



**DRAW\_DISTANCE**

# Sprawozdanie z działalności

za okres 01.01.2019 r. - 31.12.2019 r.

Kraków, 28 kwietnia 2020 r.



# Spis treści

## Sprawozdanie z działalności

Za okres 01.01.2019 r. - 31.12.2019 r.

I. Wizytówka jednostki	04
II. Zdarzenia, które wpłynęły na działalność firmy	07
III. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2019 roku	17
IV. Przewidywany rozwój firmy Draw Distance S.A.w 2020 roku	22
V. Czynniki ryzyka i zagrożeń	25
VI. Personel i świadczenia socjalne	32
VII. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	35
VIII. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	38
IX. Udziały własne	40
X. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	40
XI. Instrumenty finansowe	40
XII. Zasady ładu korporacyjnego	40
XIII. Wskaźniki finansowe i niefinansowe	41

## 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. na konsole gier wideo (stacjonarne oraz mobilne), komputery klasy PC i Mac, a także smartfony i tablety (iOS, Android). Oferowane są głównie gry średniobudżetowe, przeznaczone dla szerokiego grona odbiorców na całym świecie.

Draw Distance dąży do tworzenia gier z gatunku action-adventure, łączących w sobie elementy obecne w dotychczasowych projektach Spółki, tj. rozbudowane fabuły, dynamiczną rozgrywkę, elementy rozwoju postaci i ekwipunku itp. Elementem wyróżniającym produkcje Emitenta jest technologia „Real World Data”, dzięki której dane pobierane ze świata rzeczywistego używane są do modyfikowania rozgrywki.

Spółka działa na rynku międzynarodowym współpracując z globalnymi wydawcami.

## Informacje ogólne

1.	Firma	Draw Distance spółka akcyjna
2.	Skrót firmy	Draw Distance S.A.
3.	Siedziba	Kraków
4.	Adres siedziby	ul. Cystersów 20A, 31-553 Kraków
5.	Telefon	+ 12 346 11 41
6.	Email	contact@drawdistance.dev
7.	Strona www	www.drawdistance.dev
8.	NIP	7123162844
9.	REGON	060475890
10.	Sąd rejonowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
11.	KRS	0000645245
12.	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;
13.	Podstawowa działalność według Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD 2007)	62.01.Z działalność związana w oprogramowaniem

## Organy Spółki

**W 2019 skład osobowy Zarządu uległ jednej zmianie – w dniu 30 września 2019 r. rezygnację złożył Wiceprezes Zarządu - p. Bartłomiej Szydło. Tym samym od 1 października 2019 r. skład Zarządu jest jednoosobowy.**

Skład Rady Nadzorczej Spółki w 2019 r. zmieniał się dwukrotnie. Pierwsza zmiana dotyczyła rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej przez p. Przemysława Szydło ze skutkiem na dzień 28 czerwca 2019 r.

Następnie w dniu 28 czerwca 2019 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki dokonało wyboru nowych członków Rady Nadzorczej – p. Dariusza Kapinosa i p. Bartłomieja Kuca, którzy uzupełnili dotychczasowy skład Rady Nadzorczej.

Już w 2020 r. nastąpiła kolejna zmiana w składzie Rady Nadzorczej – rezygnację z pełnienia funkcji ze skutkiem na dzień 28 lutego 2020 r. złożył p. Tomasz Muchalski.

Organy Spółki (stan 31.12.2019 r.)

Zarząd	Michał Mielcarek   Prezes Zarządu
Rada Nadzorcza	Bartłomiej Mielcarek   Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Marcin Sikora   Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Michał Kędzia
	Tomasz Muchalski
	Dariusz Kapinos
	Bartłomiej Kuc

## Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2019 r.:

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów na WZA	% głosów na WZA
1.	Bloober Team S.A.	6 629 600	50,56%	6 629 600	50,56%
2.	Pozostali	6 482 400	49,44%	6 482 400	49,44%

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

# D

# 2

## Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2019



W 2019 roku Spółka skupiała się na prowadzeniu intensywnych prac produkcyjnych nad nowymi projektami – grami „**Vampire: The Masquerade – Coteries of New York**” oraz „**Ritual: Crown of Horns**”, które swoje premiery miały w drugiej połowie 2019 r.

## Vampire: The Masquerade – Coteries of New York

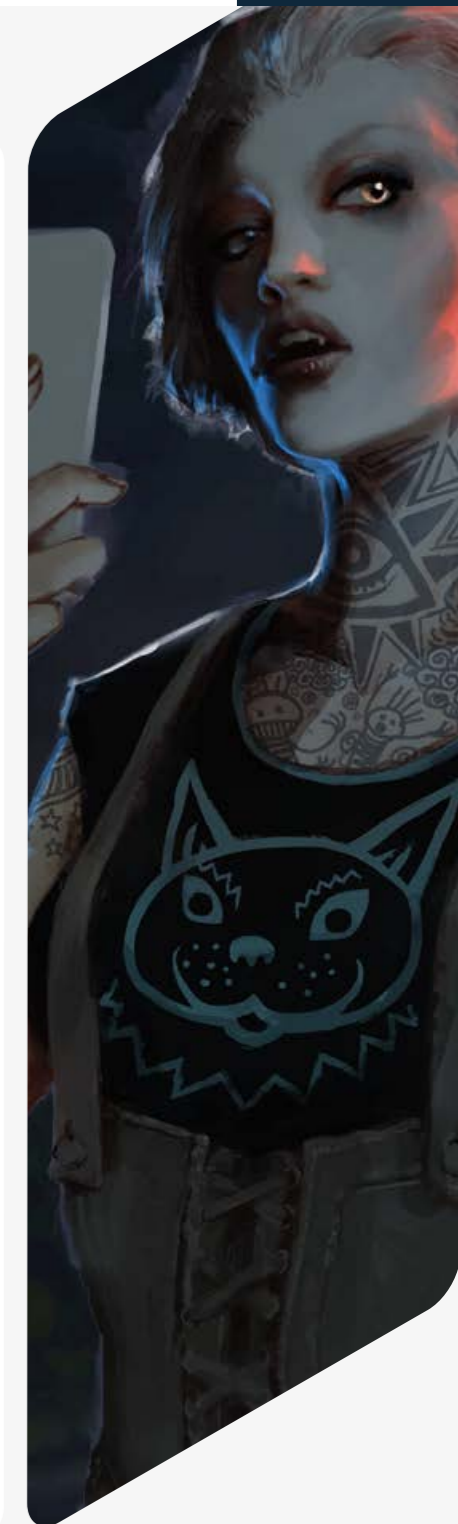
### Umowa licencyjna z Paradox Interactive

W 2019 r. zdecydowanie najistotniejsza dla Spółki okazała się współpraca ze światowym producentem i wydawcą gier – Paradox Interactive (dalej: „Paradox”). Na podstawie **umowy licencyjnej zawartej w maju 2019 r. Spółka nabyła od Paradoxu licencję na stworzenie i dystrybucję gry bazującej na IP „Vampire: The Masquerade”, osadzonej w uniwersum Świata Mroku**. Licencja została udzielona Spółce na platformy PC i Nintendo Switch na okres trzech lat, odpłatnie, przy czym Spółce udało się wynegocjować korzystne warunki rozliczenia opłaty licencyjnej. Produkcja ukazała się pod tytułem „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York”. Prace nad nią prowadzone były już od końca I kwartału 2019 r. (prace koncepcyjne), a zakończone zostały w grudniu 2019 r. Pierwszy trailer gry ukazał się już w dniu 4 czerwca 2019 r.

„Vampire: The Masquerade: Coteries of New York” jest grą narracyjną, której fabuła osadzona jest w świecie „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.

### Premiera gry

**Gra swoją premierę miała na platformie PC w dniu 11 grudnia 2019 r.** Dystrybucja prowadzona jest przez platformy dystrybucyjne Steam, GOG.com (w wersji DRM-free), jak też inne sklepy cyfrowe na całym świecie, w tym m.in. Last Best Offer, GreenManGaming, Direct2Drive, GamesPlanet, Fanatical, IndieGala, Humble Store.



**Premiera okazała się dla Spółki 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 osiągnęła 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 wyprzedaży sklepu Steam.

**„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, a krytyka skupiała się wokół drobnych błędów oraz tego, że produkcja nie ukazała się w wersji dla systemów operacyjnych Mac OS i Linux. Aktualizacja pozwalająca na użytkowanie gry na przedmiotowych systemach operacyjnych ukazała się już w styczniu 2020 r., co zostało przyjęte pozytywnie przez graczy i odbiło się na zwiększeniu liczby pozytywnych recenzji.

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 tworzyły 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.**

### Dalsza strategia dystrybucyjna

W listopadzie 2019 r. Spółka zawarła z Paradoxem aneks do umowy licencyjnej, na mocy którego uzyskała prawo do rozszerzenia dystrybucji „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” na konsole PlayStation 4 i Xbox One, a także na konsole nowej generacji – PlayStation 5 i Xbox Series X.

**Premiera „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” na konsolach miała miejsce już w 2020r. 24 marca na Nintendo Switch, 25 marca na PlayStation 4 i 15 kwietnia na Xbox One.**

Gra pierwotnie ukazała się w angielskiej wersji językowej, jednak w planach Spółki na rok 2020 jest wprowadzenie jej do dystrybucji również w innych wersjach językowych, w tym w języku japońskim.



## Ritual: Crown of Horns

Drugim projektem, nad którego realizacją Spółka koncentrowała się w 2019 r. była autorska gra Spółki – „Ritual: Crown of Horns”. Jest to mroczna gra akcji 3D w perspektywie top-down osadzona w pełnym niebezpieczeństwie świecie zainspirowanym przez Weird West. Historia opowiada o losach młodego łowcy nagród, który otrzymuje zadanie odeskortowania ekscentrycznej dziewczyny do rodzinnego domu. Prosta misja zmienia się w niekończącą się wstęgę po coraz bardziej groteskowych miejscach, które co noc oblegają monstra z innego świata. Bohater musi bronić dziewczyny przed hordami wrogów, nie wiedząc, czy jest ona jedyną drogą ucieczki z trudnej sytuacji, czy też przyczyną, dla której się w niej znalazł. Oprócz rozmaitych rodzajów broni do dyspozycji gracza zostaną przedmioty poprawiające statystyki bohatera, a także potężne czary. Do zwycięstwa potrzebna jest nie tylko umiejętność szybkiego strzelania i dynamicznego lawirowania między przeciwnikami, ale również taktyczne podejście do używania wybranych mocy. W dodatkowym trybie wyzwań gra korzysta z technologii Real World Data (RWD) do kształtowania rozgrywki w unikalny sposób.

„Ritual: Crown of Horns” tworzona była w oparciu o koncepcję tzw. **open-developmentu i marketingu 3.0.**, która zakłada że kluczowym w aktualnej sytuacji rynkowej jest wyjście do gracza i budowanie społeczności produktu. Z tego względu Spółka zdecydowała się na **udostępnienie gry w wersji Steam Early Access – premiera miała miejsce w połowie maja 2019 r.** W ten sposób Spółka zaprosiła graczy do czynnego uczestnictwa w procesie powstawania gry. W ramach przedmiotowej akcji graczom udostępniane były materiały graficzne oraz wideo, a nawet – w celach testowania - niektóre z nieukończonych jeszcze elementów docelowej wersji gry, np. nieukończone wersje poziomów, tak by gracze mogli wypowiedzieć

się w zakresie przedmiotowych materiałów i dzięki temu zaangażować się w produkt i jego tworzenie. Dzięki tym działaniom część zaangażowanych graczy nadal prowadzi dyskusje na platformie społecznościowej Discord, na kanale poświęconym grom Spółki. Tych użytkowników Spółka aktywizuje do zakupu innych tytułów, zarówno nowo wydanych, jak i starszych, obecnych na promocjach. Budowanie społeczności (w tym również ambasadorów) skupionych wokół Draw Distance jest jednym z najważniejszych zadań marketingowych Spółki.

### Umowa wydawnicza

Wydawcą „Ritual: Crown of Horns” została Feardemic Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie (grupa kapitałowa Bloober Team S.A.), z którą Spółka zawarła umowę wydawniczą w dniu 10 września 2019 r. Na mocy przedmiotowej umowy Spółka udzieliła Feardemic Sp. z o. o. licencji wyłącznej na wydanie, dystrybucję, marketing i promocję „Ritual: Crown of Horns” na platformach PC i konsolach. Zgodnie z postanowieniami umowy Spółka otrzymała od wydawcy wynagrodzenie stałe, które po wprowadzeniu gry na rynek uzupełniają wpływy z tantiemów z jej sprzedaży gry. Zgodnie z ustaleniami początkowo Spółce przypadać ma mniejsza część udziału w tantiemach, jednak proporcja ta ulegnie zmianie po pokryciu przez przychody ze sprzedaży gry kosztów wydawcy. Umowa została zawarta na okres 5 lat, bez ograniczeń terytorialnych.

### Premiera gry i strategia dystrybucyjna

**Premiera gry miała miejsce dnia 7 listopada 2019 r. i obejmowała dwie platformy dystrybucyjne – PC** (gra sprzedawana jest m.in. w sklepach Steam, IndieGala, GamesPlanet, GreenManGaming, które posiadają silną i ustabilizowaną pozycję na rynku) i Nintendo Switch. Z perspektywy Zarządu Spółki konsola Nintendo jest kluczową platformą pod kątem sprzedażowym dla przedmiotowej gry i zakłada się, że jej popularność będzie wciąż rosta. Wnioski te popiera popularność gry „Serial Cleaner” na tej platformie, która pomimo ponad dwuletniej obecności na rynku na przełomie stycznia i lutego 2020 r. trafiła do top 3 najlepiej sprzedających się gier w Europie oraz top 15 w Ameryce Północnej.

**Już w pierwszym kwartale 2020 r. gra została**

### wprowadzona na kolejne platformy - konsole

**PlayStation 4 i Xbox One.** Prace wdrożeniowe w tym zakresie zostały zakończone w połowie lutego 2020 r., zostały one połączone z pracami polegającymi na zbalansowaniu poziomu rozgrywki (gra okazała się dla niektórych graczy zbyt trudna).



## Serial Cleaner

Jako istotne należy również ocenić działania związane z dalszą promocją starszej produkcji Spółki – gry „Serial Cleaner”, której światowa premiera miała miejsce w połowie 2017 r.

„Serial Cleaner” to gra akcji, z elementami skradanki, utrzymanej w klimacie 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.

### Umowa z Legendary Television Productions

Przede wszystkim kontynuowane były działania podjęte w poprzednich latach, które miały na celu wykorzystanie potencjału gry w przemyśle rozrywkowym. W ślad za podpisaną w sierpniu 2017 r. umową producencką z amerykańskim partnerem – DJ2 Entertainment Inc., w marcu 2019 r. Spółka zawarła kolejną umowę zmierzającą do zwiększenia szans na wykorzystanie tytułu w tym zakresie, tj. umowę z Agency for the Performing Arts, Inc., znaną pod skróconą nazwą „APA”. Współpraca przewiduje reprezentację Spółki przez Agencję APA jako agenta w przemyśle filmowym i telewizyjnym w zakresie gry „Serial Cleaner”, w tym pomoc w negocjacjach z potencjalnymi producentami. W konsekwencji Spółka **pod koniec maja 2019 r. podpisała kolejną umowę, tym razem z Legendary Television Productions, LLC (dalej: „Legendary”), na podstawie której udzieliła Legendary na okres 12 miesięcy wyłącznego prawa opcji do nabycia autorskich praw majątkowych do gry „Serial Cleaner”.** W przypadku skorzystania z przedmiotowego uprawnienia Legendary nabydzie autorskie prawa majątkowe do gry „Serial Cleaner” w całości z wyłączeniem zachowanych przez Spółkę praw do dalszej dystrybucji i sprzedaży gry, jej promowania i reklamowania, transmisji

radiowych odczytów z jej ekstraktów, jak również wydania, sprzedaży i dystrybucji dalszych wersji gry, tj. sequeli i/lub prequeli. Zawarcie przedmiotowej umowy, w przypadku wykorzystania prawa opcji przez Legendary i realizacji serialu opartego na grze, potencjalnie daje możliwość uzyskania przez Spółkę przychodów finansowych, a także miałyby zdecydowany wpływ na wzrost rozpoznawalności marki Spółki, jak też promocję jej produkcji.

### Umowa z East2West

Jeszcze w 2018 r. – w połowie listopada Spółka podpisała umowę na dystrybucję gry „Serial Cleaner” na zasadzie wyłączności na platformie iOS na terenie Chin (z wyłączeniem Hong Kongu, Tajwanu i Makau) z chińskim kontrahentem – East2West Network Tech. Co. Ltd. Następnie, w lutym 2019 r. podpisana została uzupełniająca umowa na terytorium świata z wyłączeniem terytorium Chin kontynentalnych na zasadzie wyłączności z East2West USA LLC. **Spowodowało to, że grupa kapitałowa East2West stała się globalnym wydawcą gry „Serial Cleaner” na platformie iOS.** Wydawca odpowiedzialny był za opracowanie chińskiej wersji językowej gry, gdzie położono nacisk, by wersja ta była w pełni zgodna kulturowo z rynkiem dystrybucji, jak również by uwzględniała specyfikę języka stosowanego w mowie potocznej. **Globalna premiera gry na platformie iOS miała miejsce 20 czerwca 2019 r.**

### Dalsze działania sprzedażowe

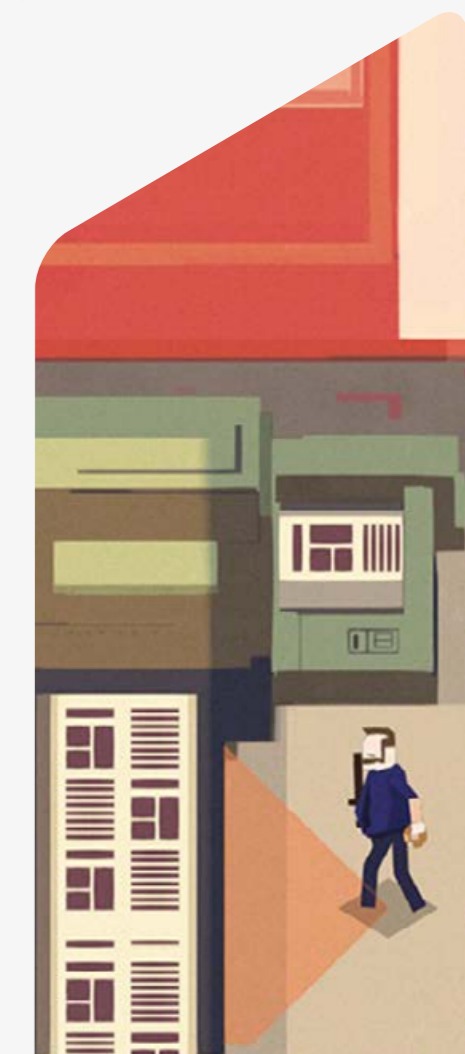
Pomimo, iż premiera gry „Serial Cleaner” miała miejsce w 2017 r. jej popularność cały czas wzrasta, co przekłada się nie tylko na uzyskiwane przychody, ale również na wzrost rozpoznawalności marki i produkcji Spółki. Dzięki prowadzonym regularnie działaniom promocyjnym, m.in. takim, jak obecność gry w abonamentach Humble Monthly czy Twitch Prime, jak też organizowanie wyprzedaży, **gra awansowała w zestawieniu najchętniej kupowanych pozycji w Nintendo eShop - pod koniec sierpnia br. zajęła pierwsze miejsce w Europie wśród gier sprzedawanych wyłącznie cyfrowo i drugie w kategorii All Games, natomiast na rynku amerykańskim – kolejno siódme i siedemnaste.**

Do końca 2019 r. gra trafiła do abonamentu Twitch Prime dwukrotnie, a także przez trzy dni była rozdawana

za darmo w ramach promocji w Humble Store. Zaowocowało to gwałtownym zwiększeniem liczby posiadaczy gry i przełożyło się na jej popularność. W listopadzie 2019 r. jednocześnie zagrało poprzez Steam w przedmiotową grę ponad 11 tysięcy osób. Nie był to jednorazowy przypadek. Również na początku stycznia 2020 podczas weekendu zagrało 10 tysięcy osób.

Ponadto dzięki działaniom wydawcy Curve Digital gra ukazała się w limitowanej pudełkowej wersji na konsolę PlayStation 4. Przygotowany przez Limited Run Games nakład 1500 sztuk rozszedł się w niecałe 24 godziny.

Dodatkowym pozytywnym skutkiem działania wydawcy jest przekroczenie poziomu przychodów ze sprzedaży gry prognozy powodującego zmianę proporcji rozdziału Tantiem ze sprzedaży – obecnie Spółka otrzymuje większość przychodów ze sprzedaży gier na platformach PC, Mac, PS4 i Xbox One, a także zdecydowaną większość w przypadku Nintendo Switch. Opisane tendencje powodują, że Zarząd przewiduje dalsze utrzymanie popularności gry „Serial Cleaner” w 2020 r. (czego dowodem **miejsce w top 3 na wyprzedaży w europejskim eShop na przełomie stycznia i lutego 2020).**



## Działalność wydawnicza i usługowa w zakresie portów

Spółka w roku 2019 kontynuowała działania w zakresie specjalizacji w dziedzinie portowania gier innych studiów deweloperskich na nowe platformy dystrybucyjne.

Konsekwencją tych działań było podpisanie w maju 2019 r. globalnej umowy wydawniczej z Impulse Game Studios Ltd., na mocy której Spółka stała się wydawcą gry kontrahenta „Midnight Evil” na platformie Nintendo Switch. Umowa została zawarta na trzy lata. Na jej podstawie Spółka jako wydawca dokonała implementacji przedmiotowej gry na platformę docelową (z wersji na PC), a także odpowiada za jej marketing i promocję oraz dystrybucję w ramach Nintendo Switch. Wynagrodzenie zostało ustalone jako udział w przychodach ze sprzedaży produkcji. Premiera gry miała miejsce w październiku 2019 r. Koszty prac produkcyjnych i wydawniczych ze strony Spółki w zakresie przedmiotowego projektu plasowały się na niewielkim poziomie, zaś wprowadzenie gry na rynek konsoli Nintendo umożliwiło dalsze powiększenie grupy odbiorców gier Spółki.

Spółka wykonywała również usługi portingowe na rzecz spółki Robot Gentleman Sp. z o. o. z siedzibą w Poznaniu, w ramach których Spółka dokonała implementacji gry „60 Parsecs!” na platformy dystrybucyjne iOS i Android.

Aktualnie Zarząd Spółki podjął decyzję o ograniczeniu działalności wydawniczej i usługowej w zakresie portów na rzecz podmiotów trzecich i skoncentrowanie działań na produkcjach własnych. Należy jednak wskazać, że dzięki prowadzonym w tym zakresie działaniom zespół Spółki zdobył niezbędne know-how, które pozwala mu na wykonywanie przedmiotowych prac dla własnych potrzeb Spółki, co pozwala na ograniczenie kosztów zewnętrznych, jak też usprawnia proces rozszerzania dystrybucji gier własnych.

## Halls of Horror” – gra planszowa

Jeszcze w 2018 roku Spółka podjęła się nowatorskiego dla swojej działalności projektu - stworzenia gry planszowej na bazie swojej produkcji cyfrowej „Halls of Horror”. W 2019 r., po uzyskaniu w 2018 r. prototypu gry i poddaniu go pierwszym testom przez graczy, od 5 stycznia 2019 r. Spółka przystąpiła do działań promocyjno-marketingowych mających przygotować grę do rozpoczęcia kampanii na portalu Kickstarter w celu pozyskania funduszy na jej produkcję.

Kampania miała miejsce w II kwartale 2019 r., jednak nie udało się uzyskać zaplanowanego progu finansowania, co spowodowało że projekt aktualnie nie jest realizowany. Spółka nie wyklucza jednak ponownych działań w tym zakresie.

## Far Peak

W 2019 r. Spółka informowała o planowanym wydłużeniu prac produkcyjnych nad autorskim projektem Spółki – grą „Far Peak” ze względu na jej duży potencjał gry w zakresie akcji, wizualistów, jak też fabuły, a także zainteresowanie jakie projekt wzbudzał po prezentacjach. W celu pozyskania funduszy na realizację projektu Spółka planowała pozyskać dofinansowanie z programu Kreatywna Europa. Z uwagi na brak jego uzyskania (zabrakło jednego punktu), produkcja gry została przesunięta w czasie, jednak Spółka nie wyklucza podjęcia dalszych działań w tym zakresie. Z pewnością na przyspieszenie podjęcia tych prac mogą mieć wpływ działania podjęte przez Spółkę już w 2020 r. w zakresie rozszerzenia kadry o kolejnych wysoce wykwalifikowanych pracowników, jak też podjęcie prac nad kolejnym 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.



## Działania innowacyjne

### Technologia Real World Data

W 2019 roku Spółka zakończyła realizację prac badawczo-rozwojowych w przedmiocie opracowania innowacyjnej technologii z zakresu Real World Data. Prace te były realizowane począwszy od kwietnia 2017 r. w ramach projektu pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” dofinansowanego w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. W wyniku realizacji projektu Spółka opracowała technologię, która pozwala na zautomatyzowanie balansowania rozgrywki oraz daje możliwość modelowania rozgrywki w czasie rzeczywistym, m.in. poprzez użycie inteligentnego agenta testującego. Działanie systemu opiera się o platformę, która pobiera informacje z zewnętrznych źródeł danych, a następnie dostarcza je do środowiska gry. Pod ich wpływem dochodzi do zmodyfikowania scenariusza gry. **Opracowana technologia jest wykorzystywana w procesie produkcji gier wideo tworzonych przez Spółkę (dotychczas w grach „Serial Cleaner” i „Ritual: Crown of Horns”), co pozwala na zautomatyzowanie części pracy programistów, a odbiorcom finalnym dostarcza gry cechujące się bardziej rozbudowaną warstwą fabularną oraz większym realizmem niż dotychczasowe produkcje.**

### Technologia systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity

- I. We wrześniu 2019 r. Spółka powzięła informację o przyznaniu jej **dofinansowania na realizację kolejnego innowacyjnego projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”**. Dofinansowanie pozyskane zostało z Programu sektorowego GameINN, finansowanego ze środków Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2 "Sektorowe programy B+R" POIR 2014-2020. **Wartość dofinansowania wynosi 5.274.900,00 zł, przy całkowitym koszcie projektu w wysokości 7.941.750,00 zł.**
- II. Prace nad przedmiotowym projektem badawczym podjęte zostały już w 2020 r. 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.

# D

# 3

## Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2019 roku

## Vampire: The Masquerade – Coteries of New York

Gra „Vampire: The Masquerade - Coteries of New York” swoją premierę na pierwszej platformie dystrybucyjnej - PC miała pod koniec 2019 r. Już 23 stycznia 2020 r. udostępniona została aktualizacja obejmująca kompleksowe wsparcie obsługi gry dla systemów operacyjnych Linux i Mac OS, dzięki czemu otworzony został kolejny kanał dystrybucji. Aktualizacja była kompleksowa i obejmowała wersję gry z zabezpieczeniem DRM, jak również wersję DRM-free.

Również już w 2020 r. gra ukazała się na kolejnych konsolach, na Nintendo Switch 24 marca 2020 r., na PlayStation 4 25 marca 2020 r., zaś na Xbox One 15 kwietnia 2020 r.

Co istotne, gra ukazała się początkowo wyłącznie w angielskiej wersji językowej. Spółka planuje w 2020 r. prowadzić działania mające na celu wprowadzenie na rynek gry w kolejnych wersjach językowych, co będzie miało wpływ na wyniki sprzedażowe.

Już 22 kwietnia 2020 r. do Spółki wpłynęła informacja o finalizacji umowy wydawniczej gry na rynek japoński. Na jej podstawie, wydawca – DMM Games przygotuje japońską wersję językową gry, a także będzie prowadzić jej marketing i promocję na przedmiotowym rynku. Umowa obejmuje dystrybucję przez wydawcę na platformach: PC (w wersji cyfrowej przez należący do wydawcy kanał dystrybucji), Switch (w wersji cyfrowej) i PlayStation 4 (w wersji cyfrowej oraz w sprzedaży detalicznej).

Ponadto, Spółka planuje prowadzenie aktywnej polityki sprzedażowej, w tym sprzedaży promocyjnej, która powinna wpływać na wyniki sprzedaży, jak też na wzmocnienie rozpoznawalności gry i jej rozpowszechnienie wśród użytkowników.

W dniu premiery gry na Nintendo Switch Spółka wprowadziła również do obrotu oficjalną ścieżkę dźwiękową oraz tzw. artbook gry, jak również grę w wersji deluxe, co także miało pozytywny wpływ na wyniki finansowe produkcji.

## Vampire: The Masquerade – Shadows of New York

Na początku kwietnia 2020 r. została zapowiedziana nowa produkcja Spółki – samodzielny dodatek do gry "Vampire: The Masquerade – Coteries of New York", który ukaże się pod tytułem "Vampire: The Masquerade – Shadows of New York".

Spółka zakończyła fazę koncepcyjną nowego projektu i skierowała go do fazy produkcyjnej, jednocześnie rozpoczęła się jego oficjalna kampania promocyjno-marketingowa.

"Vampire: The Masquerade – Shadows of New York" jest produkcją z gatunku visual novel, osadzoną 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.

Spółka planuje wydanie Dodatku w wersjach na platformy dystrybucyjne PC (Windows, Mac OS, Linux), Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One. Premiera na wszystkich platformach planowana jest jeszcze w 2020 r. Należy przypuszczać, że premiera tego tytułu będzie miała wpływ na wyniki finansowe Spółki za 2020 r.

## Ritual: Crown of Horns

Również już w 2020 r. miało miejsce rozszerzenie dystrybucji gry „Ritual: Crown of horns”, która od 28 lutego 2020 r. dostępna jest na konsoli PlayStation 4, a od 13 marca 2020 r. również na Xbox One.

## Legendary Television Productions

Sprawą otwartą pozostaje możliwość zrealizowania przez Legendary Television Productions prawa opcji do nabycia praw do nabycia autorskich praw majątkowych do gry „Serial Cleaner”, ewentualnie przedłużenia prawa opcji na kolejne okresy roczny. Wskazania wymaga, że istotne znaczenie dla decyzji w tym zakresie ma światowa pandemia koronawirusa COVID-19, który wpływa spowalniająco na cały proces.

## Dofinansowanie nowego projektu z programu sektorowego GameINN

Na działalność Spółki w 2020 r. istotnie wpływa podpisanie umowy i rozpoczęcie realizacji kolejnego innowacyjnego projektu pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”. Z uwagi na wysokość pozyskanego dofinansowania Spółka ma możliwość dynamicznego rozwoju, w tym zatrudnienia wykwalifikowanej kadry, która odpowiedzialna będzie za realizację przedmiotowego projektu, jak też wesprze dotychczasowy zespół produkcyjny Spółki. W 2020 r. zespół Spółki powiększył się o personel z doświadczeniem pozyskanym w uznanych firmach z branży gier, w zakresie programowania, grafiki, produkcji, jak też testowania. Spółka planuje dalsze rozszerzenie personelu w kolejnych dziedzinach istotnych dla działalności Spółki, takich jak level designer, narrative designer, community manager. Rozbudowana kadra niewątpliwie spowoduje przyspieszenie procesów produkcyjnych nad aktualnymi projektami Spółki.

Co istotne, technologia, którą Spółka będzie opracowywać w ramach realizacji projektu ma niezwykle istotne znaczenie dla usprawnienia procesu przyszłych produkcji, ponieważ docelowo ma pozwolić na znaczne skrócenie czasu produkcji gier poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki.

## Uchwała Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia o emisji akcji serii C

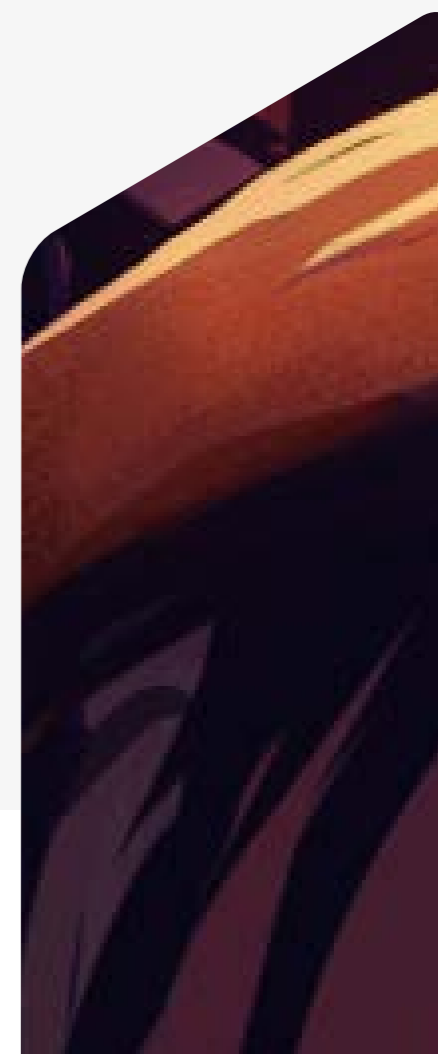
Jako istotne zdarzenie, które miało miejsce już w 2020 r. należy wskazać powzięcie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki (dalej: „NWZ”) uchwały z dnia 27 lutego 2020 r. w sprawie: podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję akcji serii C w drodze subskrypcji otwartej, 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 podstawie przedmiotowej uchwały NWZ podwyższyło 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 ma 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.

Zgodnie z założeniami uchwały akcje nowej emisji mają zostać pokryte w całości wkładami pieniężnymi. Ich emisja nastąpi w drodze subskrypcji otwartej w rozumieniu art. 431 § 2 pkt 3 Kodeksu spółek handlowych, przeprowadzonej w drodze oferty publicznej, co do której mają zastosowanie przepisy zawarte 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 uchylecia 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. Do podjęcia działań niezbędnych do wykonania uchwały NWZ, w tym do ustalenia ceny emisyjnej, upoważniony został Zarząd Spółki. Akcje podlegać będą dematerializacji i powinny zostać zarejestrowane w Krajowym Depozycie Papierów Wartościowych. Akcje serii C mają być również przedmiotem ubiegania się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect.

Emisja będzie odbywać się z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy.

Wskazać należy, że wpływ na harmonogram emisji ma pandemia koronawirusa COVID-19, która w sposób widoczny wpływa na rynek branży gier, w tym na ceny akcji spółek gamingowych. Jednocześnie koronawirus spowalnia gospodarkę, co nie pozostaje bez wpływu na nastroje potencjalnych inwestorów. Z tych względów Zarząd monitoruje panującą sytuację i będzie podejmować działania adekwatne do możliwości i istniejących tendencji, mając na względzie uzyskanie rozwiązań najkorzystniejszych dla Spółki.





# 4

## Przewidywany rozwój firmy Draw Distance S.A. w 2020 roku

Draw Distance dąży do tworzenia gier z gatunku action-adventure, łączących w sobie elementy obecne w dotychczasowych projektach Spółki, tj. rozbudowane fabuły, dynamiczną rozgrywkę, elementy rozwoju postaci i ekwipunku itp. Spółka będzie podejmować dalsze działania skierowane na pogłębienie swojej specjalizacji w tym zakresie, jak też uzyskanie przewagi konkurencyjnej, którą może uzyskać dzięki stosowanej technologii „Real World Data”, dzięki której dane pobierane ze świata rzeczywistego używane są do modyfikowania rozgrywki.

Spółka w 2020 r. będzie skupiać się na działaniach dystrybucyjnych swoich najnowszych projektów, jak też na pracach produkcyjnych nad nowymi tytułami, a także będzie prowadzić prace nad nowym projektem badawczym pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”.

A large, stylized white letter 'D' is positioned in the upper right quadrant of the page. The background behind it is a dark, textured image, possibly a night scene or an industrial setting, which is partially obscured by the white text area.

# 5

## Czynniki ryzyka i zagrożeń

A large, stylized white letter 'D' is positioned in the lower left quadrant of the page. The background behind it is a dark, textured image, possibly a night scene or an industrial setting, which is partially obscured by the white text area.

## 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 sytuację, w tym zdrowotną i gospodarczą.

Z uwagi na charakter działalności gospodarczej Spółki, która działa w branży technologii informatycznej aktualnie epidemia koronawirusa COVID-19 nie wpływa znacznie na bieżące jej funkcjonowanie. Spółka zdecydowała o wprowadzeniu pracy zdalnej dla wszystkich pracowników firmy. Praca w tej formie stanowi wyzwanie, bowiem pierwszy raz w historii działalności Spółki jest ona prowadzona na taką skalę, jednak dzięki dobrze zorganizowanemu zespołowi, w tym wzbogaceniu kadry o doświadczonego producenta, jak też nowoczesnym narzędziom komunikacyjnym i infrastrukturalnym, Spółka nie napotkała dotychczas problemów związanych ze spowolnieniem działania z powodu przejścia na tryb pracy zdalnej. Nie można jednak wykluczyć, że praca w formie zdalnej przez długi czas może wpłynąć demotywująco na zespół i obniżyć jego wydajność, czemu Spółka stara się przeciwdziałać. Istnieje również zagrożenie zachorowania kadry lub jej części na koronawirusa COVID-19, co wpłynęłoby na efektywność zespołu jako całości, jeżeli problemy zdrowotne kadry miałyby miejsce jednocześnie lub w zbliżonym czasie.

Aktualnie Spółka realizuje wszystkie założone prace produkcyjne, jak też powzięte plany dystrybucyjne, w tym wprowadzenie produktów na nowe platformy dystrybucyjne, bez opóźnień.

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.

Spółka otrzymała informacje od tzw. platform-

holderów (producenci konsol) oraz sklepów cyfrowych, że mogą wystąpić pewne utrudnienia w komunikacji, jednak do momentu sporządzenia sprawozdania problemy takie nie wystąpiły. Wydłużone zostały procesy certyfikacji gier dla dopuszczenia ich do sprzedaży na określonych platformach, jednak nie miało to wpływu na plany Spółki, ponieważ produkty Spółki, które miały zostać poddane certyfikacji, przeszły procesy te przed pojawieniem się opóźnień.

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 zajść 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.

Sprzedaż produktów Spółki nie powinna być zagrożona przez ewentualne zamknięcie rynków zbytu, czy też utrudnienia w transporcie, ponieważ gry Spółki sprzedawane są głównie w formie cyfrowej, która nie jest objęta ograniczeniami logistycznymi. Wpływa to również na brak ryzyka utraty przychodów z tytułu sprzedaży stacjonarnej.

Spółka nie przewiduje również 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 aktualnie trudne do oszacowania. Epidemia koronawirusa COVID-19 ma wpływ na przesunięcie terminów realizacji planów Spółki związanych z emisją akcji zgodnie z uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 27 lutego 2020 roku. Wszelkie działania w tym zakresie podejmowane będą po ustabilizowaniu się sytuacji związanej z rozprzestrzenianiem się koronawirusa COVID-19, w związku z zauważalnym wpływem koronawirusa na funkcjonowanie rynków instrumentów finansowych obejmujących segment działalności Spółki.

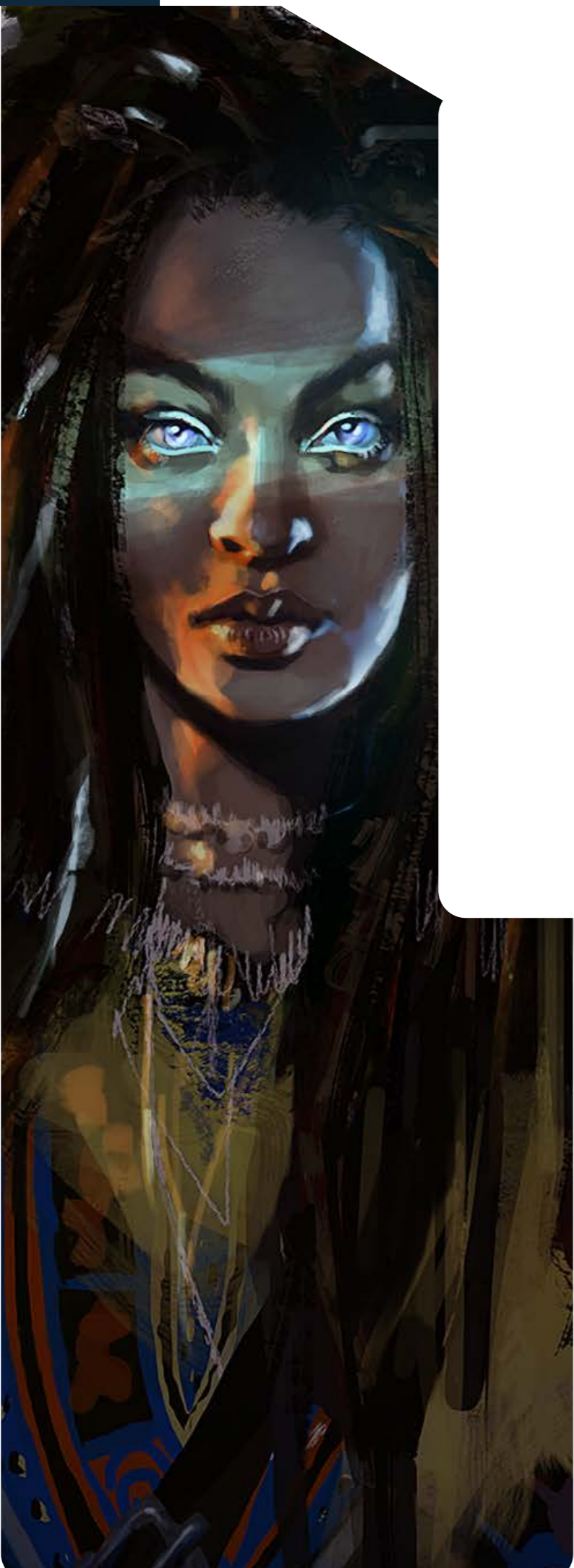
Epidemia koronawirusa COVID-19 może mieć wpływ na kształtowanie się pozostałych wskazanych w sprawozdaniu ryzyk/zagrożeń i możliwości ich zaistnienia.

## 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 poziomy 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 targach 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 rozwija w ramach projektu sektorowego GameINN, a także wdraża w swoich projektach.

### Ryzyko / zagrożenie konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

W segmencie rynku, w którym specjalizuje się Spółka działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnoświatowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery lub konsole można obserwować tendencję do konsolidacji. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych producentów i wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasiloną koncentracją może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Spółka

lub zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez nią produktami.

Z kolei zwiększenie liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcje gier dla 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 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 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.

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 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/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

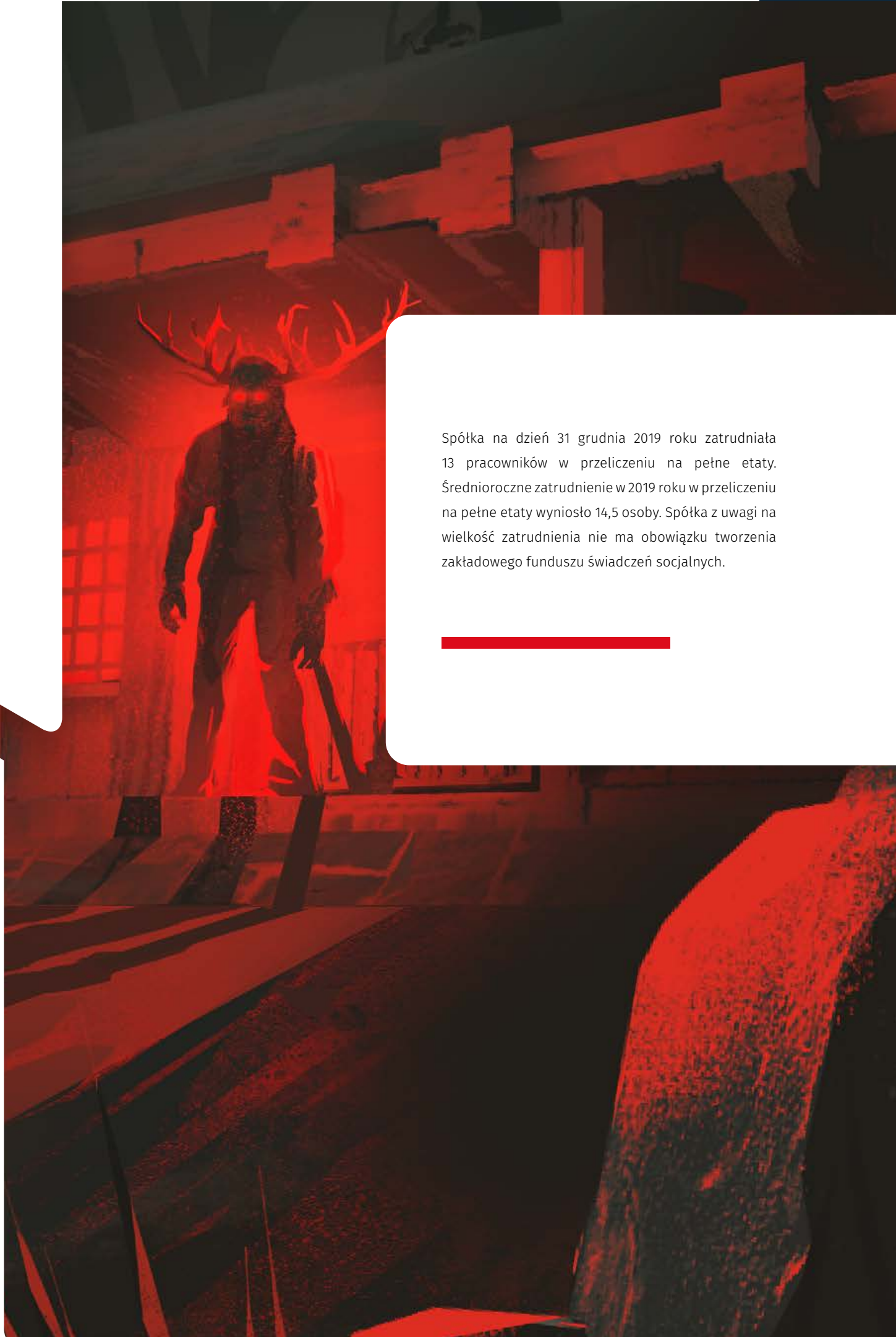
Spółka nie prowadzi działalności kredytowej, w związku z tym nie dotyczy jej zagrożenie braku spłaty kredytu przez kredytobiorcę. Ryzyko to może również przybrać formę niewypłacalności kontrahenta - częściowej lub całkowitej, jak też istotnych opóźnień w zapłacie należności Spółki. Spółka stara się ryzyko to minimalizować nawiązując współpracę z wiarygodnymi kontrahentami, w większości stanowiącymi duże, międzynarodowe firmy.



D

## 6

## Personel i świadczenia socjalne



Spółka na dzień 31 grudnia 2019 roku zatrudniała 13 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty. Średnioroczne zatrudnienie w 2019 roku w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło 14,5 osoby. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

---



# D

## 7

**Sytuacja majątkowa,  
finansowa i dochodowa**

## Sytuacja majątkowa

Na dzień 31.12.2019 r. Spółka zakończyła prace badawczo-rozwojowe w ramach realizacji projektu pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki”. Wartość niematerialna i prawna prac zakończonych w ramach realizacji przedmiotowego projektu wyniosła 1.140.353,37 zł. W pozostałym zakresie Spółka w 2019 roku nie dokonywała znaczących inwestycji w rzeczowe aktywa trwałe, jak też w nabycie wartości niematerialnych i prawnych.

## Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2019 roku finansowana była głównie z następujących źródeł:

I. Bieżące przychody ze sprzedaży produktów Spółki – wartość sprzedaży w 2019 r. wyniosła 1.499.144,14 zł

II. Otrzymane środki pieniężne w 2019 r. z tytułu przyznanych dotacji – łącznie 887.478,70 zł

III. Kredyt w rachunku bieżącym - 284 784,21 zł

### DANE NA 31 GRUDNIA 2019 ROKU:

kapitały własne	3.114.168,91 PLN
kapitał zakładowy	1.311.200,00 PLN
suma aktywów	5.348.643,90 PLN
zysk (strata) netto	(102.164,07) PLN
przychody (sprzedaż)	1.499.144,14 PLN

## Sytuacja dochodowa

W 2019 r. Spółka odnotowała **stratę netto w wysokości 102.164,07 zł.**

## Przewidywana sytuacja finansowa

W 2020 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i projektów, nad którymi obecnie Spółka pracuje, jak też od rezultatów emisji akcji serii C. Duże znaczenie dla sytuacji finansowej Spółki w roku 2020 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”.

D

8

## Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2019 roku Spółka zakończyła realizację prac badawczo - rozwojowych w przedmiocie opracowania innowacyjnej technologii z zakresu Real World Data. Prace te były realizowane począwszy od kwietnia 2017 r. w ramach projektu pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” dofinansowanego w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój – program sektorowy GameINN. W wyniku realizacji projektu Spółka opracowała technologię, która pozwala na zautomatyzowanie balansowania rozgrywki oraz daje możliwość modelowania rozgrywki w czasie rzeczywistym, m.in. poprzez użycie inteligentnego agenta testującego. Działanie systemu opiera się o platformę, która pobiera informacje z zewnętrznych źródeł danych, a następnie dostarcza je do środowiska gry. Pod ich wpływem dochodzi do zmodyfikowania scenariusza gry. Opracowana technologia jest wykorzystywana w procesie produkcji gier wideo tworzonych przez Spółkę, co pozwala na zautomatyzowanie części pracy programistów, a odbiorcom finalnym dostarcza gry cechujące się bardziej rozbudowaną warstwą fabularną oraz większym realizmem niż dotychczasowe produkcje.

Spółka rozpoczęła prace nad kolejnym projektem badawczym, którego przedmiotem jest opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity. Projekt ten jest również 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.



## Udziały własne

**09.** Nie dotyczy Draw Distance S.A.

## Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

**10.** Nie dotyczy Draw Distance S.A.

## Instrumenty finansowe

**11.** Nie dotyczy Draw Distance S.A.

## Zasady ładu korporacyjnego

**12.** 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

	2017	2018	2019
1. Rentowność netto kapitału własnego	-13,81%	25,11%	-3,28%

### Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	2017	2018	2019
1. Płynność bieżąca	16,48	12,90	5,32

### Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	2017	2018	2019
1. Wskaźnik zadłużenia	0,05	0,05	0,15

### Wskaźnik średniego zatrudnienia

	2017	2018	2019
1. Średnie zatrudnienie (os)	11,83	12,97	15,31

*Michał Mielcarek*

**Michał Mielcarek**

Prezes Zarządu Draw Distance S.A.

Data: 28 kwietnia 2020 r. Kraków

# DRAW\_DISTANCE

## Kontakt

Cystersów 20A  
31-553 Kraków

+123461141  
[contact@drawdistance.dev](mailto:contact@drawdistance.dev)  
[ir.drawdistance.dev](http://ir.drawdistance.dev)