

DRAW_DISTANCE

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI

za okres 01.01.2025 r. - 31.12.2025 r.

Kraków, 27 sierpnia 2026 r.



SPIS TREŚCI

Wizytówka jednostki	4
Informacje ogólne	6
Organy Spółki	7
Struktura akcjonariatu	7
Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2025 roku	8
Restrukturyzacja	9
Porting	9
„Serial Cleaner”	9
„Vampire: The Masquerade”	10
Inne istotne zdarzenia	11
Komentarz do wyników finansowych	11
Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2025 roku	12
Restrukturyzacja	13
„Vampire: The Masquerade”	13
Porting	13
NewConnect	13
Przewidywany rozwój firmy Draw Distance S.A.	14
Czynniki ryzyka i zagrożeń	15
Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą i konfliktem na Bliskim Wschodzie	16
Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę	16
Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier komputerowych	16
Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych lub nowych trendów w trakcie produkcji gier	17
Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta	17
Ryzyko zmienności kursów walutowych	17
Ryzyko zmiennych przepisów prawnych i podatkowych	17
Ryzyko związane z utratą pozycji w branży	18
Ryzyko konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji	18
Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych	18
Ryzyko związane z fluktuacją pracowników	19
Ryzyko utraty płynności	19
Ryzyko zmiany cen	20
Ryzyko związane ze strukturą przychodów	20
Ryzyko współpracy Emitenta z kooperantami (licencjodawcami, wydawcami)	20
Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT, utraty lub kradzieży danych oraz ataku cyberprzestępczego	21
Ryzyko podlegania umów prawu obcemu	21
Ryzyka związane z prawami własności intelektualnej osób trzecich	21
Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży	22
Ryzyko niepowodzenia procesu układowego i braku możliwości dalszej kontynuacji działalności	22
Personel i świadczenia socjalne	23
Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa	24
Sytuacja majątkowa	25
Sytuacja finansowa	25
Sytuacja dochodowa	25
Przewidywana sytuacja finansowa	25

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	26
Udziały własne	27
Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	27
Instrumenty finansowe	27
Zasady ładu korporacyjnego	28
Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego	29
Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)	29
Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)	29
Wskaźnik średniego zatrudnienia.....	29
Wskaźniki finansowe i niefinansowe	29



1

WIZYTÓWKA JEDNOSTKI



Przedmiot działalności

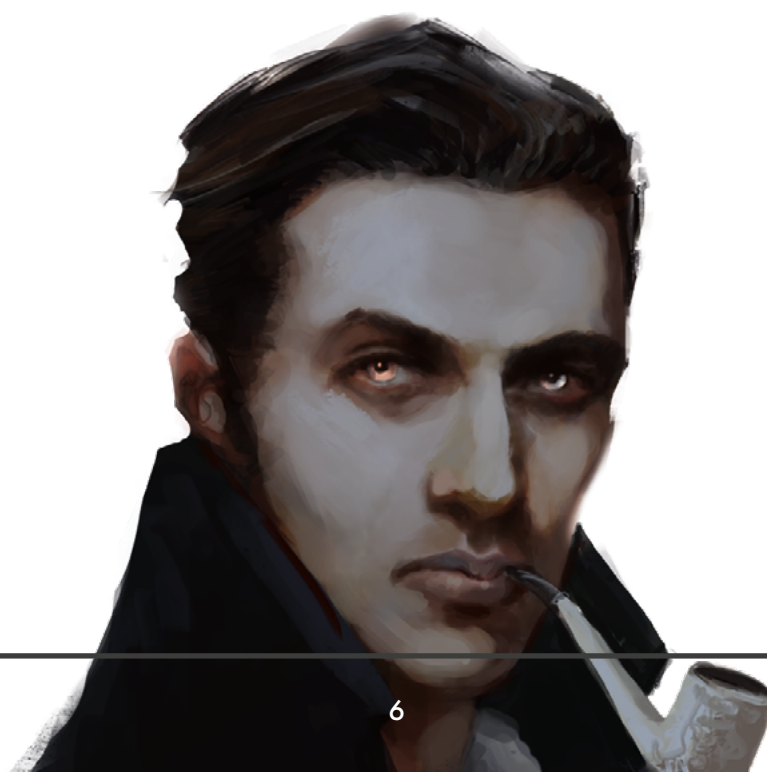
Działalność Spółki Draw Distance S.A. w restrukturyzacji (dalej: „Spółka”, „Emitent”) jest skoncentrowana na tworzeniu niezależnych gier wideo oraz wsparciu zewnętrznych twórców i wydawców w zakresie portingu. W ofercie Emitenta znajdują się głównie gry wideo na konsole gier wideo (stacjonarne oraz przenośne)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

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

Spółka działa na rynku międzynarodowym współpracując z globalnymi wydawcami i dystrybutorami. Do końca 2023 r. prowadziła działalność self-publishingową, jako wydawca własnych gier „Vampire: The Masquerade – Coteries of New York” i „Vampire: The Masquerade – Shadows of New York”.

Informacje ogólne

FIRMA	DRAW DISTANCE SPÓŁKA AKCYJNA W RESTRUKTURYZACJI
SKRÓT FIRMY	Draw Distance S.A.
SIEDZIBA	Kraków
ADRES SIEDZIBY	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
TELEFON	+ 12 346 11 41
ADRES POCZTY 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 2025 r.)	
ZARZĄD	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
RADA NADZORCZA	Bartłomiej Mielcarek – Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Marcin Sikora – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Michał Kędzia
	Marek Pauka
	Marcin Droba

Zarząd – skład osobowy Zarządu nie ulegał w 2025 r. zmianie.

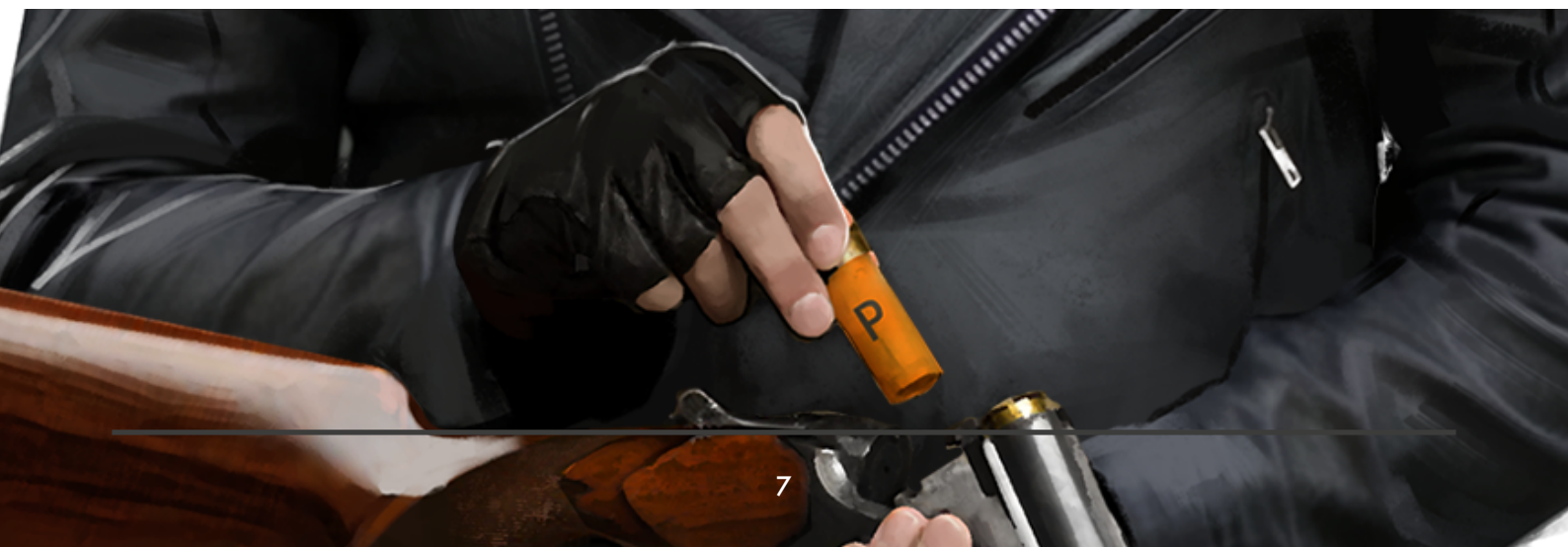
Rada Nadzorcza – skład osobowy Rady Nadzorczej uległ w 2025 r. zmianie. Do składu dołączył Marek Pauka (powołanie) oraz Marcin Droba (kooptacja).

Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2025 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 WPŁYNĘŁY NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2025 ROKU

Najważniejszym zdarzeniem w 2025 r. było wydanie przez sąd postanowienia o otwarciu przyspieszonego postępowania układowego wobec Draw Distance. Jednak zanim to nastąpiło, w pierwszej połowie roku Spółka mierzyła się ze skutkami utraty projektu „Onyx” oraz przedłużającego się oczekiwania na decyzję sądu. Doszło m.in. do otrzymania wypowiedzenia przez firmę audytorską, co w konsekwencji uniemożliwiło opublikowanie raportu rocznego za 2024 r. w regulaminowym terminie i doprowadziło do zawieszenia notowań Spółki. Druga połowa roku upłynęła pod znakiem współpracy z nowym biegłym rewidentem, pracą z Nadzorcą Sądowym, a także działalności portingowej.

Restrukturyzacja

W pierwszej połowie 2025 roku Spółka oczekiwała na wydanie przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie postanowienia o otwarciu przyspieszonego postępowania układowego. Pomimo działań Tymczasowego Nadzorca Sądowego oraz Zarządu Spółki, oczekiwanie to przedłużyło się, wywierając negatywny wpływ na bieżącą działalność operacyjną Emitenta. W szczególności utrudniało terminowe regulowanie zobowiązań oraz realizację działań wymagających większej pewności co do sytuacji formalnoprawnej Spółki.

Przełomowym wydarzeniem było wydanie w dniu 24 lipca 2025 r. przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, VIII Wydział Gospodarczy ds. upadłościowych i restrukturyzacyjnych, postanowienia o otwarciu przyspieszonego postępowania układowego wobec Draw Distance S.A. Oznaczało to formalne rozpoczęcie procesu restrukturyzacyjnego, którego celem jest zawarcie układu z wierzycielami oraz odbudowa stabilności finansowej i operacyjnej Spółki.

Otwarcie postępowania zapewniło Spółce możliwość dalszego prowadzenia działalności operacyjnej z ochroną przewidzianą przez przepisy prawa restrukturyzacyjnego, w tym przed egzekucją wierzytelności objętych układem, przy jednoczesnym nadzorze sądowym nad przebiegiem procesu. Dla wierzycieli stworzyło ono ramy transparentnego i uporządkowanego procesu restrukturyzacyjnego, natomiast dla akcjonariuszy stanowiło istotny krok w kierunku przywró-

cenia stabilności i długoterminowej wartości Spółki.

Po otwarciu postępowania Zarząd Spółki, we współpracy z Nadzorcą Sądowym, przeprowadził aktualizację dokumentacji wymaganej przepisami prawa restrukturyzacyjnego, obejmującej m.in. wykaz zobowiązań, należności oraz majątku Spółki. Aktualizacja była konieczna z uwagi na czas, jaki upłynął pomiędzy złożeniem wniosku restrukturyzacyjnego a wydaniem postanowienia przez sąd (12 miesięcy). Komplet dokumentów został przekazany do sądu przez Nadzorcę Sądowego w dniu 8 października 2025 r., po czym rozpoczęto działania polegające na kontakcie z wierzycielami i przedstawieniu aktualnej sytuacji Spółki.

Porting

W pierwszym kwartale 2025 r. Draw Distance S.A. zakończyła realizację projektu portingowego wykonywanego na podstawie umowy zawartej w dniu 21 listopada 2024 r. z Feardemic Sp. z o.o. W ramach współpracy Spółka przygotowała konwersję zleconej gry na konsole PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch, otrzymując z tego tytułu jednorazowe wynagrodzenie. Projekt został zrealizowany zgodnie z harmonogramem i stanowił potwierdzenie kompetencji Emitenta w zakresie usług portingowych oraz współpracy z zewnętrznymi wydawcami.

W dniu 2 października 2025 r. Spółka zawarła umowę z Retrovibe Sp. z o.o. dotyczącą stałej współpracy w zakresie świadczenia usług programistycznych. Na podstawie zawartej umowy Draw Distance S.A. realizuje prace obejmujące rozwój, utrzymanie oraz optymalizację kodu gier wideo zlecaniodawcy. Umowa została zawarta na czas nieokreślony i ma charakter usługowy, bez udziału Spółki w przychodach ze sprzedaży rozwijanych projektów. W ocenie Zarządu współpraca ta wpisuje się w strategię dywersyfikacji źródeł przychodów oraz efektywnego wykorzystania potencjału zespołu deweloperskiego, zapewniając stabilne przychody przy ograniczonym ryzyku produkcyjnym i finansowym.

„Serial Cleaner”

Kluczowym projektem realizowanym w omawianym okresie był „Serial Cleaner: Blood & Confetti”, fabularny dodatek do gry „Serial Cleaner”, który powstał

na podstawie umowy zawartej z brytyjskim wydawcą Curve Games w dniu 20 grudnia 2024 r. Premiera dodatku na platformie Steam planowana była na 28 kwietnia 2025 r., jednak bezpośrednio przed wydaniem wykryto istotne błędy techniczne wynikające z modyfikacji kodu gry. W trosce o jakość produktu oraz jego potencjał sprzedażowy Spółka, wspólnie z wydawcą, podjęła decyzję o przesunięciu premiery. Nowy termin wydania został wyznaczony na 12 czerwca 2025 r., a premiera została skoordynowana z działaniami promocyjnymi prowadzonymi przez Curve Games na platformie Steam, co miało na celu zwiększenie widoczności zarówno dodatku, jak i podstawowej wersji gry.

W drugiej połowie roku Spółka kontynuowała prace nad przygotowaniem „Blood & Confetti” do wydania na platformach konsolowych oraz w sklepie GOG. Zarząd podjął decyzję o realizacji prac portingowych we własnym zakresie, przy zachowaniu priorytetu dla bieżących projektów produkcyjnych oraz bez generowania dodatkowych obciążeń finansowych dla Spółki. O terminach premier na kolejnych platformach Spółka poinformuje odrębnymi raportami bieżącymi.

W dniu 11 lutego 2025 r. odbyła się premiera „Serial Cleaner” na urządzeniach mobilnych, we współpracy z wydawcą Plug In Digital. Projekt osiągnął zakładane cele bizneso-

we – w niespełna dwa tygodnie od premiery zwróciły się koszty portingu oraz działań marketingowych.

Kolejnym krokiem wzmacniającym obecność marki na rynku mobilnym było włączenie 24 września 2025 r. gry „Serial Cleaner” do programu Google Play Pass na urządzeniach z systemem Android. Do końca okresu sprawozdawczego tytuł został pobrany przez użytkowników programu ponad 12 tysięcy razy. Udział w programie stanowi dodatkowe źródło przychodów oraz zwiększa rozpoznawalność marki w segmencie gier mobilnych.

„Vampire: The Masquerade”

Trylogia gier „Vampire: The Masquerade”, obejmująca tytuły „Coteries of New York”, „Shadows of New York” oraz „Reckoning of New York”, pozostawała w 2025 roku jednym z najważniejszych elementów portfolio sprzedażowego Draw Distance S.A.

W 2025 roku francuski wydawca Plug In Digital kontynuował działania mające na celu zwiększenie sprzedaży trylogii, a także osiągnięcie progu sprzedażowego umożliwiającego zwrot kosztów produkcji i marketingu gry „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York”. W pierwszych trzech kwartałach roku działania te obejmowały przede wszystkim intensyfikację aktywności marketingowych oraz przygotowanie dodatkowych inicjatyw promocyjnych związanych z uniwersum World of Darkness.

W drugiej połowie roku sprzedaż trylogii utrzymywała się na stabilnym poziomie. Istotnym wsparciem dla wyników sprzedażowych były działania wydawcy polegające na włączeniu gry „Reckoning of New York” do oferty Prime Gaming (obecnie Amazon Luna Cloud Gaming) oraz wykorzystaniu jej w działaniach promocyjnych powiązanych z premierą „Vampire: The Masquerade – Bloodlines II”, w tym jako elementu ofert przedpremierowych w sklepie GOG.

W dniu 31 grudnia 2025 r. Spółka otrzymała od wydawcy informację o przekroczeniu przez grę „Vampire: The Masquerade – Reckoning of New York” progu sprzedaży oznaczającego pełny zwrot kosztów produkcji oraz działań marketingowych. W konsekwencji

Draw Distance S.A. rozpoczęła partycypację w zyskach ze sprzedaży tego tytułu zgodnie z postanowieniami zawartej umowy wydawniczej.

Inne istotne zdarzenia

W trzecim kwartale 2025 r. Spółka zawarła umowę z WBS Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na przeprowadzenie badania sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2024 oraz 2025. Umowa została pozytywnie zaopiniowana przez Radę Nadzorczą w dniu 17 września 2025 r. Przeprowadzenie badania i wydanie opinii przez biegłego rewidenta stanowią jeden z kluczowych elementów procesu formalnego prowadzącego do przywrócenia notowań akcji Spółki na rynku NewConnect, co pozostaje jednym z najważniejszych celów Zarządu.

Istotne zmiany nastąpiły również w składzie Rady Nadzorczej Spółki. W dniu 30 września 2025 r., na podstawie § 21 ust. 4 Statutu Spółki, akcjonariusz Bloober Team S.A. wskazał Pana Marka Paukę na członka Rady Nadzorczej. Pan Marek Pauka jest profesorem Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu oraz Kierownikiem Katedry Finansów tej uczelni. Jego doświadczenie w obszarze finansów przedsiębiorstw, oraz zarządzania wartością przedsiębiorstwa stanowi istotne wzmocnienie kompetencyjne organu nadzorczego.

Kolejnym krokiem wzmacniającym Radę Nadzorczą było powołanie w dniu 2 października 2025 r., w drodze kooptacji, Pana Marcina Droby na członka Rady Nadzorczej. Zarząd ocenia, że poszerzenie składu Rady Nadzorczej wspiera dalszy rozwój Spółki oraz wzmacnia nadzór korporacyjny w okresie realizacji procesu restrukturyzacyjnego i dalszej transformacji działalności.

Komentarz do wyników finansowych

Spółka zamknęła rok obrotowy 2025 ze stratą netto w wysokości 1.297.735,07 zł. Bilans zamknął się zgodną kwotą w wysokości 4.253.634,68 zł

W 2025 r. Spółka osiągnęła przychody netto ze sprzedaży produktów w wysokości 807.124,77 zł. Największy wpływ na wysokość przychodów miały wynagrodzenia za działalność portingową i produkcję „Serial Cleaner: Blood & Confetti”, a także sprzedaż gier z serii „Vampire: The Masquerade” oraz gry „Serial Cleaner”, ze szczególnym uwzględnieniem mobilnej wersji tego tytułu.

Na koniec 2025 r. łączna kwota przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi wyniosła 2.392.768,37 zł. Przedmiotowa pozycja sprawozdania obejmuje przychody netto ze sprzedaży produktów oraz zmianę stanu produktów, w ramach której ujmowane są wykonywane prace produkcyjne.

Na wyniki finansowe istotny wpływ miały koszty działalności operacyjnej, które w 2025 r. wyniosły 2.501.900,47 zł. Na wysokość przedmiotowych kosztów największy wpływ miała amortyzacja, która wyniosła 1.882.906,35 zł. Ponadto składają się na nie głównie wynagrodzenia w wysokości łącznej 305.398,36 zł, ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia w kwocie 23.280,02 zł oraz usługi obce w wysokości 214.898,89 zł.

Wszystko powyższe powoduje, że na koniec roku obrotowego 2025, Spółka posiadała dostępne środki pieniężne w wysokości 45.145,76 zł. Kapitał własny wyniósł na koniec okresu -4.008.188,52 zł. Obecnie Spółka skupia się na realizacji zleceń dotyczących wsparcia programistycznego oraz prac portingowych i kończy produkcję konsolowych wersji dodatku do „Serial Cleaner”.



3

ISTOTNE ZDARZENIA I TENDENCJE PO ZAKOŃCZENIU 2025 ROKU

Restrukturyzacja

Do końca stycznia 2026 r. Nadzorca Sądowy przekazał do sądu wszystkie wymagane dokumenty, w tym propozycje układowe oraz plan restrukturyzacyjny. Do momentu publikacji niniejszego raportu sąd nie podjął decyzji w sprawie zwołania zgromadzenia wierzycieli. Zarząd Spółki konsekwentnie realizuje działania zmierzające do zawarcia układu z wierzycielami oraz poprawy sytuacji finansowej i operacyjnej Emitenta.

„Vampire: The Masquerade”

Spółka prowadzi rozmowy z wydawcą, francuskim Plug in Digital, dotyczące udostępnienia gier na kolejnych platformach oraz wydania trylogii w wersji pudełkowej, a także dodania kolejnych wersji językowych, co pozytywnie przełożyłoby się na sprzedaż w wybranych krajach.

Porting

W 2026 r. Spółka kontynuuje działalność operacyjną w oparciu o zredukowaną strukturę kosztową, skupiając się na realizacji prac portingowych. Rozpoczęta w czwartym kwartale 2025 roku stała współpraca z warszawskim wydawcą Retrovibe Sp. z o.o. pozwala Emitentowi budować portfolio oraz poszerzać zakres wiedzy niezbędnej do wykonywania portów, zgodnie z obecnymi standardami rynkowymi. Współpraca ta została rozszerzona o kolejne tytuły w lutym 2026 r., co wiązało się ze zwiększeniem wynagrodzenia Spółki.

28 maja 2026 r. Emitent powiadomił o podpisaniu umowy z Better Gaming Agency Sp. z o.o. na przeportowanie na konsolę gry „Order Automatica”. Spółka będzie partycypowała w zyskach ze sprzedaży. 18 sierpnia 2026 r. Emitent podpisał umowę z Pretty Soon S.A. na porting gry „Scale the Depths”. Ponadto wspiera portingowo 7Levels S.A., a także studio Revive the Spark Sp. z o.o., dla którego przygotowuje konsolowe wersje gry „Vampire: The Masquerade – Oaths & Ashes”. Spółka aktywnie poszukuje kolejnych zleceń zarówno w Polsce, jak i za granicą.

NewConnect

1 czerwca 2026 r. Spółka opublikowała zaległe sprawozdanie finansowe oraz raport roczny za 2024 r., unikając w ten sposób wykluczenia z rynku NewConnect. Badanie zostało przeprowadzone przez firmę WBS Audyt Sp. z o.o., która odpowiadała również za przeprowadzenie badania sprawozdania finansowego Spółki za 2025 r. Publikacja raportu rocznego za 2025 r. oznacza, że Draw Distance S.A. nie będzie miała zaległych sprawozdań do opublikowania, co pozwoli na przywrócenie jej notowań.



4 PRZEWIDYWANY ROZWÓJ FIRMY DRAW DISTANCE S.A.

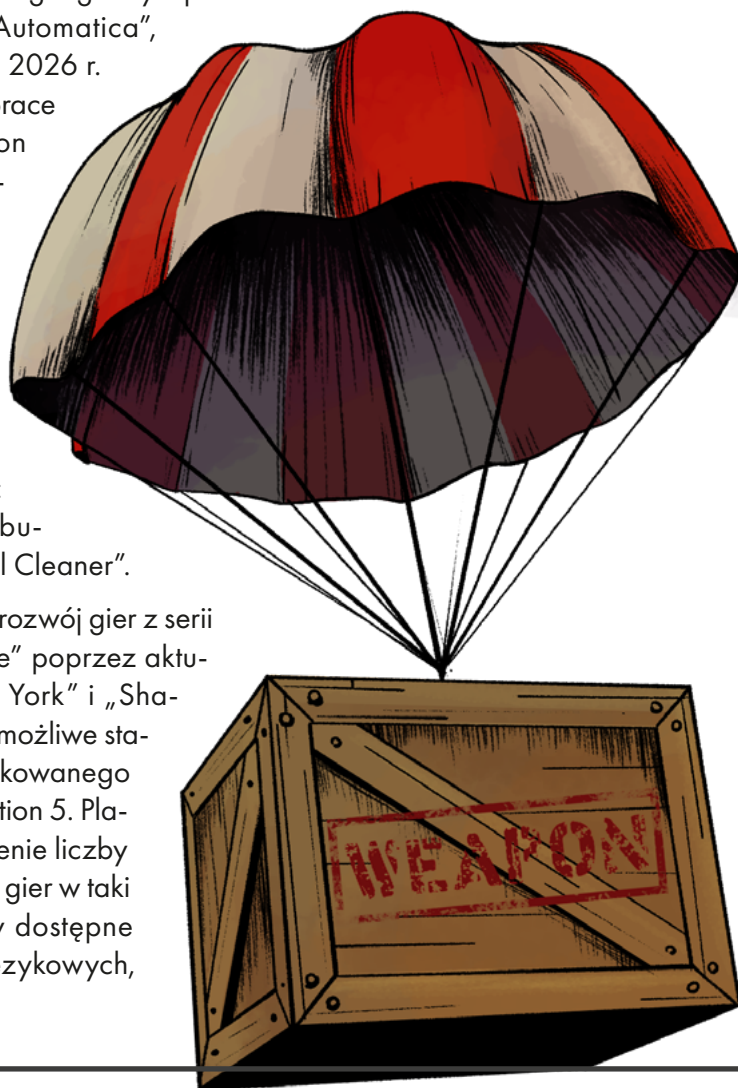
Aktualnie Draw Distance skupia się na działalności portingowej i wsparciu programistycznym Retrovibe Sp. z o.o. Współpraca ta została rozszerzona w lutym 2026 roku, co oznacza, że Spółka została zaangażowana do pracy przy większej liczbie gier wydawcy i otrzymuje za to większe wynagrodzenie. Jednocześnie prowadzone są rozmowy z innymi podmiotami, dotyczące podpisania nowych umów na świadczenie usług portingowych. Doprowadziło to do nawiązania współpracy z Better Gaming Agency Sp.

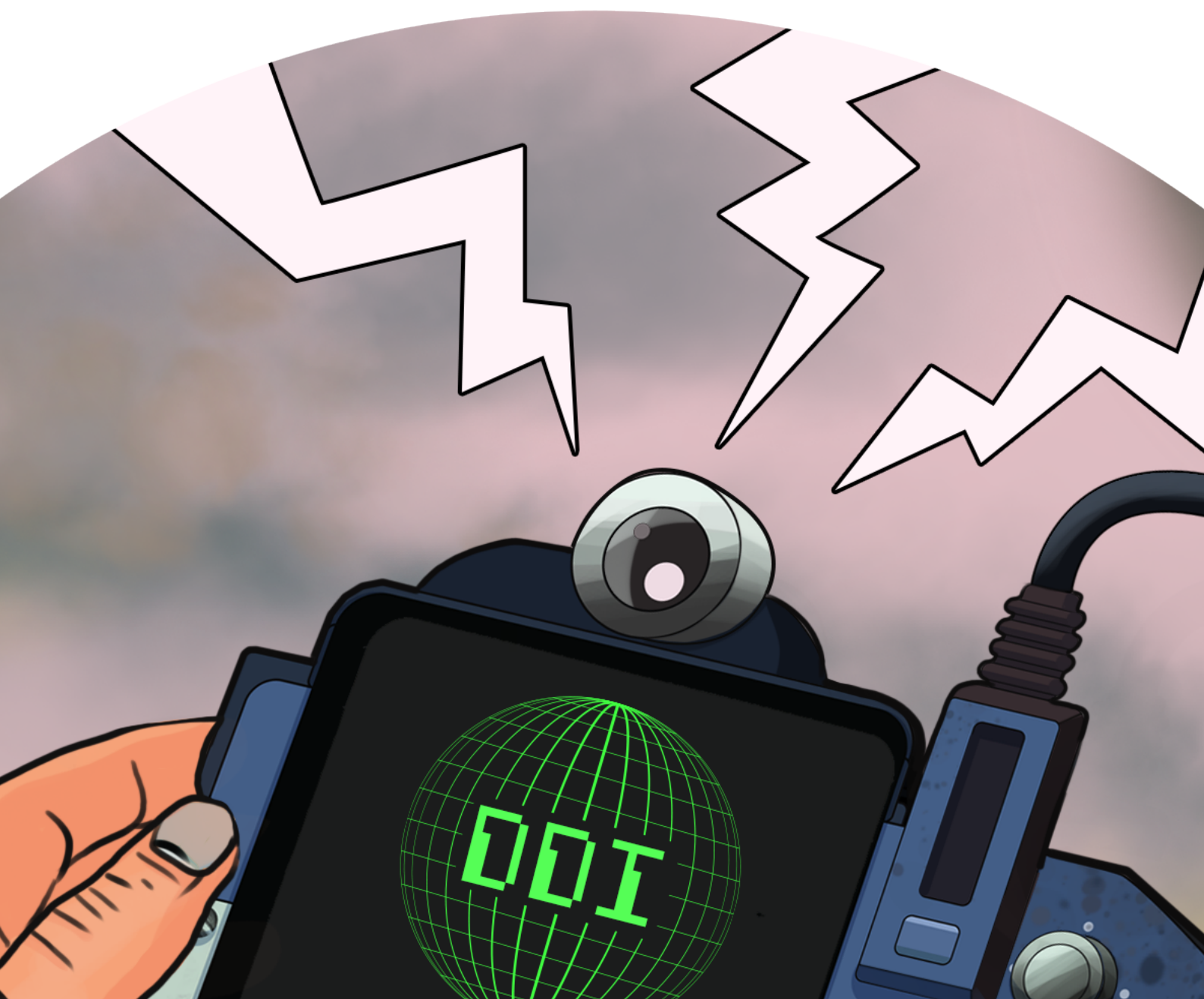
z o.o. przy grze „Order Automatica”, która ukaże się 4 września 2026 r.

Spółka prowadzi również prace portingowe dla Pretty Soon S.A. (gra „Scale the Depths”) oraz Revive the Spark Sp. z o.o. (gra „Vampire: The Masquerade - Oaths & Ashes”). Ponadto w 2026 roku zostaną dokończone prace nad konsolowymi wersjami „Serial Cleaner: Blood and Confetti” – fabularnego dodatku do „Serial Cleaner”.

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

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





5

CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ



Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą i konfliktem na Bliskim Wschodzie

Zdaniem Spółki, jednym z najistotniejszych czynników oddziałujących na gospodarkę od lutego 2022 r. była i nadal pozostaje wojna na Ukrainie wywołana przez Rosję. Wojna ta spowo-

dowała m.in. znaczący wzrost cen surowców, silną inflację, duży wzrost stóp procentowych, istotne wahania kursów walutowych, spowolnienie gospodarcze, jak też istotny wzrost ryzyka geopolitycznego na obszarze Europy Środkowo-Wschodniej. Wymienione następstwa stanowią jedynie wyliczenie przykładowe. Emitent odczuwa w swojej działalności oddziaływanie ww. czynników w postaci m.in. wzrostu cen mediów, materiałów, robocizny, kredytów. Wahania kursów walutowych i osłabienie pozycji złotego w zakresie kontraktów zagranicznych i otrzymywanych przelewów w walutach obcych są dla Spółki korzystne z uwagi na lepszy kurs przewalutowania otrzymywanych środków pieniężnych. Spółka ma również świadomość, że nasz obszar geopolityczny może być przez potencjalnych kontrahentów zagranicznych postrzegany jako niestabilny z uwagi na bliskie sąsiedztwo wojny, przy czym do tej pory nie odnotował z tego tytułu negatywnych następstw.

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

Dodatkowym czynnikiem zwiększającym poziom globalnego ryzyka geopolitycznego pozostaje konflikt na Bliskim Wschodzie oraz związana z nim możliwość dalszej eskalacji napięć w regionie. Na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego konflikt ten nie ma bezpośredniego, istotnego wpływu na działalność operacyjną, sytuację majątkową i finansową ani wynik finansowy Spółki. Spółka nie odnotowała w szczególności istotnych zakłóceń w realizacji kontraktów ani innych bezpośrednich negatywnych skutków związanych z sytuacją na Bliskim Wschodzie.

Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę

Specyfika biznesu Emitenta polegająca na produkcji oraz dystrybucji gier komputerowych na wielu platformach zakłada międzynarodowy charakter przedsięwzięcia i uzależniona jest od globalnej koniunktury gospodarczej, w szczególności na rynku gier komputerowych oraz sytuacji materialnej osób fizycznych, jak i całych gospodarstw domowych. Poziom osiągniętych przez Emitenta wyników jest bezpośrednio i pośrednio związany z sytuacją makroekonomiczną na świecie i związany z kształtowaniem się globalnych wskaźników makroekonomicznych, między innymi: poziom i wielkość zmian PKB, wysokość inflacji, poziom bezrobocia, średni poziom wynagrodzeń czy wielkość dochodu rozporządzalnego.

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

Ryzyko związane z koniunkturą w branży gier komputerowych

Sukces komercyjny poszczególnych produktów w wysokim stopniu uzależniony jest od aktualnie istniejącej koniunktury, nasycenia rynku, a także zmieniających się gustów nabywców produktów. W ramach minimalizowania tego ryzyka Spółka na bieżąco prowadzi badania rynku, które mają na celu identyfikację aktualnych trendów na rynku gier. Cel ten realizowany jest również poprzez uczestnictwo Spółki w różnorodnych konferencjach i targach branżowych. Działania te pozwalają na ujęcie aktualnych tendencji w rozwijanych przez Spółkę nowych, jak również dostępnych już w dystrybucji produktach, np. poprzez implementację

ich na nowe, obiecujące platformy dystrybucyjne.

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych lub nowych trendów w trakcie produkcji gier

Na rynku gier komputerowych funkcjonuje wiele podmiotów konkurujących o czas i wydatki klientów. W związku z tym na naturalne cykle życia produktów i ewoluujące trendy zainteresowań nakładają się nieprzewidywalne zmiany. Część z tych zmian może wpłynąć na zmianę gustów grupy odbiorczej, do której są kierowane wytwarzane gry i mieć negatywny wpływ na odbiór nowego produktu. Nie można również wykluczyć, że powstaną nowe modele biznesowe dystrybucji gier, które mogą być mniej opłacalne dla Emitenta (np. nieoczekiwanie wysoki wzrost popularności gier w modelu free to play dla komputerów osobistych i konsol, wyparcie tradycyjnego modelu dystrybucji na rzecz programów subskrypcyjnych), bądź znacznie wzrosnie popularność modeli biznesowych niewykorzystywanych przez Spółkę. Dostosowanie się do występujących zmian na rynku w trakcie produkcji gier może spowodować powstanie dodatkowych kosztów dla Emitenta oraz wydłużyć termin ukończenia gry.

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

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Emitenta

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

Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny

wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Większość przychodów Emitenta jest osiągana w walucie obcej, podczas gdy koszty wytworzenia gier są ponoszone w walucie krajowej. W przypadku umocnienia się krajowej waluty w stosunku do USD czy EUR wpływy ze sprzedaży gier oraz umów wydawniczych w przeliczeniu na PLN będą niższe niż w przypadku sytuacji odwrotnej. Aktualnie kurs złotego w stosunku do dolara jest wzmocniony, co dla Emitenta jest niekorzystne.

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

Ryzyko zmiennych przepisów prawnych i podatkowych

Potencjalnym zagrożeniem dla działalności Spółki mogą być zmieniające się przepisy prawa (zarówno krajowego, jak i wspólnotowego) lub brak jednolitej ich interpretacji. Przepisy prawne dotyczące prowadzenia działalności gospodarczej przez Spółkę, które w ostatnich latach ulegają częstym zmianom, to przede wszystkim: prawo podatkowe, prawo pracy i ubezpieczeń społecznych, prawo handlowe, a także uregulowania dotyczące działalności inwestycyjnej i usług elektronicznych. Spośród zmian dotyczących przepisów prawa, o których mowa powyżej, najczęściej dokonywane są zmiany w systemie podatkowym. Wiele z przepisów prawa podatkowego sformułowanych jest w sposób nieprecyzyjny, a ich stosowanie utrudniają, prowadzące często do sprzecznych rezultatów, niejednoznaczne ich wykładnie. Interpretacje przepisów podatkowych ulegają częstym zmianom, a zarówno praktyka organów skarbowych, jak i orzecznictwo sądowe w sferze opodatkowania, nie są jednolite. Taki stan może prowadzić do sytuacji, w której Spółka działając zgodnie z prawem i przyjętą jego interpretacją, zostanie pociągnięta do odpowiedzialności z tytułu zobowiązań podatkowych.

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

Ryzyko związane z utratą pozycji w branży

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

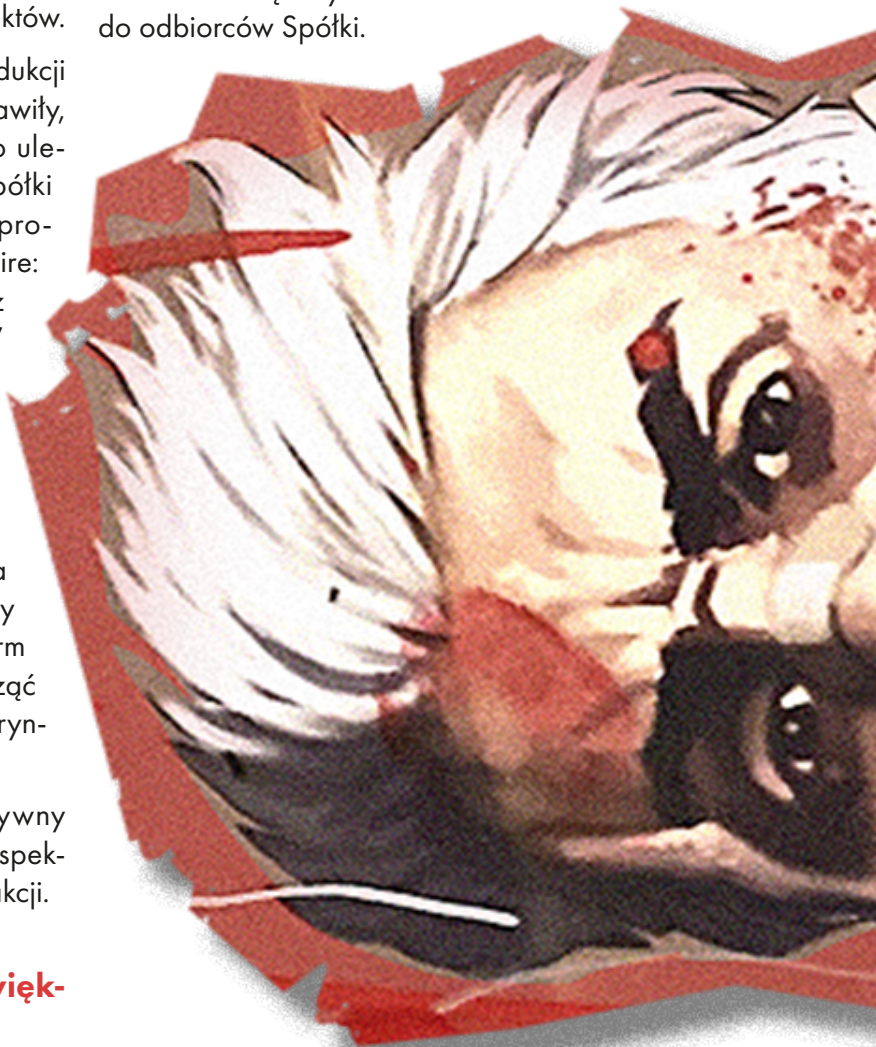
Konieczność przedwczesnego zakończenia produkcji gry „Onyx” i znacznej redukcji zatrudnienia sprawiły, że pozycja Spółki jako producenta gier wideo uległa pogorszeniu. Jednocześnie postrzeganie Spółki za granicą nie zmieniło się, jako że mimo problemów udało się dokończyć produkcję „Vampire: The Masquerade - Reckoning of New York” oraz przygotować „Serial Cleaner: Blood & Confetti” w wersji na Steam. Ponadto, doświadczenie w zakresie tworzenia konsolowych wersji gier oraz dostęp do niezbędnego w tym procesie sprzętu zapewniły Spółce możliwość pozyskania zleceń i kontynuację działalności. Stała współpraca z Retrovibe Sp. z o.o. oraz zlecenia portingowe od innych podmiotów zbudowały pozycję Spółki jako zaufanego partnera dla firm z branży gier wideo, a także pozwoliły rozpocząć proces odbudowania zaufania wobec Spółki na rynku pracy.

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

Ryzyko konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

Spółka działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnosiątkowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery lub konsole można obserwować tendencję do konsolidacji. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych

producentów i wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasilona koncentracja może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Spółka lub zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez nią produktami. Z kolei zwiększenie liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Spółki.



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

Ryzyko związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych

Spółka korzystała z dofinansowań podmiotów takich jak: Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, Minister-

stwo Gospodarki, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Przykładowo, do końca roku 2022 r. Spółka realizowała projekt pn. „Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity”.

Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczników beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może wpłynąć na możliwość otrzymania uzgodnionego wcześniej dofinansowania. Nie można również wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać brak refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania.

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

Ryzyko związane z fluktuacją pracowników

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

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

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

Ryzyko utraty płynności

Zagrożenie utraty płynności istnieje w związku z wahaniami koniunktury, zmianami w popycie na produkty Spółki oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. Aby zagrożenie to zminimalizować, Spółka prowadziła działania produkcyjne nowych tytułów, aktywnie śledziła bieżące trendy i w oparciu o nie dokonywała rozwoju swoich dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów.

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

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

Obecnie Spółka działa dwutorowo, oferując usługi

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

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

Ryzyko zmiany cen

Główna działalność Spółki – produkcja oprogramowania gier komputerowych nie jest bezpośrednio uzależniona od dostępności towarów lub półproduktów, jednak znaczny wpływ na nią mają ceny i dostępność infrastruktury technicznej oraz oprogramowania, mediów, a także zmiany cen odnoszących się do wynagrodzeń personelu. Pośrednio na działalność Spółki wpływają zmiany cen obejmujące najem, materiały biurowe i inne.

W zakresie zagrożenia zmian cen rozważyć można także obniżenie cen produktów Spółki, przy czym Spółka stara się to zagrożenie minimalizować poprzez prowadzone działania promocyjne i marketingowe, a także wprowadzanie gier na nowe platformy. Spółka prowadzi również prace nad nowymi projektami, z których przychody zastępować będą przychody z produkcji starszych, podlegających przecenom.

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

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Emitent tworzy harmonogram produkcji gier bazując na własnym doświadczeniu, z jednej strony przewidyując oczekiwania i potrzeby klientów, a z drugiej natomiast wykorzystując posiadane doświadczenie i planując rozwój dalszych obszarów kompetencji.

Dla Emitenta kluczowym może być potencjalna utrata przychodów, bądź zmniejszenie wpływów istotnie poniżej oczekiwań nawet z jednego produktu.

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

Ryzyko współpracy Emitenta z kooperantami (licencjodawcami, wydawcami)

Spółka rozwija swoje gry również przy wykorzystaniu licencji podmiotów zewnętrznych, w oparciu o które tworzy swoje produkty. Umowy licencyjne zawierane są na określone przedziały czasowe, w związku z tym Emitent nie może wykluczyć, że wskutek decyzji kooperanta może dojść do nieprzedłużenia umowy licencyjnej lub do jej wcześniejszego rozwiązania z przyczyn dotyczących licencjodawcy. Emitent polega również na licencjodawcy w zakresie prawności udzielonych mu praw. W przypadku naruszenia przez licencjodawcę praw własności intelektualnej może zaistnieć konieczność rozwiązania umowy z licencjodawcą, czy też wstrzymania produkcji lub dystrybucji gry Emitenta. Nie można również wykluczyć udziału Emitenta w ewentualnych postępowaniach sądowych lub innych związanych z przedmiotowym naruszeniem.

Spółka rozwija swoje produkty również wspólnie z wydawcami, którzy odpowiadają za marketing, nadzorują sprzedaż gry i rozliczają się z deweloperami w oparciu o umowy revenue share. Emitent nie może wykluczyć, że wydawca nie dochowa należytej staranności przy marketingu i promocji gry, co może negatywnie wpłynąć na jej sprzedaż i w efekcie na sytuację finansową Emitenta. Zgodnie z praktyką rynkową środki finansowe ze sprzedaży gry najpierw trafiają do wydawcy, a następnie w oparciu o umowy revenue share są dystrybuowane do producenta. Problemy finansowe wydawcy mogą wpłynąć na harmonogram wypłat tych środków, a w skrajnym przypadku w przypadku bankructwa wydawcy mogą w ogóle nie zostać wypłacone.

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

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

Ekosystem systemów informatycznych jest centralnym punktem funkcjonowania Emitenta. Brak prawidłowo funkcjonujących systemów informatycznych bądź ich awarie mogą spowodować spowolnienie w postępach prac, utratę bądź kradzież kodów źródłowych wytwarzanych gier, brak dostępności strony internetowej Emitenta czy wyciek danych. Emitent korzysta z narzędzi informatycznych renomowanych partnerów, między innymi Google LLC, Microsoft Corporation oraz dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych niez

zbędnych do jej właściwego funkcjonowania, ale nawet dołożenie najwyższej staranności w zakresie bezpieczeństwa systemów informatycznych nie daje gwarancji braku opisanego ryzyka, a jedynie jego ograniczenia.

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

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

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

Ryzyka związane z prawami własności intelektualnej osób trzecich

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



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

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

Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

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

Ponadto Spółka notuje wyniki sprzedażowe powyżej

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

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

Ryzyko niepowodzenia procesu układowego i braku możliwości dalszej kontynuacji działalności

We współpracy z Nadzorcą Sądowym Spółka przygotowała plan restrukturyzacyjny oraz propozycje układowe dla wierzycieli. Dokumenty te zostały przekazane przez Nadzorcę do sądu, który ma wyznaczyć termin zwołania zgromadzenia wierzycieli i przeprowadzenia głosowania za przyjęciem układu.

W przypadku niepowodzenia procesu ze względu na nieprzyjęcie układu Spółka zostanie poddana egzekucjom, odroczonym na czas prowadzenia przyspieszonego postępowania układowego. W takiej sytuacji Spółka nie będzie w stanie kontynuować działalności operacyjnej, jako że nie będzie dysponowała środkami pozwalającymi na spłatę wierzytelności i zdjęcie blokad na rachunkach bankowych.

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

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



6 PERSONEL I ŚWIADCZENIA SOCJALNE

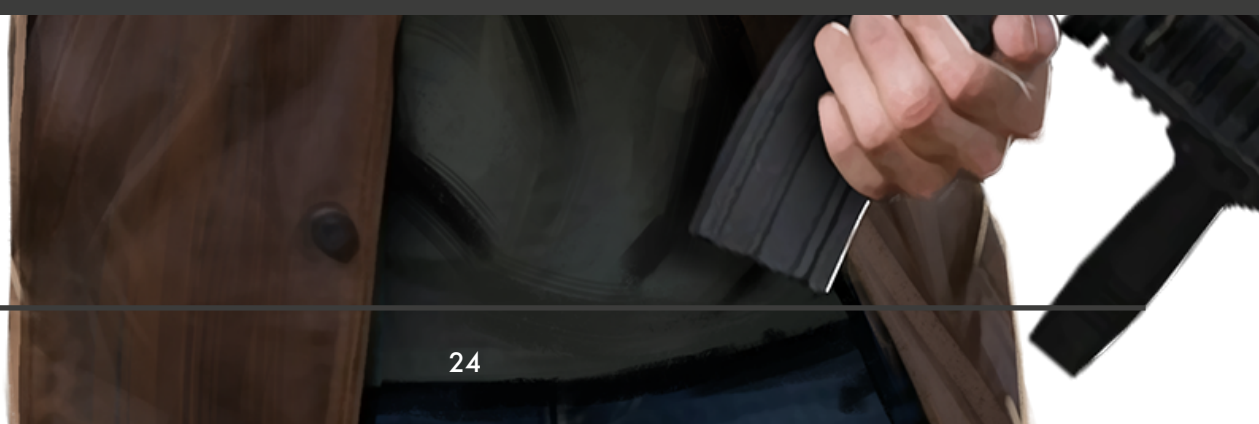
Draw Distance na dzień 31 grudnia 2025 roku zatrudniała jednego pracownika w przeliczeniu na pełne etaty. Średnioroczne zatrudnienie w 2025 roku w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło 0,75 osoby. Z uwagi na wielkość zatrudnienia Spółka nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.





7

SYTUACJA MAJĄTKOWA, FINANSOWA I DOCHODOWA



Sytuacja majątkowa

W 2025 roku Spółka nie dokonała inwestycji w środki trwałe, w szczególności komputery, zestawy komputerowe i konsole do gier. Spółka nie dokonywała w tym okresie inwestycji w nabycie wartości niematerialnych i prawnych.

Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2025 roku finansowana była głównie z następujących źródeł:

- Bieżące przychody ze sprzedaży produktów Spółki – wartość sprzedaży w 2025 r. wyniosła 807.124,77 zł.
- Pożyczki od akcjonariusza (kapitał) – 1.450.000,00 zł.

Sytuacja dochodowa

W 2025 r. Spółka odnotowała **stratę netto w wysokości 1.297.735,07 zł.**

Przewidywana sytuacja finansowa

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

W sprzedaży znajdują się również trzy inne produkcje Spółki – „Serial Cleaners” z dodatkiem „Dino Park”, „Ritual: Crown of Horns” oraz „Green Game: Time-Swapper”. Spółka wydaje także gry „Midnight Evil” oraz „Paper Wars: Cannon Fodder – Devastated” na konsoli Nintendo Switch. Przychody z tych produkcji nie mają istotnego wpływu na sytuację finansową Emitenta.

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

DANE NA 31 GRUDNIA 2025 ROKU

KAPITAŁY WŁASNE	-4.008.188,52 PLN
KAPITAŁ ZAKŁADOWY	1.311.200,00 PLN
SUMA AKTYWÓW	4.253.634,68 PLN
ZYSK (STRATA) NETTO	-1.297.735,07 PLN
PRZYCHODY (SPRZEDAŻ)	807.124,77 PLN

8

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA
W DZIEDZINIE
BADAŃ I ROZWOJU

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

W ramach działań B+R powstało nowe rozwiązanie opracowywane pod kątem wykorzystania w produkcji własnych gier wideo. Wytworzona technologia pozwala na znaczne skrócenie czasu produkcji gry poprzez automatyzację procesów nad kreowaniem scenariuszy rozgrywki. Jednocześnie, z punktu widzenia gracza, powstała możliwość kompleksowego kreowania scenariuszy rozgrywki, co potęguje efekt immersji, zwiększa atrakcyjność gry dla użytkownika oraz zwiększa wiarygodności świata gry. Całość działań podzielona była na siedem etapów, które wzajemnie przenikały się, a praca nad nimi była prowadzona we wcześniej ustalonej kolejności. Wszystkie przyjęte założenia zakończyły się powodzeniem. W ramach realizacji umowy na dofinansowanie z NCBR wywiązano się ze wszystkich zobowiązań. Aktualnie Spółka prowadzi działania sprawozdawcze z okresu trwania trwającego 3 lata od zakończenia prac B+R.

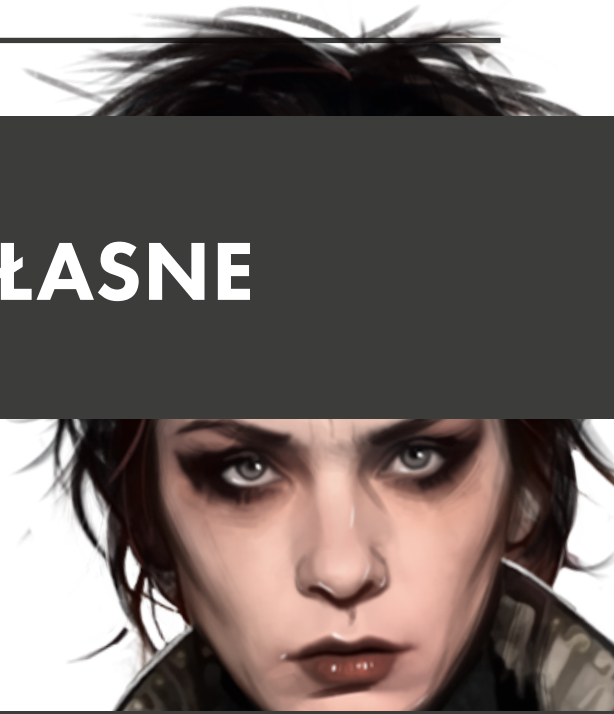
Spółka wdraża również technologię z zakresu Real World Data, która pozwala na zautomatyzowanie balansowania rozgrywki oraz daje możliwość modelowania rozgrywki w czasie rzeczywistym, m.in. poprzez użycie inteligentnego agenta testującego. Technologia ta została opracowana w wyniku prac badawczych dofinansowanych w ramach programu sektorowego GamelNN. Projekt ten został już całkowicie zrealizowany i rozliczony. Raport końcowy został zatwierdzony przez NCBR w sierpniu 2025 r.



9

UDZIAŁY WŁASNE

Nie dotyczy Draw Distance S.A.



10

**POSIADANE
PRZEZ JEDNOSTKĘ
ODDZIAŁY (ZAKŁADY)**

Nie dotyczy Draw Distance S.A.



11

**INSTRUMENTY
FINANSOWE**

Nie dotyczy Draw Distance S.A.



12 ZASADY ŁADU KORPORACYJNEGO

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



13 WSKAŹNIKI FINANSOWE I NIEFINANSOWE

Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego

	Rok 2023	Rok 2024	Rok 2025
RENTOWNOŚĆ NETTO KAPITAŁU WŁASNEGO	-34,24	*(N/I)	*(N/I)

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

Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2023	Rok 2024	Rok 2025
PŁYNNOŚĆ BIEŻĄCA	0,97	0,45	0,38

Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	Rok 2023	Rok 2024	Rok 2025
WSKAŹNIK ZADŁUŻENIA	0,41	1,33	1,94

Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2023	Rok 2024	Rok 2025
ŚREDNIE ZATRUDNIENIE (OS)	32,58	16,83	0,75

Michał Mielcarek

Michał Mielcarek

Prezes Zarządu Draw Distance S.A.

27 sierpnia 2026 r.

DRAW_DISTANCE