

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki
01.01.2023 – 31.12.2023

ROAD STUDIO SPÓŁKA AKCYJNA

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

ZA OKRES

OD DNIA 01.01.2023 R. DO DNIA 31.12.2023 R.

INFORMACJE OGÓLNE

Firma	Road Studio Spółka Akcyjna („Spółka” lub „Emitent”)
Skrót firmy	Road Studio S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	kontakt@roadstudio.dev
Strona internetowa	https://roadstudio.dev/
Telefon	-
Faks	-
NIP	7010991674
REGON	386611345
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000851130

Road Studio S.A. została zawiązana w dniu 23 czerwca 2020 r. na podstawie aktu notarialnego Rep. A nr 3894/2020 sporządzonego przed Arkadiuszem Zarzyckim, notariuszem w Warszawie. Road Studio S.A. została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 24 lipca 2020 r. przez Sąd Rejonowy dla M. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000851130.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.).

1. Organy Spółki w okresie od 01.01.2023 r. do 31.12.2023 r.:

Zarząd:

Michał Puczyński – Prezes Zarządu w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

Michał Puczyński – Prezes Zarządu.

Na dzień porządzenia niniejszego sprawozdania przedstawiał się następująco:
Michał Puczyński – Prezes Zarządu.

Rada Nadzorcza:

- 1) Mateusz Wcześniak – Przewodniczący Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;
- 2) Michał Marczuk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;
- 3) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;
- 4) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;
- 5) Grzegorz Kubica – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 03 lipca 2023 r.;
- 6) Dariusz Przewocki – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 06 lipca 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.;

Na dzień 31 grudnia 2023 roku skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Mateusz Wcześniak – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- 2) Michał Marczuk – Członek Rady Nadzorczej
- 3) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej
- 4) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej
- 5) Dariusz Przewocki – Członek Rady Nadzorczej

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Mateusz Wcześniak – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- 2) Michał Marczuk – Członek Rady Nadzorczej
- 3) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej
- 4) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej
- 5) Dariusz Przewocki – Członek Rady Nadzorczej

2. Przedmiot działalności

Przedmiotem działania Spółki w okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. było:

- 1) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 2) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,

- 3) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 4) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 5) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 6) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- 7) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 8) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 9) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność
- 10) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 11) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 12) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 13) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 14) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

3. Akcjonariat

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 147.315,00 zł (sto czterdzieści siedem tysięcy trzysta piętnaście złotych 00/100) oraz dzieli się na 1.473.150 (jeden milion sto czterdzieści siedem tysięcy sto pięćdziesiąt) akcji na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 złotych (dziesięć groszy) każda, w tym:

- 1) 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- 2) 101.000 (sto jeden tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- 3) 40.000 (czterdzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- 4) 100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych imiennych serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- 5) 40.000 (czterdzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- 6) 192.150 (sto dziewięćdziesiąt dwa tysiące sto pięćdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcyonariusz	Łączna liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Movie Games S.A.	679.698	46,14%	46,14%
Michał Puczyński	116.571	7,91%	7,91%
Pozostali	676.881	45,95%	45,95%
RAZEM	1.473.150	100%	100%

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcyonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

Akcyonariusz	Łączna liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Movie Games S.A.	679.698	46,14%	46,14%
Pozostali	793.452	53,86%	53,86%
RAZEM	1.473.150	100%	100%

4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym oraz do dnia zatwierdzenie sprawozdania finansowego

Zawarcie przez Emitenta umowy trójstronnej z Green Man Gaming

Emitent w nawiązaniu do Raportu ESPI nr 34/2022 z dnia 22 grudnia 2022 roku wskazał, że w dniu 19 stycznia 2023 roku o godzinie 22:13, zawarł umowę współwydawniczą z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie oraz z Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie, na mocy której GMG Label Limited dokona sfinansowania produkcji Alaskan Truck Simulator (ATS) na kwotę wskazaną w Raporcie bieżącym ESPI nr 34/2022 z dnia 22 grudnia 2022 roku obejmującą koszty produkcji oraz marketingu, zaś Movie Games S.A. będzie odpowiedzialne za portowanie gry ATS na Xbox Series X|S oraz na PlayStation 5.

Zgodnie z zawartą umową budżet marketingu gry wyniesie 500.000,00 EUR, zaś budżet produkcji gry 575.000,00 EUR, z możliwością przeznaczenia 50.000,00 EUR z budżetu marketingowego na cele produkcyjne. Udział Emitenta w zysku ze sprzedaży gry, po odzyskaniu kosztów przez GMG

Label Limited a w przypadku wersji konsolowych po odzyskaniu także kosztów portowania przez Movie Games S.A., wyniesie 50%:50%.

Marketing gry będzie prowadzony przez GMG Label Limited wraz z uwzględnieniem wspierających działań Movie Games S.A. oraz konsultacji przez GMG Label Limited podejmowanych w tym zakresie czynności z Emitentem i Movie Games S.A.

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego oraz zmiany Statutu

Raportem bieżącym EBI 2/2023 z dnia 16 stycznia 2023 roku Zarząd przekazał do informacji publicznej że w dniu 14 stycznia 2023 roku powziął informację o rejestracji w dniu 13 stycznia 2023 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki oraz zmian §6, jak również §15 ust. 6 i ust. 8 Statutu Spółki.

Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku realizacji Uchwały nr 1 Zarządu Road Studio Spółka Akcyjna z dnia 23.06.2022 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego w drodze emisji nowych akcji serii E w ramach subskrypcji prywatnej, wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości, zmiany Statutu Spółki, rejestracji akcji w depozycie papierów wartościowych oraz wprowadzenia akcji serii E do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect.

Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 124.100,00 zł i był podzielony na 1.241.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 128.100,00 zł i jest podzielony na 1.281.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 4.000,00 zł poprzez objęcie 40.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

§ 6 Statutu Spółki otrzymuje następujące brzmienie:

§6 Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 128.100,00 zł (sto dwadzieścia osiem tysięcy sto złotych) oraz dzieli się na:

- 1) 1.000.000 (jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- 2) 101.000 (sto jeden tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- 3) 40.000 (czterdzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- 4) 100.000 (sto tysięcy) akcji zwykłych imiennych serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- 5) 40.000 (czterdzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.”*

§ 15 ust. 6 i 8 Statutu Spółki otrzymuje następujące brzmienie:

„§ 15 Rada Nadzorcza

6. Posiedzenia rady nadzorczej powinny być zwoływane w miarę potrzeb, jednak nie rzadziej niż raz w każdym kwartale roku obrotowego.

8. Posiedzenia zwoływane są przez Przewodniczącego Rady Nadzorczej nie później niż w terminie 7 (siedem) dni, a w uzasadnionych przypadkach nie później niż w terminie 3 (trzy) dni przed planowanym terminem posiedzenia Rady Nadzorczej, pisemnie (za pomocą przesyłek doręczonych osobiście, przesyłką kurierską lub listem poleconym) lub za pomocą poczty elektronicznej na wskazany uprzednio przez członka Rady Nadzorczej adres e-mail. Przewodniczący zwołuje posiedzenie Rady Nadzorczej z własnej inicjatywy bądź na żądanie Zarządu lub członka Rady Nadzorczej. Żądanie Zarządu lub członka Rady Nadzorczej, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, powinno zostać złożone na piśmie z podaniem proponowanego porządku obrad. Przewodniczący Rady Nadzorczej zwołuje posiedzenie z porządkiem obrad zgodnym z żądaniem, które odbywa się nie później niż w terminie dwóch tygodni od dnia otrzymania żądania. Jeżeli Przewodniczący Rady Nadzorczej nie zwoła posiedzenia zgodnie ze zdaniem poprzednim niniejszego ustępu, występujący z żądaniem może je zwołać samodzielnie. Członkowie Rady Nadzorczej mogą brać udział w podejmowaniu uchwał Rady, oddając swój głos na piśmie za pośrednictwem innego Członka Rady Nadzorczej lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego porozumiewania się na odległość. Oddanie głosu na piśmie za pośrednictwem innego członka Rady Nadzorczej nie może dotyczyć spraw wprowadzonych do porządku obrad na posiedzeniu Rady Nadzorczej.”

Podpisanie umowy z firmą audytorską o przeprowadzenie badania sprawozdań finansowych za rok obrotowy 2022 i 2023

Dnia 14 lutego 2023 r. Spółka zawarła umowę z firmą KPW Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi (KRS 0000658344) („Audytor”) dotyczącą przeprowadzenia badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2022 oraz 2023. Audytor jest podmiotem wpisanym na listę firm audytorskich Polskiej Agencji Nadzoru Audytowego pod numerem 4116.

Zawarcie aneksu do umowy z Autoryzowanym Doradcą

Spółka w dniu 9 marca 2023 roku zawarła aneks do umowy ze spółką INC S.A. z siedzibą w Poznaniu („Autoryzowany Doradca”), której przedmiotem jest pełnienie przez INC S.A. funkcji Autoryzowanego Doradcy na rzecz Emitenta. Zgodnie z treścią niniejszego aneksu umowa po 3 latach od dnia jej podpisania ulegnie automatycznie przekształceniu w umowę na czas nieokreślony.

Rozpoczęcie poszukiwania wydawcy dla gry American Motorcycle Simulator

Z końcem marca 2023 Spółka przygotowała pitch gry i przez kolejne tygodnie nawiązywała kontakt z kilkoma potencjalnymi wydawcami. Relacje z nimi oraz nowe kontakty były kontynuowane m.in. podczas Digital Dragons, majowej międzynarodowej konferencji gier organizowanej w Krakowie - w jej sekcji poświęconej relacjom biznesowym. Pierwsze reakcje na powstałe wczesne demo gry są entuzjastyczne.

Zmiana adresu strony internetowej oraz adresu e-mail

W dniu 26 czerwca 2023 Spółka poinformowała o zmianie o zmianie adresu strony internetowej www.roadstudio.pl Emitenta na następującą: <https://roadstudio.dev/> oraz o zmianie adresu e-mail Emitenta kontakt@roadstudio.pl na następujący: kontakt@roadstudio.dev

Zarząd jednocześnie wskazał, iż decyzja została podjęta z uwagi na utrudnioną współpracę z podmiotem zarządzającym domeną oraz identyfikację przez Zarząd ryzyka niespełnienia obowiązków informacyjnych Spółki a także ze względu na współpracę z brytyjskim wydawcą i stopniowe ukierunkowywanie Spółki na rynek międzynarodowy.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie

W dniu 30 czerwca 2023 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia nie odstąpiono od rozpatrzenia któregokolwiek z punktów planowanego porządku obrad, nie odstąpiono od przystąpienia do głosowania nad którąkolwiek z uchwał objętych porządkiem obrad.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło :

- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2022;
- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2022;
- podjąć uchwałę w sprawie pokrycia straty netto za rok obrotowy 2022;
- rozpatrzyć sprawozdanie Rady Nadzorczej z działalności za rok obrotowy 2022.

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej

Emitent dnia 3 lipca 2023 otrzymał od Pana Grzegorza Kubicy rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień 3 lipca 2023 roku. Jako powód rezygnacji Pan Grzegorz Kubica wskazał względy osobiste. Następnie w dniu 6 lipca 2023 roku Rada Nadzorcza Emitenta podjęła uchwałę w przedmiocie powołania Pana Dariusza Przewockiego do składu Rady Nadzorczej, zgodnie z § 15 ust. 24 statutu Spółki, w drodze kooptacji.

American Motorcycle Simulator

W kwietniu 2023 Zarząd Emitenta wziął udział w konferencji Digital Dragons 2023, w ramach której odbyły się rozmowy z kilkunastoma potencjalnymi partnerami biznesowymi dla projektu American Motorcycle Simulator. Do gry została stworzona zaktualizowana koncepcja oraz budżet produkcyjny. W czasie przygotowywania dokumentacji wykorzystane zostało zdobyte doświadczenie związane z produkcją Alaskan Road Truckers.

Alaskan Road Truckers – dawniej Alaskan Truck Simulator

W maju 2023 roku Zarząd Emitenta po wielomiesięcznej analizie prawnej i marketingowej oraz konsultacjach z Movie Games S.A. oraz Green Man Gaming podjął decyzję o zmianie nazwy produkcji z Alaskan Truck Simulator na Alaskan Road Truckers. Strategia marketingowa wydawcy - Green Man Gaming zakłada wychodzenie poza rzeszę fanów symulatorów oraz udział w mainstreamowych wydarzeniach gamingowych, zdaniem Emitenta pozwoli to uzyskać lepsze

rezultaty działań marketingowych. W ramach prowadzonych konsultacji wydawca dostarczył Spółce wyniki badania przeprowadzonego na grach, którym zmieniono tytuł na późnym etapie produkcji. Pokazują one, że zmiany nie wywarły negatywnego wpływu na zainteresowanie tytułami. Zarząd jednocześnie podkreśla, że nowy tytuł lepiej oddaje unikalny charakter gry, której slogan brzmi- "Be a trucker, not a truck". Alaskan Road Truckers pozwala wcielić się w kierowcę i żyć w cyfrowej Alasce, a nie tylko prowadzić ciężarówkę. Zabieg ten jednocześnie pozwala wyraźnie odróżnić się od takich gier jak Euro Truck Simulator 2 oraz American Truck Simulator. Człon "Road Truckers" pozwala potencjalnie przekształcić grę w unikalną, rozpoznawalną serię tytułów rozgrywających się w różnych częściach świata, unikając ryzyka kojarzenia ich z tytułami konkurencji.

W kwietniu 2023 roku około 10-minutowy gameplay Alaskan Road Truckers wraz z komentarzem developera został opublikowany, jako materiał IGN First - zapewniający serwisowi IGN czasową wyłączność. IGN jest w czołówce największych i najlepiej ocenianych mediów gamingowych na świecie. Pokazany gameplay to tzw. "work in progress", czyli wersja gry gdzie poszczególne elementy nie mają jeszcze postaci finalnej.

Następnie w czerwcu 2023 Alaskan Road Truckers wziął udział w Future Games Show („FGS”), gdzie zaprezentowano minutowy trailer pokazujący przekrój rozgrywki. Z wydarzeniem wiązały się także dodatkowe działania, w tym artykuł w serwisie GamesRadar, czy publikacja trailera na kanałach Youtube FGS, PlayStation oraz ID@Xbox. Na kanale FGS zwiastun wygenerował 193 tys. wyświetleń. Zdecydowanie przeważają pozytywne reakcje, doceniające niestandardowe podejście do tematu symulacji ciężarówki. Niekiedy pojawiające się słowa krytyki dotyczą warstwy graficznej, która wciąż jest dopracowywana przez Spółkę. Zarząd jednocześnie wskazuje, iż w zespole produkcyjnym Spółki wyodrębnione zostały osoby na stanowiskach leadów w obszarze grafiki. Sprawują one stały nadzór artystyczny i techniczny nad jakością assetów graficznych. Nowi liderzy wprowadzili procesy, które powinny umożliwić szybszą realizację grafiki w pożądanej jakości.

Zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia

W dniu 20 lipca 2023 roku Zarząd Emitenta poinformował o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki na dzień 16 sierpnia 2023 z następującym porządkiem obrad:

1. Otwarcie obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
2. Podjęcie uchwały w sprawie wyboru Przewodniczącego Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
3. Stwierdzenie prawidłowości zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia oraz jego zdolności do podejmowania uchwał.
4. Podjęcie uchwały w sprawie przyjęcia porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
5. Podjęcie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie uchwał w sprawach:
 - 1) przyjęcia Programu Motywacyjnego;
 - 2) podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji nowych akcji serii F w ramach

subskrypcji prywatnej, wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości, zmiany Statutu Spółki, rejestracji akcji w depozycie papierów wartościowych oraz wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect.

6. Zamknięcie obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.

Raportem bieżącym EBI o numerze 14/2023 z dnia 16 sierpnia 2023 roku Emitent przekazał treść podjętych uchwał. Podczas obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia nie odstępiono od rozpatrzenia któregośkolwiek z punktów planowanego porządku obrad, nie odstępiono od podjęcia żadnej z uchwał objętych porządkiem obrad.

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego oraz zmiany Statutu

Zarząd Emitenta przekazał do wiadomości publicznej, iż w dniu 25 sierpnia 2023 roku powziął informację o rejestracji w dniu 24 sierpnia 2023 roku przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki oraz zmiany §6 Statutu Spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku realizacji Uchwały Nr 4 podjętej przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 16 sierpnia 2023 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji nowych akcji serii F w ramach subskrypcji prywatnej, wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości, zmiany Statutu Spółki, rejestracji akcji w depozycie papierów wartościowych oraz wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect.

Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego wynosił on 128.100,00 zł i był podzielony na 1.281.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego wynosi on 147.315,00 zł i jest podzielony na 1.473.150 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Kapitał zakładowy został zatem podwyższony o kwotę 19.215,00 zł poprzez objęcie 192.150 akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. Akcje zostały pokryte wkładami pieniężnymi.

Akcje wyemitowane w ramach niniejszego programu motywacyjnego objęte zostały umowami typu lock-up ustanawiającymi obecnie zakaz ich zbywania i obciążania.

Premiera Alaskan Road Truckers

W dniu 18 października 2023 roku odbyła się premiera Alaskan Road Truckers, wraz z DLC Mother Truckers Edition. Niezdiagnozowane wcześniej przez zespół ani QA problemy techniczne sprawiły, że początkowa ocena Gry na platformie Steam wyniosła 52%, lecz dzięki bardzo szybkiej reakcji zespołu oraz codziennej publikacji aktualizacji z usprawnieniami Gry w ciągu tygodnia

ocena wzrosła do 66%. Zarząd Emitenta jednocześnie wskazuje, iż nadal prowadzone są działania mające na celu wzrost oceny Gry.

Spółka realizuje bieżącą i bezpośrednią komunikację z graczami na platformach Discord oraz Steam. Przełożyło się na to bardzo szybkie reakcje na sugestie i zgłoszenia błędów, a także bardzo dobre relacje z graczami, którzy docenili zaangażowanie zespołu developerskiego.

Trucking Legends Update

W połowie listopada gra otrzymała duży update zatytułowany Trucking Legends. Wprowadził on nowe tryby gry - trudniejszy, rozpoczynający się zimą i wprowadzający wyższe ceny czy większą zużywalność elementów ciężarówki, oraz łatwiejszy, rozpoczynany wiosną i zmniejszający wymagania wobec gracza.

Premiera dodatków Ice Roads DLC i Trucking Hell DLC

14 grudnia 2023 r. miała miejsce premiera darmowego DLC Ice Roads oraz płatnego (2,99 USD) Trucking Hell. Ice Roads wprowadziło nowy obszar mapy ze szlakami lodowymi oraz wysokogórkimi, nowe ładunki, a także nowy rodzaj nawierzchni - zamrożone jezioro z ograniczoną wytrzymałością lodu. W grze pojawiła się także nowa licencjonowana postać truckerki Lisy Kelly, znanej z serialu Ice Road Truckers. Trucking Hell natomiast wprowadziło nową grywalną postać oraz ciężarówkę i dekoracje ciężarówki utrzymane w stylistyce post apokaliptycznej, inspirowanej filmami takimi jak seria Mad Max.

Alaskan Road Truckers w wersji PC

Emitent w dniu 15 maja 2024 poinformował, iż zgodnie z przekazywanymi informacjami od GMG Label Limited z siedzibą w Londynie – wydawcy Alaskan Road Truckers przychód ze sprzedaży gry wynosi ponad 90 % zaangażowanych przez GMG Label Limited środków. Udział Emitenta w zysku ze sprzedaży gry, po odzyskaniu kosztów poniesionych przez GMG Label Limited wyniesie 50%:50%.

Premiera Alaskan Road Truckers na platformie Epic Games Store

W dniu 18 kwietnia 2024 roku Spółka ustaliła wraz z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie datę premiery gry Alaskan Road Truckers na platformie Epic Games Store na dzień 18 kwietnia 2024 roku. Gra dostępna na platformie Epic Games Store oferuje zawartość patcha 1.4, którego premiera również miała miejsce w dniu 18 kwietnia 2024 roku oraz DLC Ice Roads dodającego nowy obszar mapy. Spółka obecnie oczekuje na pierwszy raport sprzedażowy związany z platformą Epic Games Store.

Informacje nt. Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej

Emitent raportem bieżącym ESPI nr 5/2024 z dnia 9 maja 2024 roku poinformował iż wraz z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie oraz Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie rozpoczął intensywną analizę kluczowych informacji niezbędnych do ustalenia dokładnego dnia premiery Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej która obejmuje m.in. kalendarz wydawniczy spółek konkurencyjnych z branży w okresie czerwca i lipca br.

Spółka jednocześnie wskazała, iż gra jest w finalnej fazie produkcji. Wersja PS5 pomyślnie przeszła kolejną submisję z aktualizacjami obecnymi w nowych patchach wersji PC. Trwały prace mające na celu zakończenie wersji submisyjnych Xbox, jedna z nich została już złożona, obecnie trwają prace nad kolejną – zgodnie z założonym planem. W jej przypadku praca skupia się głównie na ustawieniach graficznych dla konsoli w wersji Series S, która jest o około połowę mniej wydajna niż Series X.

Warto również zaznaczyć, że zgodnie z przekazywanymi od wydawcy informacjami estymacja sprzedaży ART w wersji konsolowej (na platformy Xbox i PlayStation łącznie) znacznie przewyższy wersję PC - 155%, a zarazem odświeży zainteresowanie nią i napędzi sprzedaż PC z uwagi na zastosowanie części usprawnień konsolowych także w wersji PC (m.in. usprawnienia sterowania kontrolerem)

Raportem bieżącym ESPI nr 6/2024 z dnia 16 maja 2024 Spółka poinformowała, iż ustaliła datę premiery Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej na platformy PlayStation 5, Xbox Series X i Xbox Series S na dzień 11 lipca 2024 roku. Kolejno w dniu 17 maja 2024 roku Spółka przekazała do wiadomości publicznej iż, powzięła informację o pozytywnym zakończeniu procesu certyfikacji Alaskan Road Truckers na konsole Xbox Series X oraz Xbox Series S.

5. Przewidywany rozwój jednostki

Spółka przyjęła strategię na rok 2024 oraz plany na kolejne lata. Najważniejsze elementy wyżej wskazanej strategii prezentują się następująco:

Cele ogólne

- ❖ Realizacja przyszłego tytułu, samodzielnie bądź też przy wsparciu wydawcy.
- ❖ Uzyskanie niezależności finansowej Spółki poprzez generowanie przychodów z ART oraz potencjalną nową umowę wydawniczą.
- ❖ Wspieranie ART.
- ❖ Wydanie wersji konsolowych PlayStation 5 i Xbox Series X/S.
- ❖ Rozpoczęcie prac nad Projektem D.

- ❖ Poprawa wizerunku Road Studio.
- ❖ Rozpoczęcie prac nad sequelem ART w oparciu o doświadczenia pochodzące z produkcji gry i na podstawie już istniejącego zainteresowania wydawców.

Cele wizerunkowe

- ❖ Alaskan Road Truckers jako solidna gra - ocena Mostly Positive lub wyższa.
- ❖ Road Studio jako spółka godna zaufania i realizująca obietnice czego przykładem jest zrealizowanie gry na PC a niebawem - konsole.
- ❖ Road Studio jako marka rozpoznawalna ze względu na łączenie gier truckerskich z trybem pieszym first-person.
- ❖ Projekt D, jako oczekiwany przez graczy tytuł znajdujący się na radarze nie tylko fanów określonego gatunku gier, ale także szerszego grona odbiorców.
- ❖ Prezentowanie realnych, zgodnych z możliwościami studia planów.

Cele zespołowe

- ❖ Wspecjalizowanie członków zespołu i wyłonienie ownerów różnych aspektów projektu.
- ❖ Wdrożenie praktyk preprodukcyjnych pozwalających zminimalizować późniejsze zmiany kierunku developmentu.
- ❖ Zacieśnienie i zwiększenie wydajności współpracy z działami produkcji i QA Movie Games oraz innymi wydawcami i partnerami.
- ❖ Nabycie kompetencji konsolowych.
- ❖ Unikanie crunchu (pracy w nadgodzinach).

Finansowanie - Sposoby finansowania

- ❖ Umowa z Green Man Gaming na rozwój wersji PC oraz porting konsol, współfinansowany przez Movie Games.
- ❖ Pierwsze wpływy według kalkulacji wydawcy Green Man Gaming i zgodnie z przewidywanymi terminami ich wykonywania powinny mieć miejsce w II kw. 2024. Przychody z tytułu ART szacowane przez wydawcę powinny odpowiadać kosztom prowadzenia Road Studio przy założeniu jednej produkcji.
- ❖ Pozyskanie finansowania dla Projektu D na jeden (lub więcej) z poniższych sposobów:
 1. znalezienie wydawcy poprzez pitchowanie wczesnego prototypu;
 2. pozyskanie inwestora do realizowanych projektów poprzez indywidualne pitche na zasadach inwestycji w projekty;
 3. przychody ze sprzedaży Alaskan Road Truckers;
 4. współpraca z funduszem inwestycyjnym;
 5. pozyskanie środków w ramach programu dofinansowania (UE lub Polska).

W 2023 roku rozpoczęte zostały prace koncepcyjne nad grą o nazwie kodowej Project D. Ten nieogłoszony jeszcze tytuł ma powstać według modelu czerpiącego z wniosków wyciągniętych z Alaskan Road Truckers, oraz stanowić fazę przejściową pomiędzy Alaskan Road Truckers a kolejnymi dużymi projektami studia, w tym Road Truckers 2 i American Motorcycle Simulator. Celem Project D jest praktyczne zaadresowanie problemów obecnych w projekcie Alaskan Road Truckers i przetestowanie nowego modelu developmentu na produkcji o mniejszej skali, możliwej do szybszego ukończenia niż Road Truckers 2 czy American Motorcycle Simulator, generującej jak najmniej rodzajów ryzyka.

W styczniu br., korzystając z większej przepustowości związanej z fazą planowania dalszych prac nad Alaskan Road Truckers, Emitent zrealizował wstępny prototyp Project D, mający na celu przedstawić założenia projektu w praktyce inwestorom i potwierdzić zdolność zespołu do realizacji gry w pożądanej jakości. Projekt był planowany zgodnie z poniższymi założeniami:

- ❖ Kolejna gra powinna powstawać na Unreal Engine 5.
- ❖ Kolejna gra powinna korzystać z rozwiązań i doświadczenia wypracowanych na potrzeby ART.
- ❖ Kolejna gra powinna upraszczać te rozwiązania aby zniwelować ryzyko błędów programistycznych oraz ułatwić testowanie.
- ❖ Kolejna gra powinna być krótsza i tańsza w realizacji niż ART, aby zapewnić szybki zwrot inwestycji i revenue stream.
- ❖ Kolejna gra powinna mieć szerszy, bardziej mainstreamowy appeal.
- ❖ Kolejna gra powinna powstawać także z myślą o konsolach.

Prace w styczniu 2024 roku objęły stworzenie pierwszej wersji Game Design Documentu (dokumentu designerskiego opisującego szczegółowo wszystkie aspekty gry), stworzenie szeregu prac koncepcyjnych ukazujących kierunek wizualny, stworzenie grywalnego builda (wersji) gry pokazujących dwie kluczowe, oparte na akcji mechaniki, oraz stworzenie na bazie powyższych prezentacji dla akcjonariuszy i inwestorów, zaplanowanej w formie zamkniętego pokazu online na dzień 12 lutego 2024 roku.

Project D był wielokrotnie konsultowany z Movie Games S.A. oraz innymi partnerami, w tym streamerami z podpisanymi umowami NDA. W konsultowaniu gry uczestniczyły osoby, które pracowały m.in. nad Wiedźminem, Dead Island 2 i Twisted Metal.

Dłuższa perspektywa (2025 i dalej)

Po uzyskaniu niezależności finansowej i możliwości bezpiecznego finansowania projektów, a także wypracowaniu własnych skutecznych procesów dzięki nowemu projektowi, zasadny z perspektywy Road Studio będzie rozwój w następujących kierunkach:

- Road Truckers 2 ("RT2") - właściwy sequel Alaskan Road Truckers, który poprawia i rozwija mechaniki pierwowzoru. Prace koncepcyjne związane z RT2 już trwają, lecz z uwagi na konieczność

rozwiniecia gry wzgledem pierwowzoru - czyli uczynienia jej jeszcze wiecej - spólka zamierza najpierw zrealizowac mniejszy Projekt D, aby potwierdzic lub zrewidowac swoje nowe zalozenia produkcyjne. Niezaleznie sa prowadzone rozmowy z wydawcami dotyczace RT2, za realizacja zostanie rozpoczeta w chwili zawarcia umowy.

- American Motorcycle Simulator ("AMS") - z uwagi na wyraza odmiennosc mechanik AMS od tych z ART i licznych niezbadanych czynnikow oraz potencjalnych ryzyk, wznowienie AMS jest rozsadne dopiero po wypracowaniu procesow i zapewnieniu revenue stream z w pelni zrecompowanego ART oraz Projektu D. AMS jest obciazony podobnym dlugiem produkcyjno-technologicznym, co ART, w zwiazku z czym wznowienie go w tym momencie oznaczaloby mierzenie sie z podobnymi problemami, co w ART. Projekt D ma na celu wypracowanie bezpiecznych rozwiazan na poczet AMS i RT2.

- Gra w budzecie ponizej 1 mln zl na bazie jednego z IP Road Studio - projekt wspierajacy IP ART lub Projektu D, bedacy gra 2D, najpewniej o zarzadzaniu, powiazana tematycznie z uniwersum ART lub Projektu D. Taką grą mógłby być np. tytuł o zarządzaniu centrum logistycznym dla ciężarówek, czy gra logiczna o optymalnym ładowaniu ciężarówek. Prosty projekt miałby na celu zapewnienie dodatkowego revenue streamu podczas spodziewanej co najmniej dwuletniej produkcji Road Truckers 2 lub American Motorcycle Simulator. Tytuł ten byłby realizowany jednocześnie wraz z kolejną grą.

6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności w ramach badań oraz rozwoju.

7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2023 r. wyniosła 107.755,63 zł.

Spółka za rok 2023 wykazała stratę na poziomie 315.061,55 zł.

Na dzień 31.12.2023 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 9.044.464,05 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowiły wartości niematerialne i prawne, których wartość wyniosła 7.169.695,47 zł.

Jednocześnie poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2023 r. wynosił 558.751,95 zł.

Na koniec 2023 r. kapitał własny wyniósł 5.530.669,17 zł.

Koszty działalności operacyjnej w 2023 roku wynosiły 649.595,02 zł.

8. Informacje dotyczące nabycia udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia

Spółka nie nabywała akcji własnych w roku obrotowym 2023.

9. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

10. Czynniki ryzyka dla Spółki:

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Należy wziąć pod uwagę, iż Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągane przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miało by niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągane przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Poziom zainteresowania produktami Spółki zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Spółki o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje zatem realne ryzyko wydania przez Spółkę produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalnych, a także brakiem standaryzacji. Dynamiczny rozwój nowych technologii takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie należy wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Spółkę nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry.

Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność mając na uwadze optymalne rozwiązania prowadzących do możliwej redukcji kosztu przewalutowania. Spółka podejmuje działania mające na celu redukcję ryzyka związanego z wahaniami kursu poprzez posiadanie jak największej części aktywów w walucie, w które spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

11. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:

- a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;
- b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

W okresie od 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

12. Informacje Dodatkowe:

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, nie wiadomo jak konflikt ten wpłynie na działalność gospodarczą jednostki. Kierownictwo na bieżąco obserwuje sytuację gospodarczą na rynkach światowych i stara się ocenić wpływ tych zmian na działalność Spółki. Kierownictwo Spółki nie stwierdziło negatywnego wpływu tej sytuacji na działalność Spółki, jednak nie można wykluczyć takiego wpływu w przyszłości.

Sytuacja ekonomiczna

Spółka planuje uzyskiwać część przychodów ze sprzedaży gier z rynków zagranicznych. Ich wartość będzie więc zależała od sytuacji makroekonomicznej panującej na tych rynkach. Takie czynniki jak: tempo wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej danego państwa, inflacji mogą mieć wpływ na popyt na produkty Spółki oraz osiągane wyniki finansowe. Istotną częścią obecnej działalności Spółki są usługi świadczone na rynku polskim, wobec powyższego sytuacja makroekonomiczna Polski ma wpływ na działalność, wyniki oraz perspektywy Spółki. Największe znaczenie mają czynniki kształtujące siłę nabywczą i poziom optymizmu ludności oraz poziom wynagrodzeń, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych i dostępność kredytów. Istnieje ryzyko, że pogorszenie dostępności kredytów i optymizmu konsumentów lub pogorszenie się sytuacji gospodarczej w Polsce może mieć istotny negatywny wpływ na wysokość osiągniętych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

Michał Puczyński
Prezes Zarządu