 19:00, na wszystkich zapowiedzianych przez Spółkę platformach dystrybucyjnych, tj. PC (Windows, Linux), Mac, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch.** Podobnie jak w przypadku Coteries of New York gra działa również na konsolach nowej generacji, tj. PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S.

W dniu premiery gra ukazała się w wersji podstawowej, jak również w wersji deluxe, która obejmuje grę wraz z jej artbookiem (zawierającym materiały graficzne z gry) i ścieżką dźwiękową.

Gra w wersji deluxe dostępna jest w sklepach cyfrowych Steam i GOG, jak również w innych oferujących grę w wersji na PC i Mac.

Premiera poprzedzona została uruchomieniem w dniu 3 września 2020 r. tzw. preorderów dla wersji gry na konsole Xbox One i Nintendo Switch.

Już 21 września 2020 r. przekroczony został próg sprzedaży 10.000 egzemplarzy gry (przy czym dane te nie objęły pełnych danych z konsoli PlayStation 4), co spowodowało, że sprzedaż pokryła koszty produkcji i marketingu w połowie. Do końca 2020 r. koszty te zostały pokryte w całości.

Recenzje i nagrody

Ogólna ocena „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” w sklepie cyfrowym Steam określona jest jako bardzo pozytywna (80% pozytywnych ocen użytkowników). Średnia ocen

w serwisie Metacritic wynosi 64 punkty.

Gra znalazła się również w finale konkursu Digital Dragons Indie Showcase.

Dystrybucja

Gra dostępna jest w sprzedaży podobnie jak jej podstawowa wersja w szerokiej sieci sklepów cyfrowych, w tym najistotniejszych na rynku pod względem dystrybucyjnym. Produkcja dystrybuowana będzie również w ramach opisanej wyżej ekskluzywnej edycji pudełkowej, która zostanie wydana przez hiszpańskiego wydawcę Badland Publishing.

Podobnie jak w przypadku podstawowej wersji gry, Spółka planuje rozszerzenie dostępności językowej tytułu. Aktualnie trwają prace nad tłumaczeniem go na język francuski, planowane są kolejne tłumaczenia.

W listopadzie 2020 r. Spółka zawarła umowę z Humble Bundle Inc., na podstawie której gra „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” w okresie od 1 stycznia do 5 lutego 2021 r. wzięła udział w abonamencie Humble Choice organizowanym przez Humble Bundle. Udział w przedmiotowym abonamencie przełożył się na około 170 tysięcy nowych użytkowników gry, a przychody z przedmiotowej umowy będą miały wpływ na wyniki Spółki w 2021 r.

Jak wskazano wyżej, w grudniu 2020 r. „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” wraz z wersją podstawową brały udział w sprzedaży pakietowej organizowanej w sklepie cyfrowym Steam, w którym obok produkcji Spółki znalazły się również „Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest” od Different Tales i „Vampire: The Masquerade – Night Road” od Choice of Games.

Serial Cleaners

W drugim kwartale 2020 r. Spółka podjęła prace nad kolejną nową produkcją – kontynuacją swojej najbardziej popularnej i rozpowszechnionej gry „Serial Cleaner” (ponad milion użytkowników), która ukaże się pod tytułem „Serial Cleaners” planowo w 2021 r. w wersji na PC i konsole (niewykluczone konsole nowej generacji). Nowy projekt został pokazany w czerwcu 2020 r. na wydarzeniu FGS Showcase w ramach Future Games Show, organizowanym przez brytyjskie wydawnictwo Future. Co istotne, gra prezentowana była na zamknięcie pokazu, a miejsce to zazwy-

czaj rezerwowane jest dla najciekawszych produkcji. O grze pisały największe polskie i zagraniczne media growe, w tym GameSpot, GamesRadar, Gry-Online, IGN, TheSixthAxis, Eurogamer, PC Gamer, Gematsu czy GameReactor. Spółka przygotowała grywalną wersję demonstracyjną, którą od listopada 2020 r. prezentowała wydawcom i wykorzystała ją do przeprowadzenia testów jakościowych na graczach. Spółka zaprezentuje zwiastun z rozgrywki 25 marca 2021 r.

„Serial Cleaners” to emocjonująca gra łącząca w sobie elementy gry skradankowej, szybkiej akcji i multitiwkowej historii, inspirowanej kultowymi serialami telewizyjnymi i filmami ostatniej dekady minionego wieku. Akcja gry zostanie osadzona 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. Na miejscu czyha jednak policja patrolująca teren, zadaniem graczy będzie więc takie zaplanowanie działań, aby przechytrzyć funkcjonariuszy i nie dać się złapać. Decyzje graczy będą również wpływać na rozwój fabuły.

Pod koniec 2020 r. Spółka przystąpiła do pierwszych prezentacji gry potencjalnym wydawcom. Aktualnie prowadzone są w tym zakresie, jednak Spółka nie wyklucza również samodzielnego wydania gry.

Ritual: Crown of Horns

W pierwszym kwartale 2020 r. podejmowane były również działania wzmacniające dystrybucję gry „Ritual: Crown of Horns”, której premiera miała miejsce 7 listopada 2019 r. na platformach PC i Nintendo Switch. Gra wydana została przy współpracy z wydawcą – FearDemic Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie (grupa kapitałowa Bloober Team S.A.). **W pierwszym kwartale 2020 r. poszerzone zostały kanały dystrybucyjne gry, która dostępna jest już na kolejnych konsolach – od 28 lutego 2020 r. na PlayStation 4, a od 13 marca 2020 r. również na Xbox One.** Początkowa sprzedaż gry na poziomie mniejszym niż założony sprawiła, że Zarząd zdecydował się dokonać odpisu aktualizującego w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2019.

W drugim kwartale 2020 r. Spółka wraz z wydawcą opracowała odświeżony plan działań marketingo-

wych, który miał spowodować wzrost widoczności gry w sklepach, a w konsekwencji również wzrost jej sprzedaży. Z uwagi na brak osiągnięcia tego rezultatu, Zarząd zdecydował się na dokonanie kolejnego **odpisu aktualizacyjnego w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2020 r. w wysokości łącznej 500.000,00 zł**, co miało wyraźny wpływ na wynik finansowy Spółki. Dokonanie odpisu ma na celu zachowanie pełnej przejrzystości finansowej, jak i klarowności sprawozdawczej Spółki. Ponadto, zawiązanie tak wysokiego odpisu pozwoli na racjonalne rozliczenie finansowe przedmiotowej produkcji w odniesieniu również do przyszłorocznych wyników finansowych w zależności od dalszej dynamiki sprzedaży gry. Spółka szacuje, że w przypadku dalszej sprzedaży poniżej oczekiwań, konieczny do dokonania w roku obrotowym 2021 odpis aktualizacyjny wyniósłby maksymalnie około 220.000,00 zł i byłby to ostatni odpis dotyczący przedmiotowej gry.

Serial Cleaner

W maju 2020 r. Spółka poinformowała, że **gra „Serial Cleaner” przekroczyła próg miliona użytkowników na wszystkich dostępnych platformach: PC, Mac, Linux oraz konsolach PlayStation 4, Xbox One i Nintendo Switch**. Powoduje to, że jest to aktualnie najpopularniejsza produkcja Spółki, co może mieć poważne przełożenie na debiut nowej produkcji stanowiącej jej kontynuację, tj. „Serial Cleaners”.

„Serial Cleaner” to gra akcji, z elementami skradanki, klimatem nawiązująca do Ameryki lat 70. XX wieku. Tym, co w szczególności wyróżnia grę spośród innych tytułów jest wykorzystanie Real World Data, czyli informacji zaczerpniętych ze świata rzeczywistego i zaimplementowanie ich do rozgrywki.

W sierpniu 2020 r. Spółka zawarła umowę z Sony Pictures Television Inc., na podstawie której udzieliła wytwórni na okres dwunastu miesięcy na wyłączność prawa opcji [tj. uprawnienia] do nabycia autorskich praw majątkowych do gry „Serial Cleaner”. Umowa przewiduje możliwość przedłużenia przedmiotowego okresu na kolejne dwa miesiące.

W przypadku skorzystania z prawa opcji, wytwórnia nabędzie autorskie prawa majątkowe **obejmujące prawa do ekranizacji gry, jak też prawa w za-**

kresie wykorzystania jej w Internecie, a także wszelkie prawa pochodne i pokrewne do wymienionych, jak też prawa w zakresie technologii VR (Virtual Reality) i AR (Augmented Reality). Spółka zachowałaby wówczas wszelkie prawa związane z „Serial Cleaner” jako grą wideo, w tym do powiązanych z grą produktów pochodnych i ścieżki dźwiękowej, jak też do promowania i reklamowania gry; praw radiowych, do publikacji drukowanych, do publikacji elektronicznych audio i nieteatralnych; praw do stworzenia publikacji promocyjnych i publicystycznych w rzeczywistościach VR i AR nie dłuższych niż 3 minuty; oraz praw do wydania, sprzedaży i dystrybucji dalszych wersji gry, tj. sequeli i/lub prequeli. W przypadku sprzedaży opisanych wyżej praw do gry wytwórnia zobowiązana byłaby do zapłaty Spółce wynagrodzenia jednorazowego, jak również dodatkowego wynagrodzenia w postaci tantiem z dochodów pochodzących z wykorzystania gry przez wytwórnię. W negocjacji umowy Spółka wspierana była przez Agency for the Performing Arts (APA), która reprezentuje Spółkę jako agent w przemyśle rozrywkowym, filmowym i telewizyjnym w zakresie gry „Serial Cleaner”. Podpisanie umowy możliwe było w związku z wygaśnięciem dotychczasowej umowy w przedmiotowym zakresie z Legendary Television Productions.

W 2020 r. sprzedaż gry przekroczyła poziom powodujący zmianę proporcji rozdziału tantiemów ze sprzedaży – **obecnie Spółka otrzymuje większość przychodów ze sprzedaży gry** na platformach PC, Mac, PS4 i Xbox One, a także zdecydowaną większość w przypadku Nintendo Switch. Pomimo upływu w styczniu 2020 r. ponad dwóch lat od premiery gry, nadal cieszy się ona popularnością, czego dowodem było zajęcie przez nią **miejsca w top 3 na wyprzedaży w europejskim eShop na przełomie stycznia i lutego 2020.**

Działania innowacyjne

W 2020 r. Spółka rozpoczęła realizację kolejnego **innowacyjnego projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”** w oparciu o dofinansowanie pozyskane z Programu sektorowego Game-INN, finansowanego ze środków Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie 1.2 „Sektorowe programy B+R” POIR 2014-2020. **War-**

tość dofinansowania wynosi 5.274.900,00 zł, przy całkowitym koszcie projektu w wysokości 7.941.750,00 zł.

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.

Przyznane dofinansowanie pozwoliło również na zwiększenie liczebności zespołu deweloperskiego Spółki, który wzmocniony został o nowych, doświadczonych specjalistów z różnych branż. Wpłynęło to na zwiększenie wydajności prac, a także odświeżenie wizji w zakresie realizowanych projektów. Dzięki zaangażowanemu zespołowi Spółka jest w stanie realizować założone zadania, a także dynamicznie się rozwijać.

Emisja akcji serii C

W pierwszym kwartale 2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę nr 4 z dnia 27 lutego 2020 r. 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. Na jej podstawie podwyższono kapitał zakładowy Spółki o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł (dziesięć groszy) oraz nie większą niż 300.000,00 zł (trzysta tysięcy złotych), tj. z kwoty 1.311.200,00 zł (jeden milion trzysta jednaście tysięcy dwieście złotych) do kwoty nie mniejszej niż 1.311.200,10 zł (jeden milion trzysta jednaście tysięcy dwieście złotych dziesięć groszy) i nie większej niż 1.611.200,00 zł (jeden milion sześćset jednaście tysięcy dwieście złotych). Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki miało zostać dokonane przez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii C w liczbie nie mniejszej niż 1 (jedna) i nie większej niż 3.000.000 (trzy miliony), o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

Z uwagi jednak na zmianę sytuacji gospodarczej Spółki w okresie po uchwaleniu przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki przedmiotowej uchwały, która spowodowana była zarówno rozwojem epidemii koronawirusa COVID-19, która wpłynęła na przesunięcie czasowe działań związanych z realizacją nowej emisji, jak również pozytywnym odbiorem przez rynek notowań nowych przedsięwzięć Spółki, tj. podjęcia prac produkcyjnych nad nową grą „Serial Cleaners”, a także zapowiedzi premiery gry „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” na trzeci kwartał 2020 r., przeprowadzenie przedmiotowej emisji byłoby dla Spółki niewystarczająco korzystne. W związku z tym zarząd Spółki zaproponował przyjęcie przez Walne Zgromadzenie Spółki uchwały uchylającej przedmiotowe podwyższenie kapitału zakładowego. Uchwała podjęta została jednogłośnie podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zwołanego na 26 sierpnia 2020 r.

Komentarz do wyników finansowych

Spółka zamknęła rok obrotowy 2020 z zyskiem netto w wysokości 635.644,95 zł, zaś bilans zamknął się zgodną kwotą w wysokości 7.082.007,65 zł. W 2020 r. odnotowano wzrost przychodów netto ze sprzedaży (i zrównanych z nimi) w wysokości 2.806.825,73 zł w stosunku do 2019 r., w tym przychody ze sprzedaży produktów wzrosły o 1.806.869,99 zł. Na koniec okresu wysokość aktywów wzrosła w stosunku do wartości z poprzedniego okresu o 1.733.363,75 zł.

Przedmiotowe wyniki w dużej mierze związane są z udaną premierą dwóch ostatnich produktów Spółki, tj. gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” (premiery w grudniu 2019 r.) oraz samodzielnego dodatku do niej „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”. Znaczący wpływ na wyniki miała stosowana przez Spółkę elastyczna polityka sprzedażowa, w ramach której Spółka odpowiada na oczekiwania użytkowników i udostępnia gry również w popularnych wyprzedaniach, zwiększając przy tym przychody ze sprzedaży i rozbudowując grono użytkowników, przy jednoczesnym utrzymaniu ceny sprzedawanych gier na satysfakcjonującym poziomie. Za istotne należy również uznać włączenie gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” do abonamentu Humble Choice.

Grę „Vampire: The Masquerade – Coteries of New

York” kupiło ponad 65,5 tysiąca osób. Największym powodzeniem gra cieszy się w wersji na komputery osobiste – łącznie 57,5% ogółu użytkowników (w tym 47,5% Steam, 6,5% GOG, 3,5% pozostałe sklepy cyfrowe). Użytkownicy konsoli stanowią 42,5% wszystkich posiadaczy, przy czym gra najbardziej popularna jest na konsoli Switch (Switch - 19,5%, PlayStation 14%, Xbox – 9%). Na sprzedaż gry w wersji na konsole PlayStation wpływ miała pudełkowa wersja gry, która ukazała się w Japonii (jedyna wersja pudełkowa dla konsoli). Powyższe liczby nie uwzględniają osób, które weszły w posiadanie gry poprzez abonament Humble Choice.

Grę „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” kupiło blisko 30 tysięcy osób. Również ta gra posiada największe grono odbiorców na platformie PC – ogółem 64% (w tym 19,5% Steam, 8% GOG, 2% pozostałe sklepy cyfrowe). Użytkownicy konsol stanowią 36% wszystkich użytkowników, a gra popularna jest w równej mierze na wszystkich konsolach (po 12%). Mniejszy udział liczbowy użytkowników konsol w zakresie przedmiotowego tytułu wiąże się z faktem późniejszej premiery gry, jak również z tym, że nie stanowi ona kontynuacji, a wyłącznie samodzielny dodatek, co ma znaczenie przy decyzjach zakupowych graczy. Duże znaczenie ma w tym zakresie również mniejsza liczba i wielkość promocji cenowych w porównaniu do starszej o kilka miesięcy wersji podstawowej.

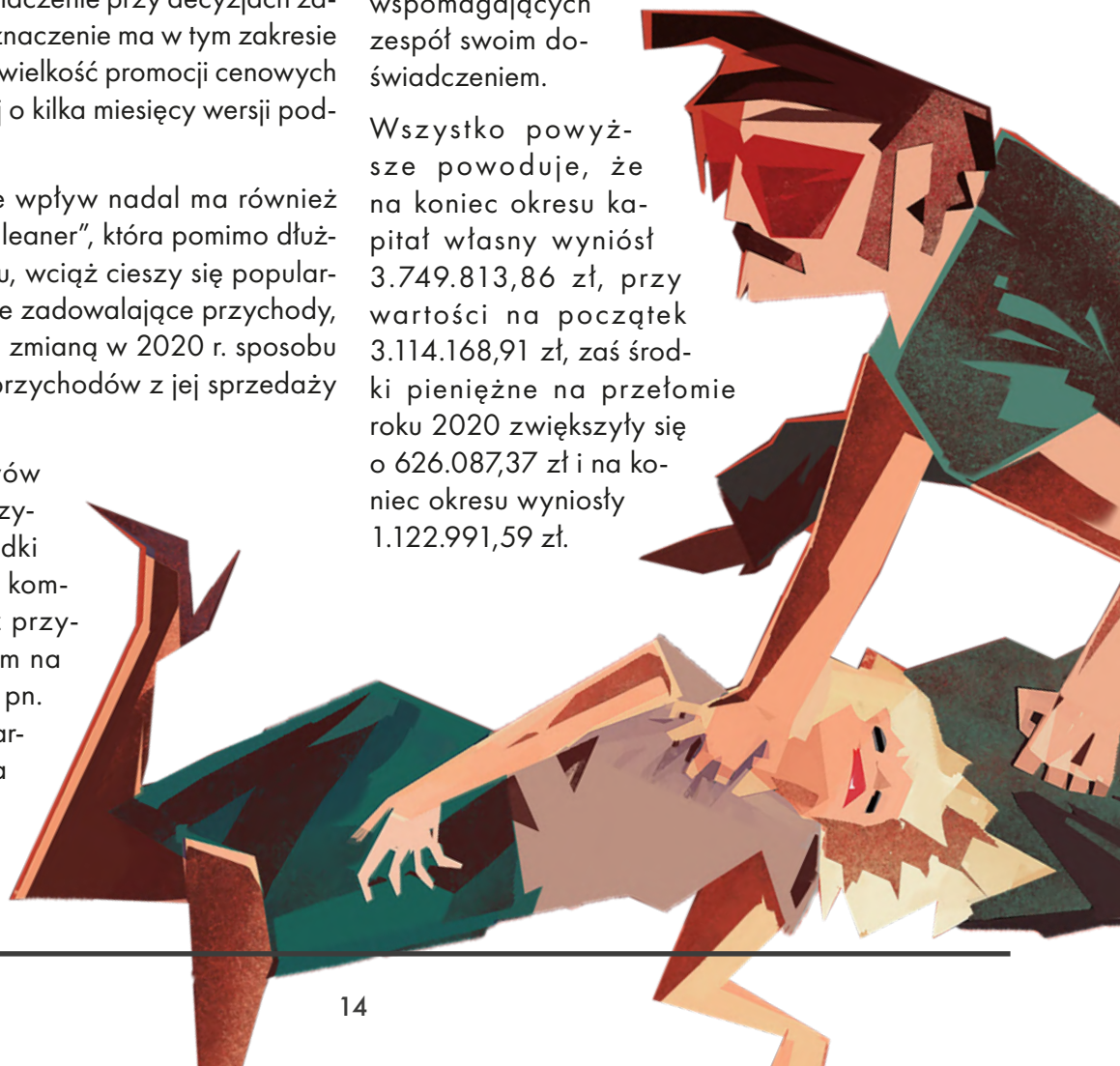
Na wyniki sprzedażowe wpływ nadal ma również dystrybucja gry „Serial Cleaner”, która pomimo dłuższej dostępności na rynku, wciąż cieszy się popularnością przynosząc Spółce zadowalające przychody, zwłaszcza w związku ze zmianą w 2020 r. sposobu rozliczania z wydawcą przychodów z jej sprzedaży – na korzyść Spółki.

Wzrost wartości aktywów związany był m.in. z poczynieniem inwestycji w środki trwałe (głównie zestawy komputerowe i serwer) oraz przyznaniem dofinansowania na nowy projekt badawczy pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”.

Bezpośredni wpływ na wysokość zysku za 2020 r. miał dokonany przez Spółkę odpis aktualizacyjny na grę „Ritual: Crown of Horns” w wysokości 500.000,00 zł w związku z brakiem odnotowania przychodów z jej sprzedaży na założonym poziomie. Dokonanie przedmiotowego odpisu ma na celu zachowanie przez Spółkę pełnej przejrzystości finansowej i klarowności sprawozdawczej. Spółka szacuje, że w przypadku dalszej sprzedaży poniżej oczekiwań, konieczny do dokonania w roku obrotowym 2021 odpis aktualizacyjny wyniosłby maksymalnie około 220.000,00 zł i byłby to ostatni odpis dotyczący przedmiotowej gry.

W związku z dynamicznym rozwojem Spółki, pod koniec pierwszego półrocza wzrosła liczba jej pracowników, co ma przełożenie na widoczny w 2020 r. wzrost kosztów związanych z zatrudnianym personelem. Dzięki zwiększeniu zatrudnienia Spółka wzmocniła zespół o nowych, wyspecjalizowanych pracowników, którzy wsparli dotychczasowe, jak i nowe prace produkcyjne. Na zmiany kadrowe duży wpływ ma realizacja przez Spółkę nowego programu GameINN i przyznanego na ten cel dofinansowania. Spółka w swojej działalności stosuje również outsourcing, co pozwala jej na dostęp do specjalistów wspomagających zespół swoim doświadczeniem.

Wszystko powyższe powoduje, że na koniec okresu kapitał własny wyniósł 3.749.813,86 zł, przy wartości na początek 3.114.168,91 zł, zaś środki pieniężne na przełomie roku 2020 zwiększyły się o 626.087,37 zł i na koniec okresu wyniosły 1.122.991,59 zł.





3

ISTOTNE ZDARZENIA I TENDENCJE PO ZAKOŃCZENIU 2020 ROKU



Serial Cleaners

Spółka po zakończeniu 2020 r. koncentruje się głównie na pracach produkcyjnych związanych z najnowszą grą – „Serial Cleaners”, której premiera planowana jest na 2021 r. Spółka aktywnie poszukuje wydawcy, jednak nie wyklucza również możliwości samodzielnego wydania tytułu.

Zgodnie z przyjętymi założeniami gra ukaże się w wersji na komputery osobiste (PC), w tym również na systemy operacyjne Linux i macOS, oraz na konsolach, co spowoduje możliwość dotarcia do jak największej ilości potencjalnych użytkowników. Spółka nie wyklucza wydania wersji gry na najnowsze konsole PlayStation 5 i Xbox Series X|S.

Do czasu sporządzenia niniejszego sprawozdania, Spółka podpisała umowę dystrybucyjną z Epic Games, Inc., na podstawie której gra dostępna będzie od dnia premiery również w Epic Games Store. Należy mieć na względzie, że Epic Games Store udostępnia do sprzedaży ograniczoną i ściśle wyselekcjonowaną listę tytułów, co stanowi dla „Serial Cleaners” duże wyróżnienie, zwłaszcza że jest to pierwsza gra w historii Spółki, która będzie dostępna w tym sklepie. Powyższe wpłynie również na większą widoczność gry. Jako korzystny należy także ocenić podział przychodów ze sprzedaży na przedmiotowej platformie, zgodnie z którym udział dewelopera wynosi 88% z zysków ze sprzedaży gry.

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

Już po zakończeniu roku obrotowego 2020 zostały wdrożone kolejne tłumaczenia gry „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York”, tj. na język rosyjski i chiński (uproszczony) – luty 2021 r. W 2021 r. zaimplementowane zostanie również tłumaczenie na język włoski. Również na 2021 r. planowane jest wdrożenie tłumaczenia gry „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” na język francuski. Wdrażanie kolejnych tłumaczeń może mieć pozytywny wpływ na sprzedaż przedmiotowych gier, ponieważ umożliwi to dostęp do szerszego grona odbiorców, zwłaszcza mając na względzie narracyjny charakter obu tytułów. Istotna dla sprzedaży obu gier będzie również premie-

ra ich fizycznego wydania w ramach realizacji umowy wydawniczej z Professional Publishing SPL, S.L. (Balland Publishing). Data premiery nie została jeszcze ustalona.

Ważnym zdarzeniem po zakończeniu okresu sprawozdawczego było również wzięcie przez grę „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York” w okresie od 1 stycznia do 5 lutego 2021 r. udziału w abonamencie Humble Choice organizowanym przez Humble Bundle. Udział w przedmiotowym abonamencie przyczynił się na około 170 tysięcy nowych użytkowników gry, a przychody z przedmiotowej umowy będą miały wpływ na wyniki Spółki w 2021 r.

Spółka nie wyklucza, że w 2021 r. oba tytuły mogą zostać objęte kolejnymi abonamentami, a także znaleźć się w popularnych zestawach. Decyzje w tym zakresie podejmowane będą przy uwzględnieniu aktualnej i prognozowanej sytuacji sprzedażowej, tak by stanowić dla niej pozytywne wzmocnienie.

Serial Cleaner

W zakresie umowy zawartej z Sony Pictures Television Inc., na podstawie której Spółka udzieliła wytwórni na okres dwunastu miesięcy na wyłączność prawa opcji do nabycia autorskich praw majątkowych do gry „Serial Cleaner”, zgodnie z wiedzą Spółki, aktualnie w toku są rozmowy, które mogą doprowadzić do negocjacji dotyczących potencjalnej możliwości realizacji ekranizacji „Serial Cleaner”.

Gra planszowa „Halls of Horror”

Spółka podjęła decyzję o zmianie planu wydawniczego gry planszowej „Halls of Horror”. Dotychczas planowano wydanie przedmiotowej gry jako tradycyjnej gry planszowej w formie fizycznej, jednak z uwagi na nieudaną pierwszą kampanię w serwisie Kickstarter, Brexit, a także przedłużającą się pandemię koronawirusa COVID-19, Spółka podjęła decyzję o wydaniu jej w wersji cyfrowej. W takiej wersji gra byłaby dostępna w sklepie Steam. Dodatkową przesłanką, która miała wpływ na zmianę założeń wydawniczych jest rosnące zainteresowanie nie tylko grami wideo, ale również cyfrowymi wersjami gier planszowych dostępnymi właśnie na tej platformie. Spółka w odświeżonym projekcie będzie polegać na przygotowanych już grafikach oraz opracowanej całej mechanice roz-

grywki, zaś gotowe wersje pudełkowe mogą posłużyć jako idealny instrument do jej promocji. Wydanie gry w zaplanowanej aktualnie wersji będzie również okazją wdrożenia do gry rozgrywki wieloosobowej na platformie Steam, co uzupełni dotychczasowe doświadczenie zespołu. Wstępny termin premiery zaplanowany został na koniec 2021 roku.

Należy wskazać, że projekt nadal cieszy się aktywnym gronem fanów na portalu społecznościowym Facebook.



4 PRZEWIDYWANY ROZWÓJ FIRMY DRAW DISTANCE S.A. W 2021 ROKU

Spółka prowadzi aktualnie prace koncepcyjne nad nowymi projektami deweloperskimi łączącymi w sobie bogate historie typowe dla serii „Vampire: The Masquerade” i rozbudowaną rozgrywkę jak w „Serial Cleaners”. Spółka zakłada, że optymalnym rozwiązaniem byłaby produkcja dwóch takich tytułów równolegle.

Jednocześnie kontynuowana jest polityka współpracy z globalnie rozpoznawalnymi partnerami biznesowymi i są prowadzone rozmowy na temat przyszłych projektów, które mogą zaowocować korzystnymi dla Spółki kontraktami. Dalsze informacje w tym zakresie będą udostępniane w miarę podejmowania kolejnych decyzji operacyjnych.

Równolegle Spółka wzmacnia swój departament wydawniczy, w tym zatrudniła specjalistkę w zakresie PR, a także planuje rozszerzyć zespół o community managera i specjalistę od social media, co powinno mieć widoczny skutek dla poprawy widoczności i wzmocnieniu wizerunku Spółki w mediach branżowych.





5

CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ

Ryzyko/zagrożenie związane z epidemią koronawirusa COVID-19

W 2020 r. zaktualizowało się nowe ryzyko/zagrożenie dla działalności Spółki – w postaci epidemii koronawirusa COVID-19 i jego wpływu na światową sytuacją, w tym zdrowotną i gospodarczą.

Spółka działa w branży technologii informatycznej, co pozwoliło jej nieprzerwanie funkcjonować podczas pandemii koronawirusa COVID-19 w 2020 r. Niemniej jednak, Spółka napotkała problemy związane ze zmianami, których wprowadzenie spowodowała pandemia. Przede wszystkim konieczna stała się zmiana trybu pracy pracowników Spółki ze stacjonarnej na zdalną. Od początku było to dla Spółki wyzwaniem z uwagą na skalę tego przedsięwzięcia, jednak dzięki dobrze zorganizowanemu zespołowi, w tym wzbogaceniu kadry o doświadczonego producenta, jak też nowoczesnym narzędziom komunikacyjnym i infrastrukturalnym udało się utrzymać tempo prac na zakładanym poziomie. Aktualnie można zauważyć, że długofalowa praca całego zespołu w tym trybie powoduje negatywne skutki w postaci zmęczenia zespołu, jak też braku kontaktu, co jest szczególnie istotne w zakresie dotyczącym nowych pracowników, znanych dotychczasowemu zespołowi wyłącznie on-line. Praca zdalna wpływa na spowolnienie komunikacji i mniejszą wydajność, gdzie obecność w biurze przeciwdziałała takim tendencjom. Spółka przeciwdziałała występowaniu negatywnych konsekwencji w tym względzie, jednak nie jest to możliwe do zrealizowania w pełni, zwłaszcza wobec długotrwałego funkcjonowania w pandemii i obostrzeniach sanitarnych, co powoduje powszechne odczuwanie obciążenia psychicznego. Pomimo tych problemów, Spółka do tej pory dotrzymywała wszystkich założonych terminów.

Całkowite przejście na tryb pracy zdalnej spowodowało również pozytywne zmiany w postaci nawiązania współpracy z doświadczonymi pracownikami z innych miejscowości niż siedziba Spółki, którzy nie planowaliby przeprowadzki w związku z podjęciem pracy. Aktualny sposób pracy spowodował dostrzeżenie zarówno przez pracowników, jak i Spółkę możliwości w tym zakresie i oswoił środowisko z pracą zdalną na dużą skalę.

W związku z aktualną sytuacją pandemiczną, realnie nadal jest zagrożenie nagłego i równoczesnego zachorowania takiej części zespołu, która spowodowała-

by spowolnienie prac produkcyjnych lub przesunięcie założonych terminów.

Widoczne jest spowolnienie procesów certyfikacyjnych oraz ich przedłużenie, co związane jest z pracą zdalną pracowników obsługujących te procesy u posiadaczy poszczególnych platform. Niedogodności te mogą wpływać zarówno na terminy premier produkcji, jak i ich dalszych aktualizacji. Ogólne spowolnienie komunikacji aktualne jest właściwie w większości obszarów działania Spółki.

Z uwagi na branżę w jakiej działa Spółka, a także zasoby jakich do działalności wymaga, Spółka w swojej działalności nie polega ani nie jest uzależniona od dostaw podmiotów trzecich. W związku z powyższym Zarząd nie dostrzega obecnie zagrożenia związanego z zakłóceniem łańcucha dostaw towarów do Spółki.

W ocenie Spółki minimalne jest zagrożenie administracyjnego ograniczania działalności Spółki przez władze państwowe. W odróżnieniu od branż, których działalność została ograniczona



w związku z rozprzestrzenieniem się epidemii, Spółka nie prowadzi obsługi klientów z bezpośrednim kontaktem fizycznym, jak też może wykonywać działalność w formie ograniczającej ryzyko zarażenia się pracowników koronawirusem w miejscu pracy.

Istotnym czynnikiem na który epidemia koronawirusa COVID-19 może mieć wpływ w kontekście działań Spółki jest wpływ na wysokość popytu na produkty Spółki. Do czasu sporządzenia sprawozdania nie został zarejestrowany istotny wpływ epidemii na sprzedaż gier Spółki, nie można jednak aktualnie przewidzieć jak popyt będzie kształtował się w kolejnych okresach. Branża gier wideo w pierwszym okresie epidemii mogła liczyć na większe zainteresowanie klientów swoimi produktami ze względu na podjętą społecznie kwarantannę domową. Dalsze kontynuowanie tych działań może umocnić popyt na gry komputerowe stanowiące wygodną i łatwo osiągalną formę spędzania wolnego czasu w domu, jednak może też zająć sytuacja odwrotna związana z potencjalnym zubożeniem społeczeństwa związanym ze spowolnieniem gospodarczym i zagrożeniem miejsc pracy. W takim przypadku dotychczasowi potencjalni klienci mogą przekierować dostępne im środki finansowe na zakup podstawowych produktów, z jednoczesnym ograniczeniem wydatków na rozrywkę. W tym kontekście nie można jednak pomijać, że oferowane przez Spółkę gry stanowią produkcje ze średniej półki cenowej, co powoduje że ich atrakcyjność powinna być zachowana nawet przy ograniczonym budżecie domowym. Aktualnie nie zaobserwowano istotnych zmian w zakresie sprzedaży gier Spółki.

Sprzedaż produktów Spółki może być zagrożona przez ewentualne zamknięcie rynków zbytu, czy też utrudnienia w transporcie, w zakresie w jakim obejmuje ryzyko utraty przychodów z tytułu sprzedaży stacjonarnej. Należy jednak mieć na względzie, że gry Spółki sprzedawane są głównie w formie cyfrowej, która nie jest objęta ograniczeniami logistycznymi.

Spółka nie przewiduje problemów związanych z ewentualnymi zatorami płatniczymi. Spółka współpracuje z dużymi, międzynarodowymi kontrahentami pośredniczącymi w sprzedaży gier Spółki, w związku z tym zagrożenie w tym zakresie jest minimalne.

Wpływ ryzyk związanych z koronawirusem na utratę wartości aktywów finansowych i niefinansowych Spółki lub ustanowionych przez nią zabezpieczeń jest

bezpośrednio zależny od kształtowania się popytu na produkty Spółki w nadchodzących miesiącach, co jak wyżej wskazano jest nadal trudne do oszacowania.

Epidemia koronawirusa COVID-19 może mieć wpływ na kształtowanie się pozostałych wskazanych w sprawozdaniu ryzyk/zagrożeń i możliwości ich zaistnienia.

Ryzyko/zagrożenie związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę

W związku z tym, że Spółka prowadzi działalność zarówno w Polsce, jak i na rynkach zagranicznych, sytuacja gospodarcza Polski, jak i światowa koniunktura gospodarcza, mają decydujące znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Spółkę.

Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Spółkę mają niezależne od Spółki czynniki, takie jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziom wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne.

Pogorszenie się sytuacji finansowej na rynku światowym oraz polskim może negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Spółkę rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju, a także perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko/zagrożenie związane z utratą pozycji w branży

W segmencie rynku, w którym specjalizuje się Spółka występuje wielość 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 tar-

gach i konferencjach branżowych i nawiązywanie nowych kontaktów handlowych. Inicjatywy te wzmacniają rozpoznawalność samej Spółki, jak i jej produktów. Działania te wzmacniane są także poprzez wybór przez Spółkę unikatowej specjalizacji – tworzenie gier z zastosowaniem technologii Real World Data, którą Spółka rozwijała w ramach projektu sektorowego GamelNN, a także wdraża w wybranych projektach.

Ryzyko/zagrożenie 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.

Ryzyko/zagrożenie związane ze zmianami koniunktury i nasyceniem rynku

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 rozwi-

janych 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 w/w wydarzeniach branżowych.

Ryzyko/zagrożenie związane z fluktuacją pracowników

W związku z wysoką specjalizacją Spółki istotnym czynnikiem jej rozwoju jest dostęp do wysoko wyspecjalizowanej kadry pracowniczej, w tym głównie programistów, grafików oraz pracowników koncepcyjnych. Z uwagi na dużą konkurencję w segmencie działania, jak również segmentach pokrewnych, istotnym ryzykiem jest zarówno utrata współpracującego już wykwalifikowanego personelu, jak też trudności w pozyskaniu kolejnych wartościowych pracowników. W celu minimalizowania ryzyka Spółka wprowadza dla pracowników programy motywacyjne.

Ryzyko/zagrożenie wahań kursów walut

Z uwagi na działalność na rynku międzynarodowym oraz dystrybucję produktów również w obcych walutach, poważnym zagrożeniem są wahania kursów walut, które mogą implikować utratę wartości środków pieniężnych przy operacjach przewalutowania. Dla zminimalizowania negatywnego oddziaływania tego czynnika Spółka posiada rachunki bankowe także w walutach obcych, co pozwala na dokonywanie przewalutowań po kursie korzystnym dla Spółki.

Ryzyko/zagrożenie nielegalnej dystrybucji

Gry komputerowe należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta ani wydawcy, bezpośrednio np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie pozbawia uprawnionych dystrybutorów przychodów, a co za tym idzie, producenta gry. W przeciwieństwie do komputerów PC, gry na poszczególne konsole, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Gry dystrybuowane za pośrednictwem platformy

Steam również posiadają zabezpieczenia antypirackie zapewniane przez operatora platformy. W pozostałym zakresie Spółka nie stosuje jednak dodatkowych zabezpieczeń gier w wersji PC, ponieważ obecnie stosowane metody są uciążliwe dla graczy - wymagają m.in. stałego połączenia z Internetem. Gry nieposiadające takich zabezpieczeń są lepiej postrzegane przez odbiorców (graczy).

Ryzyko/zagrożenie 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 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 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.

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 Spół-

ka 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/zagrożenie zmiany cen

Prace produkcyjne Spółki nie są uzależnione od dostępności towarów, a zatem również ich cen. W zakresie zagrożenia zmiany cen rozważyć można obniżenie cen produktów Spółki, przy czym mając na względzie obecnie prowadzone działania promocyjne i marketingowe, a także wprowadzanie gier na nowe platformy, zagrożenie to jest marginalne. Spółka prowadzi również prace nad nowymi projektami, z których przychody zastępować będą przychody z produkcji starszych. Ewentualne zagrożenie w zakresie wymienionego ryzyka może również wynikać z możliwości zmiany cen mediów podstawowych dla działalności Spółki, takich jak energia elektryczna, czy Internet, jednak uznać należy że ryzyko to minimalnie wpływa na działalność Spółki.

Ryzyko/zagrożenie 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.

6 PERSONEL I ŚWIADCZENIA SOCJALNE

Spółka na dzień 31 grudnia 2020 roku zatrudniała 22,25 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty. Średnioroczne zatrudnienie w 2020 roku w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło 16,78 osoby. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.





7

SYTUACJA MAJĄTKOWA, FINANSOWA I DOCHODOWA

Sytuacja majątkowa

W 2020 roku Spółka dokonała inwestycji w rzeczowe aktywa trwałe w wysokości 96.379,72 zł. W ramach przedmiotowych inwestycji nabyto głównie zestawy komputerowe oraz serwer. Spółka nie dokonywała w tym okresie inwestycji w nabycie wartości niematerialnych i prawnych.

Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2020 roku finansowana była głównie z następujących źródeł:

- Bieżące przychody ze sprzedaży produktów Spółki – wartość sprzedaży w 2020 r. wyniosła 3.306.014,13 zł
- otrzymane środki pieniężne w 2020 r. z tytułu przyznanych dotacji – łącznie 926.987,49 zł
- Kredyt w rachunku bieżącym - 287.209,47 zł

Sytuacja dochodowa

W 2020 r. Spółka odnotowała **zysk netto w wysokości 635.644,95 zł.**

sowych produkcji, jak i projektów, nad którymi obecnie Spółka pracuje lub co do których prowadzi prace koncepcyjne.

Duże znaczenie dla sytuacji finansowej Spółki w roku 2021 r. ma dofinansowanie przyznane z Programu sektorowego GamelNN, 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 2020 ROKU

KAPITAŁY WŁASNE	3.749.813,86 PLN
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	1.311.200,00 PLN
SUMA AKTYWÓW	7.082.007,65 PLN
ZYSK (STRATA) NETTO	635.644,95 PLN
PRZYCHODY (SPRZEDAŻ)	3.306.014,13 PLN

Przewidywana sytuacja finansowa

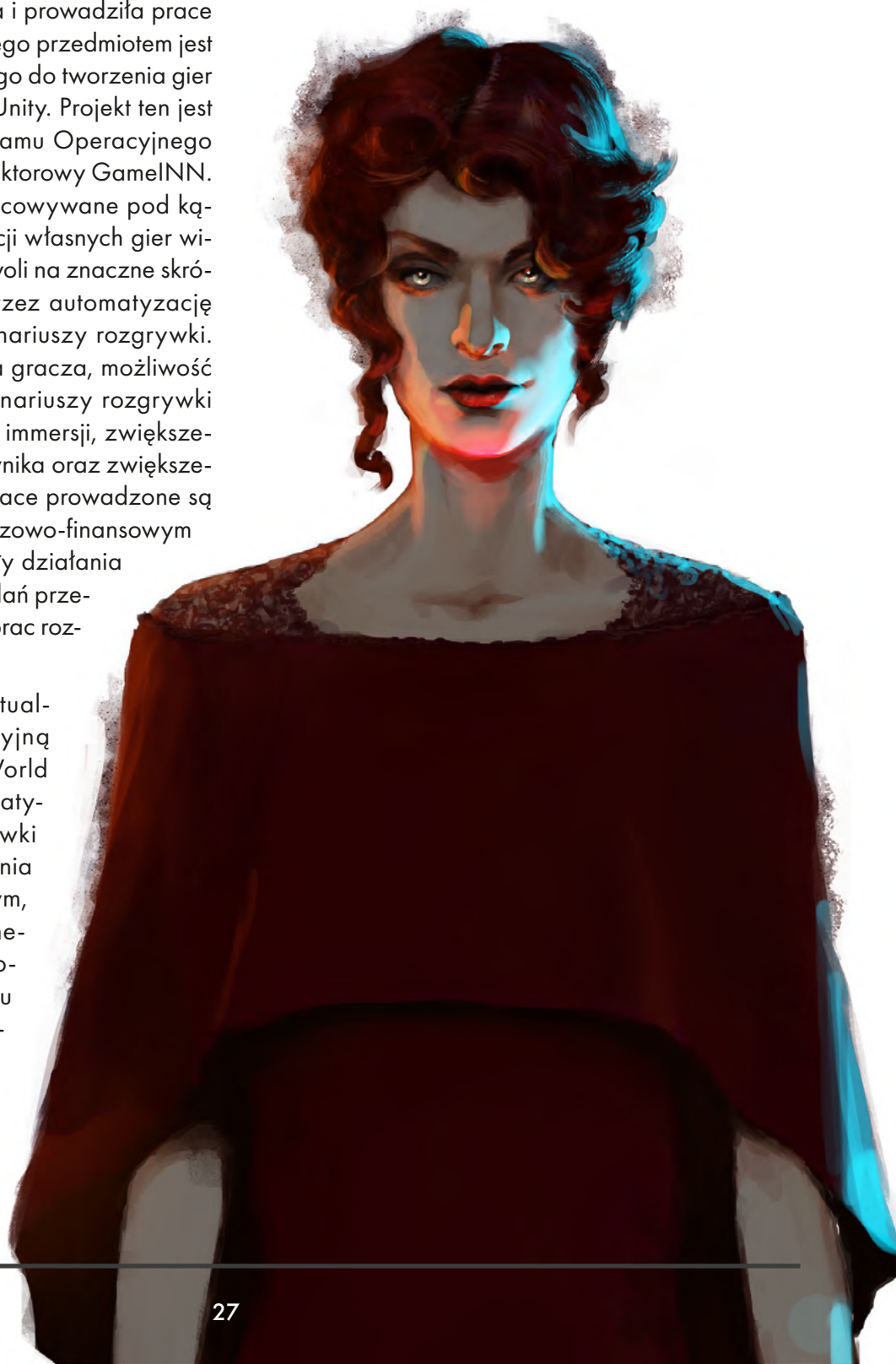
W 2021 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona będzie w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotyczą-

8

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA
W DZIEDZINIE
BADAŃ I ROZWOJU

W 2020 roku Spółka rozpoczęła i prowadziła prace nad 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 prowadzone są zgodnie z harmonogramem rzeczowo-finansowym. Do 31.12.2020 prowadzone były działania z etapów II, V 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 została opracowana w wyniku prac badawczych dofinansowanych w ramach programu sektorowego GamelNN.



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 2018	Rok 2019	Rok 2020
RENTOWNOŚĆ NETTO KAPITAŁU WŁASNEGO	25,11%	-3,28%	16,95%

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2018	Rok 2019	Rok 2020
PŁYNNOŚĆ BIEŻĄCA	12,90	5,32	4,68

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	Rok 2018	Rok 2019	Rok 2020
WSKAŹNIK ZADŁUŻENIA	0,05	0,15	0,13

Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2018	Rok 2019	Rok 2020
ŚREDNIE ZATRUDNIENIE (OS)	12,97	15,31	17,74

Michał Mielcarek

Michał Mielcarek

Prezes Zarządu Draw Distance S.A.

12 marca 2021 r.

DRAW_DISTANCE