

DRAW_DISTANCE

DRAW_DISTANCE

Prezentacja inwestorska



HISTORIA DRAW DISTANCE



**SERIAL
CLEANER**

HALLS OF HORROR

Ritual
Crown of Horns

VAMPIRE
THE MASQUERADE
COTERIES OF NEW YORK

VAMPIRE
THE MASQUERADE
SHADOWS OF
NEW YORK

2015/2016

Zmiany w Zarządzie
Powstaje Draw Distance,
jako dziś znamy
Premiera Red Game
i Green Game
IPO, NewConnect

2017

Budżet (+ Gamelnn):
1,87 mln zł
Przychód: 1,74 mln zł
Sprzedaż: 400 tys.
Graczy: 1,35 mln

2018

Budżet: 300 tys. zł
Przychód: 1,6 mln zł
Graczy: 1,2 mln
Produkcja opłacona
przez Microsoft

2019

Budżet: 1,2 mln zł
Do rozliczenia: 220 tys.
zł
Wydawca: Feardemic

2019

Budżet: 850 tys. zł
Przychód: >2,5 mln zł
Sprzedaż: 80 tys.
Graczy: 300 tys.
Wydawca: Spółka
IP-holder: Paradox

2020

Budżet: 450 tys. zł
Przychód: >750 tys. zł
Sprzedaż: 40 tys.
Graczy: 230 tys.
Samodzielny dodatek do
Coteries of New York

DRAW DISTANCE DZISIAJ

- Zatrudnienie: 35 osób (produkcja + wydawnictwo)
Gry: 7 od 2015 roku, na wiele platform (głównie PC i konsole)
Rodzaj: różne gatunki - zręcznościowe, fabularne
Wydawnictwo: pierwsze kroki w self-publishingu – sukces w sprzedaży gier z serii Vampire: The Masquerade

DRAW DISTANCE PO EMISJI

- Zatrudnienie: docelowo 45-50 osób
Gry: wyższa jakość, spójna wizja, korzystanie z zebranego doświadczenia, rozwój kompetencji.
Produkcja dwóch tytułów jednocześnie
R&D: dalszy rozwój własnej technologii, kolejne dofinansowania na narzędzia do produkcji gier
Wydawnictwo: nacisk na self-publishing, zacieśnianie współpracy z Paradox Interactive
Struktura: zarządzanie agile, załączek zespołów QA, R&D, porting

CELE ŚREDNIOTERMINOWE

- Wejście do grona 10 najlepszych producentów gier w Polsce
Profesjonalizacja, wyjście poza segment indie
Sukces komercyjny (zwrot kosztów produkcji i marketingu w pierwszym miesiącu sprzedaży gry)
Sukces artystyczny (min. 75 punktów na Metacritic i OpenCritic).



CELE STRATEGICZNE 2021-2023

Serial Cleaners: dokończenie produkcji i wydanie gry

Project Cardinal: produkcja gry i jej współfinansowanie, wydanie gry w 2023 r

GameINN: dokończenie projektu badawczo-rozwojowego - wypracowanie technologii do tworzenia rozbudowanych narracyjnie gier fabularnych

Segment AA: zwiększenie jakości tworzonych gier i przejście w wyższy próg cenowy (z 19,99 USD/EUR na 29,99 USD EUR)

Wzmocnienie zespołu: tworzenie dwóch gier naraz i zwiększenie kompetencji w zakresie wydawania gier

SERIAL CLEANERS

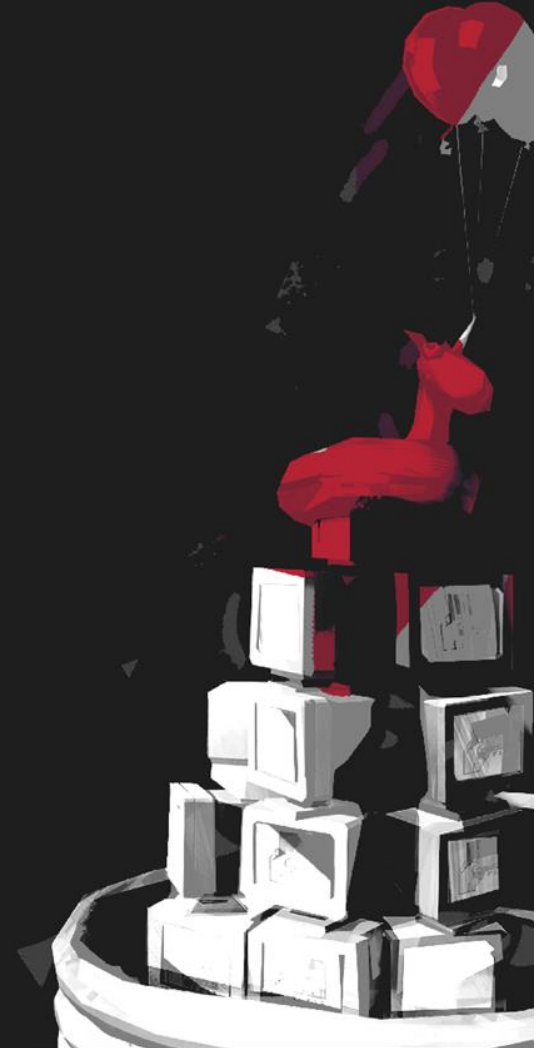
Premiera: druga połowa 2021
Platformy: PC i konsole
Cena: TBA (powyżej 19,99 USD/EUR)
Budżet: 2,5 mln zł
Marketing: 250-500 tys. zł przy self-publishingu

Najlepsza jakościowo i największa gra w historii Spółki:

- Wyższej jakości grafika (3D) i animacje niż w pierwszej części
- Zaawansowana sztuczna inteligencja - odpowiedź na zarzuty do pierwszej gry
- Cztery zróżnicowane grywalne postacie - większa różnorodność stylów gry
- Duża regrywalność - przekłada się na dłuższy czas, jaki gracze spędzą z Serial Cleaners
- Klimat lat 90. - nostalgiczna podróż w przeszłość, modny temat
- Muzyka niczym z lat 90. - autorstwa Joshuy Eustisa (Telefon Tel Aviv, Nine Inch Nails)

Otworzy Spółce drzwi do tworzenia i wydawania gier w segmencie 29,99 USD/EUR
Stanowi podstawę technologiczną produkcji Project Cardinal

Duża baza fanów pierwszej gry – 1,35 mln graczy
Szacowana sprzedaż - 80-120 tys. egzemplarzy w pierwszym roku sprzedaży



**SERIAL
CLEANERS**

E3



[Serial Cleaners Bob Cabin Stealth Gameplay](#)

[Serial Cleaners - Exclusive Developer Walkthrough](#)

10 Most Anticipated Indie Games Announced At E3 2021

<https://screenrant.com/e3-2021-most-anticipated-indie-games/>

The 15 Best Indie Games of E3 2021

<https://gamerant.com/indie-games-e3-2021/>

15 indie game trailers from E3 you shouldn't miss

<https://www.pcgamer.com/15-indie-game-trailers-from-e3-you-shouldnt-miss/>

E3's Coolest, Weirdest, and Most Badass Indie Games

<https://www.pcmag.com/news/e3s-coolest-weirdest-and-most-badass-indie-games>

The Best Indie Games in E3 2021

<https://www.indiegamewebsite.com/2021/06/21/the-best-indie-games-in-e3-2021/>



PROJECT CARDINAL

Premiera: 2023
Gatunek: cRPG
Platformy: PC i konsole
Finansowanie: DDI + Paradox Interactive - już nie tylko udzielenie IP (jak przy Vampire: The Masquerade)
Wydawca: Draw Distance (self-publishing)
Budżet i cena: Zgodne z celami strategicznymi

Szybsza i tańsza preprodukcja, wyższa jakość końcowego produktu dzięki:

- silnik Unity - używany w produkcji wszystkich gier Spółki
- narzędzie narracyjne z GameINNA - umożliwi pracę nad rozbudowaną fabułą i dialogami
- Serial Cleaners jako podstawa technologiczna

Logiczne wykorzystanie i rozwinięcie umiejętności zespołu
Pogłębianie strategicznej współpracy z Paradox Interactive

Potencjał sprzedaży: 3-4x Serial Cleaners

- gatunek cRPG popularniejszy od skradanek
- gra stawiająca na narrację, jak Coteries, ale oferująca więcej rozgrywki niż Serial Cleaners
- silne wsparcie marketingowe ze strony Paradox Interactive

GAMEINN

Drugie dofinansowanie w ramach programu sektorowego GameINN
Poprzednie dofinansowanie: 1 377 410 zł

Od stycznia 2020 r. zespół pracuje nad narzędziem do tworzenia gier narracyjnych
To integralna część Serial Cleaners i Project Cardinal, i podstawa przyszłych gier Spółki

Koszt projektu: 7 941 750 zł
Dofinansowanie: 5 274 900 zł
Koniec prac: Q3 2022 (realne przesunięcie do końca roku)



GRY AA

Wyższa jakość, wyższa cena premierowa (min. 29,99 USD/EUR)

Gracze chętniej sięgają po gry z tej półki cenowej niż po indie (9,99-19,99 USD/EUR)

Wejście w ten segment będzie możliwe dzięki rozszerzeniu zespołu produkcyjnego

Zatrudnienie doświadczonych osób będzie możliwe dzięki atrakcyjnym projektom i warunkom pracy

Budżet produkcyjny gier DDI

Obecnie – do 2,5 mln zł

Do 2023 r. – 5+ mln zł

Planowane zyski – min. 3-4 x obecnie

Doświadczenie pracowników Draw Distance:

Techland, Flying Wild Hog, Bloober Team, Artifex Mundi, Ten Square Games, Creative Forge Games, Teyon, Tate Multimedia, Simteract, Digital Melody, GameDesire oraz media branżowe



PRODUKCJA DWÓCH GIER + DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA

Draw Distance obecnie to:

Produkcja: 30 osób

Liderzy zespołów, programiści, graficy, projektanci rozgrywki i poziomów

Wydawnictwo: 5 osób

PR, marketing, community management, rozwój biznesu

Za mało, by prowadzić skuteczne działania sprzedażowe i produkcję dwóch wysokiej jakości gier naraz

Spółka dąży do zatrudnienia na poziomie 45-50 osób

Wzrost kosztów zatrudnienia do 2023 - 40% (z 340 tys. zł do 470 tys. zł miesięcznie)

Struktura: profesjonalna organizacja

- wprowadzimy zarządzanie agile
- powstaną załączki zespołów QA, R&D, portingowego



POZOSTAŁE PROJEKTY

Halls of Horror

Cyfrowe wydanie gry planszowej, stworzonej na bazie gry z Mixera (gotowy projekt i grafika)
Ok. 100 tys. zł potrzebne do dokończenia (głównie prace programistyczne) i wydania gry (2021 r.)

Far Peak

Projekt zapowiedziany w 2018 roku
Produkcja wstrzymana – inne gry Spółki dostały pierwszeństwo (okazje biznesowe)
W Q3 2021 r. decyzja w sprawie powrotu do produkcji
Duży potencjał tematyki (wspinaczka wysokogórska) i gatunku gry (nacisk na narrację)
Zakładany budżet – do 3 mln złotych

Project Swan

Do końca czerwca Spółka tworzy prace koncepcyjne dla globalnego wydawcy
W Q3 2021 r. decyzja w sprawie dalszej współpracy
Możliwy budżet – powyżej 5 mln zł

Project Swan i Far Peak są brane pod uwagę, jako projekty mające największe szanse na wejście w fazę produkcji (równoległe do Project Cardinal) po zakończeniu prac nad Serial Cleaners.



FINANSOWE

Finansowanie: sprzedaż gier własnych, dotacje, abonamenty, umowy (Cardinal, Swan)

Wpływy i wydatki na podstawie danych za 2020 rok

Cash-in (tys. zł)

Przychód ze sprzedaży produktów	3 306
Game-inn (grant)	1 292
Zmiana kapitału obrotowego	69
Suma	4 667

Cash-out (tys. zł)

Wynagrodzenia (UOP oraz B2B)	1 682
Inne usługi obce	964
Wydatki finansowe	379
Saldo pozostałych wydatków	1 011
Suma	4 036

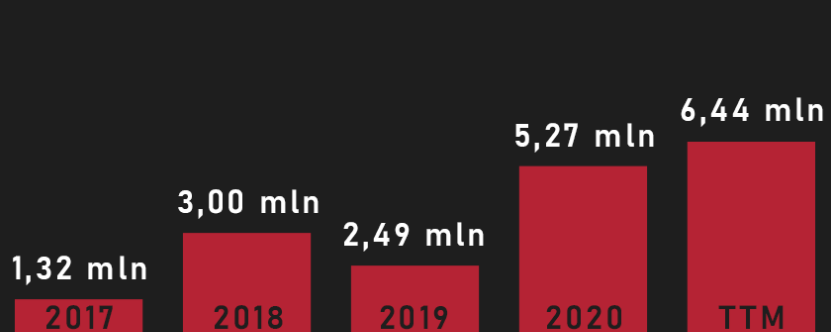
Wynik (tys. zł) 631

BO

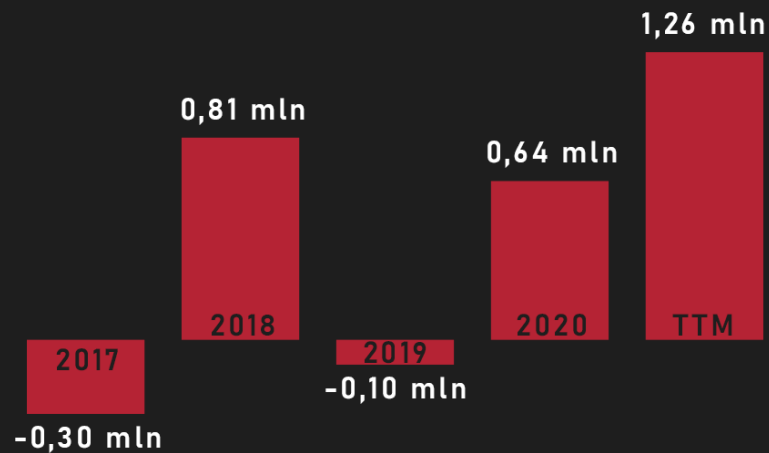
01:02

ATY 2020

PRZYCHODY



ZYSK NETTO



OFERTA AKCJI

CELE EMISJI

1. **Serial Cleaners** - dokończenie produkcji i wydanie gry.
2. **Project Cardinal** - produkcja, współfinansowanie i wydanie gry w 2023 r.
3. **GameINN** - dokończenie projektu badawczo-rozwojowego w ramach programu GameINN. Wypracowanie technologii do tworzenia rozbudowanych narracji w grach.
4. **Wzmocnienie zespołu** - zwiększenie zatrudnienia do 45-50 osób, by tworzyć dwie gry jednocześnie i podnieść kompetencje w zakresie wydawania gier.
5. **Segment AA** - podniesienie jakości tworzonych gier i przejście w wyższy próg cenowy.



2.250.000
akcji



4,5 mln zł
wartość
emisji brutto



2,00 zł
cena
emisyjna

OFERTA AKCJI

HARMONOGRAM

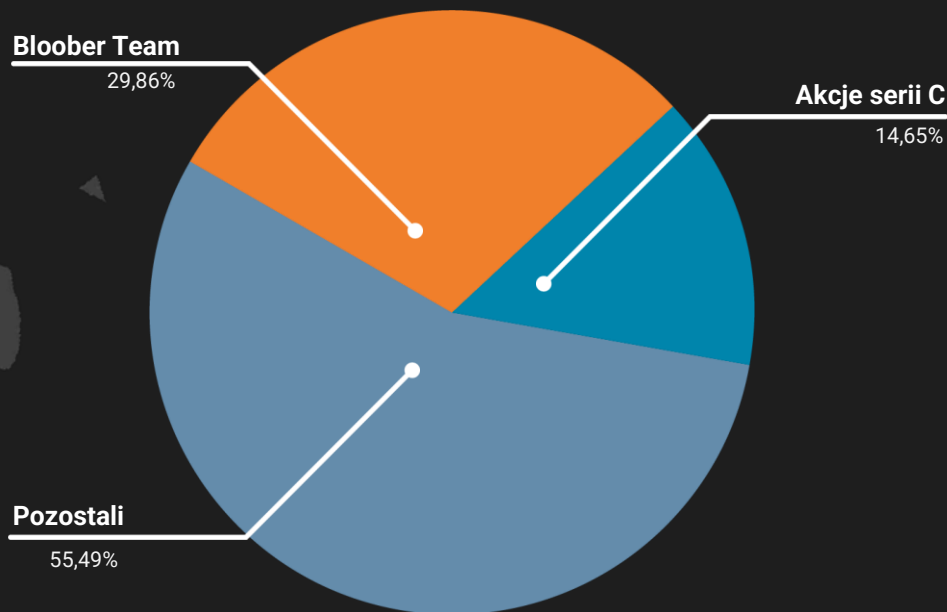
Terminy	Zdarzenie
od 24/06/2021	Rozpoczęcie przyjmowania zapisów i wpłat na Akcje Nowej Emisji
14/07/2021 - do godz. 23.59 dla Zapisów przyjmowanych przez Dom Maklerski - do godz. 15.00 dla Zapisów przyjmowanych przez Spółkę*	Zakończenie przyjmowania zapisów na Akcje Nowej Emisji
do 15/07/2021 (do godz. 23.59)*	Ostateczny termin wpływu wpłat celem opłacenia Akcji Nowej Emisji
do 16/07/2021*	Podanie do publicznej wiadomości informacji o zmianie wielkości poszczególnych transz (jeżeli nastąpi)
do 16/07/2021*	Przydział Akcji Nowej Emisji
do 16/07/2021*	Podanie do publicznej wiadomości wyników Oferty Publicznej
do 21/07/2021*	Zwrot nadpłaconych kwot (w przypadku nadsubskrypcji)

** Zgodnie z art. 440 §1 pkt 5) KSH termin na dokonanie zapisów nie może być krótszy niż 2 tygodnie od dnia publikacji ogłoszenia wzywającego do zapisywania się na akcje w Monitorze Sądowym i Gospodarczym. W razie publikacji tego ogłoszenia w dacie późniejszej niż 30 czerwca 2021 r. Spółka zastrzega, że termin zakończenia przyjmowania zapisów, termin przyjmowania wpłat, termin ewentualnej zmiany wielkości transz, termin przydziału Akcji Serii C oraz termin zwrotu dokonanych wpłat może zostać odpowiednio zmieniony.*

OFERTA AKCJI

AKCJONARIAT

Struktura akcjonariatu po uplasowaniu nowej emisji



ESOP

1. Wartość programu: ponad 1,65 mln zł
2. Liczba akcji: 786.720 sztuk
3. Okres referencyjny: 2021-2023, 3 transze
4. Cele: zysk netto nie mniej niż:
 - 2021 - 1,2 mln zł
 - 2022 - 2,0 mln zł
 - 2023 - 3,5 mln zł
5. Uprawnieni: członkowie zarządu, kluczowi pracownicy i współpracownicy
6. Minimalny staż: 24 miesiące

ZASTRZEŻENIE PRAWNE 1/2

Poprzez wzięcie udziału w spotkaniu, na którym niniejsza prezentacja jest wyświetlana lub uzyskanie dostępu do niniejszej prezentacji i zapoznanie się jej treścią, przyjmują Państwo do wiadomości i wyrażają zgodę na związanie poniższymi zastrzeżeniami i warunkami:

Niniejsza prezentacja wraz z ustnymi komentarzami i wyjaśnieniami do niej przekazywanymi przez osoby działające w imieniu spółki (dalej łącznie również jako „Prezentacja”) została przygotowana przez spółkę pod firmą Draw Distance Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie (dalej „Spółka”). Wszelkie prawa do niniejszej Prezentacji oraz do poszczególnych jej elementów, w tym majątkowe prawa autorskie, przysługują Spółce. Spółka informuje jednocześnie, że wszelkie utrwalanie, powielanie, przechowywanie, przekazywanie, transmitowanie, czy udostępnianie niniejszej Prezentacji jakimkolwiek osobom trzecim – w jakiegokolwiek formie oraz z wykorzystaniem jakichkolwiek środków technicznych, w tym zarówno pośrednio jak i bezpośrednio – jest zabronione bez uprzedniej wyraźnej zgody Spółki, udzielonej na piśmie pod rygorem nieważności. Ponadto, Spółka wskazuje, że powielanie, rozpowszechnianie, przekazywanie lub udostępnianie niniejszej Prezentacji może podlegać ograniczeniom prawnym (ograniczenia i ich zakres mogą być różne w zależności od jurysdykcji), a wszelkie osoby, którym niniejsza Prezentacja zostanie przekazana lub w inny sposób udostępniona, powinny zapoznać się z takimi ograniczeniami i bezwzględnie stosować się do nich. Prezentacja ani jakakolwiek jej część nie może być rozpowszechniana w Stanach Zjednoczonych Ameryki, Kanadzie, Australii lub Japonii ani podmiotom amerykańskim (ang. U.S. Persons). Osoby zapoznające się z niniejszą Prezentacją oświadczają jednocześnie, że nie są objęte właściwymi przepisami obowiązującymi w jakiegokolwiek jurysdykcji, w której wyświetlanie, rozpowszechnienie lub publikacja materiałów zawartych w Prezentacji byłoby zabronione lub wymagałoby uzyskania odpowiedniego zezwolenia, czy zgody.

Prezentacja ma charakter informacyjny i nie stanowi oferty sprzedaży papierów wartościowych ani oferty mającej na celu pozyskanie oferty kupna papierów wartościowych, czy jakichkolwiek innych instrumentów, albo tytułów uczestnictwa w Spółce ani jakimkolwiek innym przedsięwzięciu. Niniejszy dokument nie stanowi także oferty podjęcia współpracy na jakichkolwiek innych warunkach, ani oferty sprzedaży, czy też zaproszenia do składania ofert zakupu, czy zapisów na akcje Spółki albo jakichkolwiek innych papierów wartościowych zarówno Spółki jak i osób trzecich. Treść Prezentacji nie stanowi i nie będzie inkorporowana przez odwołanie, żadnej umowy między Spółką a osobami trzecimi, ani nie będzie podstawą powstania jakichkolwiek zobowiązań Spółki, osób działających w imieniu Spółki czy też osób którym została udostępniona. Osoby, którym udostępnia się niniejszą Prezentację nie powinny na niej polegać w związku z jakąkolwiek umową, zobowiązaniem, ani zamiarem jakiegokolwiek innego działania odnoszącego się do Spółki.

Prezentacja nie stanowi nie zawiera kompletnej ani całościowej analizy finansowej, czy handlowej Spółki. Prezentacja nie przedstawia kompletnej ani całościowej analizy pozycji Spółki ani jej perspektyw. Prezentację przygotowano z należytą starannością i dbałością o jakość informacji w niej zawartych, jednakże istnieje ryzyko pojawienia się w niej niedokładności jak również pominięcia niektórych informacji. Ewentualne decyzje dotyczące Spółki powinny być podejmowane w oparciu o samodzielnie i niezależnie przeprowadzone analizy i badania. Osoby, którym udostępniono niniejszą Prezentację ponoszą pełną odpowiedzialność za dokonaną przez siebie ewentualną ocenę sytuacji Spółki i dokonane prognozy jej przyszłego rozwoju.

ZASTRZEŻENIE PRAWNE 2/2

W przypadku, gdy niniejsza Prezentacja zawiera treści, czy stwierdzenia odnoszące się do przyszłości, w tym analizy dotyczące możliwych lub oczekiwanych przyszłych wyników finansowych albo handlowych Spółki – każde z takich stwierdzeń lub treści obarczone jest ryzykiem. Na ryzyko, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym składają się zarówno czynniki znane jak i nieznanne Spółce. Z uwagi na możliwość wystąpienia znacznej ilości nieprzewidywanych zdarzeń i innych czynników, które mogą spowodować, że faktycznie osiągnięte wyniki finansowe Spółki jak również sytuacja w branży, w której Spółka działa mogą odbiegać od analiz przedstawionych w treści Prezentacji, w zakresie w jakim zawiera ona stwierdzenia dotyczące przyszłości. Żaden element Prezentacji nie powinien być traktowany jako gwarancja, czy zapewnienie albo zobowiązanie do zapewnienia, że Spółka, czy którykolwiek podmiot z tej grupy osiągnie w przyszłości jakiegokolwiek określone wyniki finansowe albo handlowe.

Spółka, członkowie jej organów oraz kadry zarządzającej jak również akcjonariusze, doradcy, przedstawiciele Spółki nie składają żadnych wyraźnych ani dorozumianych oświadczeń, zapewnień ani gwarancji w zakresie rzetelności, kompletności, prawidłowości informacji i treści zawartych w Prezentacji, ani co do tego że żadna takie treści, czy informacje nie mogą w żadnym przypadku wprowadzić odbiorcy w błąd. Prezentacja, ani treści w niej zawarte nie były poddawane weryfikacji przez niezależne od Spółki podmioty. W najszerszym dopuszczalnym przez przepisy prawa zakresie wyłączona jest odpowiedzialność osób wskazanych wyżej za wszelkie oświadczenia, treści, czy stwierdzenia zawarte w Prezentacji, w tym za wszelkie szkody, jakie mogłoby spowodować zastosowanie się do tych oświadczeń, treści lub stwierdzeń przez osoby, którym Prezentację udostępniono. Żadne oświadczenie zawarte w prezentacji nie powoduje zaciągnięcia zobowiązania przez którykolwiek ze wskazanych podmiotów. Spółka, członkowie jej organów oraz kadry zarządzającej jak również akcjonariusze, doradcy, przedstawiciele Spółki zwolnieni są z odpowiedzialności za jakiegokolwiek skutki wykorzystania informacji, danych czy stwierdzeń zawartych w Prezentacji, lub którejkolwiek jej części, niezależnie od sposobu oraz celu takiego wykorzystania. Cała odpowiedzialność za wykorzystanie jakichkolwiek informacji zawartych w niniejszej Prezentacji spoczywa na osobie, która z tych informacji korzysta. Wszelkie informacje, stwierdzenia, czy analizy dotyczące przyszłości mogą zostać zmienione przez Spółkę lub ich przedstawicieli w każdym czasie bez uprzedniego ostrzeżenia o takiej zmianie. Spółka, członkowie jej organów oraz kadry zarządzającej jak również akcjonariusze, doradcy, przedstawiciele Spółki nie są zobowiązani do aktualizowania niniejszej Prezentacji w przypadku zaistnienia jakichkolwiek zmian ani do zapewnienia odbiorcom Prezentacji jakichkolwiek dodatkowych informacji.



KONTAKT

DRAW_DISTANCE

Draw Distance S.A.
Cystersów 20a
31-553 Kraków

contact@drawdistance.dev
12 346 11 41