

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki  
01.01.2025 – 31.12.2025

# **ROAD STUDIO SPÓŁKA AKCYJNA**

## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI**

**ZA OKRES**

**OD DNIA 01.01.2025 R. DO DNIA 31.12.2025 R.**

## INFORMACJE OGÓLNE

**Firma** Road Studio Spółka Akcyjna („Spółka” lub „Emitent”)

<b>Skrót firmy</b>	Road Studio S.A.
<b>Siedziba</b>	Warszawa
<b>Adres siedziby</b>	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	<a href="mailto:kontakt@roadstudio.dev">kontakt@roadstudio.dev</a>
<b>Strona internetowa</b>	<a href="https://roadstudio.dev/">https://roadstudio.dev/</a>
<b>Telefon</b>	-
<b>Faks</b>	-
<b>NIP</b>	7010991674
<b>REGON</b>	386611345
<b>Sąd rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>KRS</b>	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 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r.:

#### Zarząd:

Michał Puczyński – Prezes Zarządu w okresie od 01 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku skład Zarządu przedstawiał się następująco:

Michał Puczyński – Prezes Zarządu.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu przedstawia się następująco:

Michał Puczyński – Prezes Zarządu.

**Rada Nadzorcza:**

- 1) Mateusz Wcześniak – Przewodniczący Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.;
- 2) Michał Marczuk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.;
- 3) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.;
- 4) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2025 r. do 06 marca 2025 r.;
- 5) Maksym Sapetto – Członek Rady Nadzorczej w okresie 07 marca 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.;
- 6) Paweł Hekman – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku skład Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- 1) Mateusz Wcześniak – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- 2) Michał Marczuk – Członek Rady Nadzorczej
- 3) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej
- 4) Maksym Sapetto – Członek Rady Nadzorczej
- 5) Paweł Hekman – 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) Maksym Sapetto – Członek Rady Nadzorczej
- 5) Paweł Hekman – Członek Rady Nadzorczej

## **2. Przedmiot działalności**

Przedmiotem działania Spółki w okresie od 01 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 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 czterysta siedemdziesiąt trzy tysiące sto pięćdziesiąt) akcji na zwykłych 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 2025 roku struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawiała się następująco:

Akcjonariusz	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%

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

Akcjonariusz	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**

##### **I KWARTAŁ 2025 ROKU**

##### **Realizacja milestone'ów Road Truckers: New Beginning (poprzednia nazwa: Road Truckers 2)**

Wszystkie dotychczasowe milestone'y gry były oddawane bez opóźnień. Zaimplementowano część rozwiązań przewidzianych na kolejne milestone'y. Realizacja gry odbywała się terminowo i poniżej zakładanego budżetu. Z istotnych osiągnięć: stworzono w grze pierwszą iterację nowego rozwiązania AI sterującego zachowaniem samochodów mijanych na drodze. Wdrożony został system questów autorstwa Emitenta, powiązany z również autorskim systemem dialogowym oraz systemem progresji. Powstały pierwsze misje fabularne. Wprowadzono procedury mające zapewnić lepszy onboarding nowych współpracowników.

##### **Community testing**

Zakończono pierwszą fazę naboru na community testerów. Gracze Alaskan Road Truckers zostali zachęcani do aplikowania do projektu, który pomoże zweryfikować założenia Road Truckers: New Beginning i zwiększy zakres prowadzonych testów. Spośród zgłoszeń wybrano 10 osób o różnych konfiguracjach sprzętowych i różnym stosunku do Alaskan Road Truckers, aby zapewnić szeroki przekrój opinii. Z osobami tymi podpisane zostały umowy NDA, umożliwiające testowanie gry przed premierą. Stworzona została dla nich wspólna przestrzeń do testowania i wyrażania opinii.

##### **Przygotowania do oficjalnej zapowiedzi Road Truckers: New Beginning**

W I kwartale Spółka wskazała, że gra zostanie zapowiedziana jednocześnie na PC (Steam) i PlayStation 5. W tym celu odświeżony został Discord Alaskan Road Truckers, przemianowany na Road Truckers. Podjęte zostały wysiłki w celu zwiększenia pozytywnego sentymentu wobec Spółki na discordzie. Nawiązywane były kontakty z potencjalnymi partnerami mogącymi wesprzeć marketing gry. Produkcja weszła w fazę finalizacji elementów, które pozwolą osiągnąć jakość gry umożliwiającą jej publiczną prezentację. Priorytetem Spółki było jednak bezpieczeństwo produkcyjne samej gry. Bazując na doświadczeniu i przykładach branżowych, Spółka stoi na stanowisku, że gra musi przede wszystkim bronić się jakością, gdyż pozytywny efekt word-of-mouth jest najcenniejszym elementem marketingu.

##### **Aktualizacje Alaskan Road Truckers i negocjacje dotyczące dalszego wsparcia gry**

Spółka wykonała dwie, zrealizowane niezależnie od wydawcy Green Man Gaming, aktualizacje Alaskan Road Truckers, zwłaszcza z myślą o konsolowych wersjach gry. Trwały prace nad kolejnymi. Spółka zaproponowała GMG takie podejście do aktualizacji w świetle przedłużających się negocjacji odnośnie Showrunner DLC oraz braku inicjatywy ze strony wydawcy do wspierania gry patchami niepowiązanymi z płatnymi DLC. Dla Spółki prace nad Alaskan Road Truckers nie kolidują z nowym projektem, jako że są realizowane przy okazji odświeżania i optymalizacji zasobów lub rozwiązań wykorzystanych w Alaskan Road Truckers, które zostaną przynajmniej w części zaimplementowane w Road Truckers: New Beginning

##### **Alaskan Road Truckers zyski ze sprzedaży**

Emitent w dniu 27 stycznia 2025 roku otrzymał od z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie raport dotyczący sprzedaży Alaskan Road Truckers ["Gra"] na platformach konsolowych tj. Xbox Series X i Xbox Series S oraz PlayStation 5 jak również w wersji na PC za okres od dnia premiery poszczególnych wersji Gry do dnia 31 grudnia 2024 roku. Zgodnie z otrzymanymi informacjami w okresie do 31 grudnia 2024 r. przychód z Gry przekroczył koszty produkcji oraz działań marketingowych, które zostały poniesione przez GMG Label Limited oraz koszty portowania Gry poniesione przez Movie Games S.A. w związku z czym Spółka rozpoczęła czynny udział w zyskach ze sprzedaży Gry.

Ponadto, aby zachować współmierność przychodów i kosztów Spółka rozlicza proporcjonalnie: przychód stawką 50% do wysokości wartości finansowania, koszt amortyzacji stawką 50% do wysokości wartości gotowej produkcji Alaskan Road Truckers. Przychody pochodzące z finansowania Alaskan Road Truckers od Green Man Gaming widniejące w rozliczeniach międzyokresowych są aktywowane proporcjonalnie do amortyzacji.

## **II KWARTAŁ 2025 ROKU**

W dniu 27 czerwca 2025 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki.

Podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia nie odstąpiono od rozpatrzenia któregośkolwiek z punktów planowanego porządku obrad, nie odstąpiono od podjęcia żadnej z uchwał objętej porządkiem obrad. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło:

- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2024;
- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2024;
- podjąć uchwałę w sprawie pokrycia straty netto za rok obrotowy 2024;
- rozpatrzyć sprawozdanie Rady Nadzorczej z działalności za rok obrotowy 2024.

### **Alaskan Road Truckers**

W dniach 22 maja 2025 roku i 17 czerwca 2025 roku Spółka opublikowała aktualizacje do gry Alaskan Road Truckers w wersji PC, PS5 i Xbox. Aktualizacje te skupiły się na naprawie błędów i optymalizacji zużycia pamięci. Zostały one wykonane równolegle z pracami nad Road Truckers: New Beginning i korzystając z wniosków i rezultatów prac osiągniętych w nowym projekcie, nie wymagały zatem angażowania istotnych dodatkowych środków.

Emitent czynnie uczestniczył w przychodach ze sprzedaży Alaskan Road Truckers w wersjach na PC oraz platformach konsolowych. Spółka jednocześnie wskazuje, iż otrzymywane wpływy od GMG Label Limited z siedzibą w Londynie związane z udziałem w zyskach Alaskan Road Truckers przeznacza na produkcję Road Truckers: New Beginning - wcześniej: Road Truckers 2 („RT”) pomniejszając kwotę wpłaty za dany kamień milowy, zmniejszając tym samym kwotę otrzymanego finansowania i recoup po stronie wydawcy - Movie Games S.A.

### **Road Truckers: New Beginning**

W drugim kwartale 2025 roku produkcja RT realizowana była dalej poniżej zakładanego budżetu. Gra jest projektowana w taki sposób, aby uwzględnić długoterminowe plany rozwojowe produktu, które w przypadku udanej premiery obejmują: wprowadzenie trybu multiplayer w kilku krokach rozwojowych, wprowadzenie nowych map, nowych misji, części do budowy pojazdu, oraz trybów rozgrywki czy minigier. Jest to podejście odmienne od Alaskan Road Truckers, który wymagałby gruntownego i kosztownego przerobienia gry od podstaw pod tryb multiplayer. Struktura designerska i programistyczna RT umożliwi taki rozwój znacznie niższym kosztem, jednak podjęcie tych kroków będzie zależne od sukcesu gry.

## **III KWARTAŁ 2025 ROKU**

### **Zapowiedź gry Road Truckers: New Beginning**

W dniu 23 lipca 2025 r. Spółka wraz z wydawcą Movie Games S.A. opublikowała kartę produktu Road Truckers: New Beginning na platformach Steam i PlayStation Store. RT powstało w dniu przekazywania tej informacji w wersjach na PC i PlayStation 5.

Umowa wydawnicza z dnia 21 sierpnia 2024 roku zawarta pomiędzy Spółką a Movie Games S.A. o której Emitent informował raportem bieżącym ESPI nr 11/2024 opublikowanym w dniu 21 sierpnia 2024 r., przewiduje możliwość wydania jej również na platformie Xbox Series X. Spółka otrzymała również informację od Microsoft Corporation z siedzibą w Redmond dotyczącą zaakceptowania konceptu oraz nazwy RT, które umożliwiają wydanie RT na platformie Xbox [w tym Xbox One i Xbox Series X|S].

Zapowiedzi towarzyszyła komunikacja do mediów, influencerów oraz graczy prowadzona na kanałach Steam, Discord, Reddit, Facebook, X, Bluesky, Youtube, Tiktok, Instagram, oraz poprzez rozsyłkę informacji prasowej oraz bezpośrednich maili do wybranych odbiorców. Odbiór nowo zapowiedzianej gry jest jednoznacznie pozytywny. Ze szczególnym zainteresowaniem graczy spotkała się unikalna stylistyka gry oraz elementy RPG. Zbadane wcześniej na

ograniczonej grupie graczy założenie, że mniej realistyczna grafika oraz odróżnienie się na tle największych gier w gatunku będzie właściwym krokiem, zostało w opinii Zarządu potwierdzone.

Zapowiedzi towarzyszyła relacja z wizyty w Spółce content creatora z kanału GametechUK. W jej rezultacie powstały dwa filmy: opublikowany przed zapowiedzią materiał o historii Alaskan Road Truckers, oraz opublikowany po zapowiedzi materiał o Road Truckers: New Beginning, wraz z nagraniem z rozgrywki wersji pre-alpha (wczesnej, nieukończonej wersji gry). Wideo spotkały się z bardzo dobrymi reakcjami widzów i w opinii Zarządu pozwoliły złagodzić potencjalną niechęć do nowej gry wśród graczy nieusatysfakcjonowanych ART - co było jednym z elementów strategii wprowadzenia RT na rynek. W planach Spółki jest zaproszenie kolejnych influencerów na dalszych etapach produkcji, podejmowane były kroki w tym kierunku.

Demo gry planowane jest na okres niedługo przed premierą z uwagi na fakt, że gracze postrzegają demo jako wizytówkę finalnego produktu. Demo powinno zatem być jak najbardziej zbliżone do finalnej wersji gry.

### **Wprowadzenie karty produktu Road Truckers: New Beginning na Epic Games Store**

W dniu 24 lipca 2025 roku Spółka przekazała do publicznej wiadomości, iż w porozumieniu z wydawcą - Movie Games S.A. - podjęła decyzję o rozszerzeniu produkcji Road Truckers: New Beginning do wersji umożliwiającej wydanie Gry na platformie Epic Games Store.

Podjęcie ww. decyzji związane jest z otrzymaniem w dniu 23 lipca 2025 roku w godzinach popołudniowych informacji od Epic Games Store dotyczącej zaakceptowania konceptu oraz nazwy RT.

Po zwrocie kosztów poniesionych przez Movie Games S.A. - Emitentowi przysługiwał będzie taki sam udział w zysku netto ze sprzedaży RT na platformie Epic Games Store, jak w przypadku wersji PC, dokładne warunki rozliczeń Spółka przekazała w formie raportu bieżącego ESPI o numerze 11/2024 z dnia 21 sierpnia 2024.

### **Postępy nad Road Truckers: New Beginning**

Produkcja Road Truckers: New Beginning przebiegała zgodnie z planem. Spółka nawiązała współpracę z producentami kierownic Thrustmaster, Logitech i Moza w celu zaimplementowania rozbudowanego wsparcia ich sprzętu. Jednocześnie gra została zakwalifikowana na dwa eventy gamingowe: DevGamm oraz wydarzenie jeszcze nieujawnione z uwagi na prośbę organizatorów w celu skoordynowania marketingu wydarzenia. Na potrzeby tego drugiego eventu przygotowany został nowy zwiastun, który zaprezentuje niepokazywane jeszcze elementy gry

## **IV KWARTAŁ 2025 ROKU**

### **Zwrot kosztów i rozpoczęcie udziału w zyskach pudełkowej wersji Alaskan Road Truckers na PlayStation 5.**

3 października 2025 roku Spółka otrzymała informację o zwrocie kosztów edycji pudełkowej gry Alaskan Road Truckers na PlayStation 5. Rozpoczęła też aktywny udział w zyskach z tej wersji. Według informacji z ówczesnego raportu gra została sprzedana w liczbie 5 546 sztuk.

### **Alaskan Road Truckers i podsumowanie współpracy z Green Man Gaming Publishing**

#### a) Aktualizacje gry

Spółka pracuje nad kolejną aktualizacją Alaskan Road Truckers, głównie z myślą o konsolowych wersjach gry, która powinna zaowocować dużą oszczędnością pamięci konsoli, co pozwoli zwiększyć komfort grania zwłaszcza wersji Xbox Series S. Korzyści powinny przelozżyć się także na inne platformy, na których gra jest dostępna.

#### b) Showrunner DLC

W nawiązaniu do wcześniej przekazywanych informacji Spółka wskazała, iż odstąpiła od rozmów związanych z realizacją Showrunner DLC. Podpisanie umowy nie doszło do skutku w związku z wymogiem GMGP zawarcia w treści umowy ryzykownych dla Emitenta zapisów, które mogły mieć negatywny wpływ na rozliczenia z wydawcą.

Dodatkowo Spółka wskazała, że karta produktu na platformie Steam została samodzielnie opublikowana przez GMGP i przez wydawcę pozostaje zarządzana.

c) Remaster Alaskan Road Truckers

Z uwagi na wciąż wysoką wishlistę Alaskan Road Truckers popularność gatunku i fakt posiadania pełnego designu i contentu podstawowej wersji gry, Spółka zaproponowała GMGP wykonanie wersji remastered Alaskan Road Truckers, gruntownie adresującej problemy pierwotnej edycji i przenoszącej grę na nową wersję silnika Unreal Engine. Zgodnie z propozycją Spółki, taką edycję można przyznać za darmo posiadaczom pierwotnej edycji, a następnie wycofać pierwotną edycję ze sprzedaży i zastąpić ją wersją Remastered, odpowiednio zaktualizowaną cenowo. W opinii Spółki działanie takie mogłoby zaowocować poprawą oceny podstawowej edycji, aktywizacją wishlisty oraz zwiększeniem przychodów z gry, która mogłaby rozpocząć progresję zniżek od początku, tzn. od 10 proc. ceny bazowej. GMGP nie było zainteresowane zainwestowaniem w wyżej wskazaną zmianę.

Ponadto Spółka proponowała GMGP cross-promocję Alaskan Road Truckers i Road Truckers: New Beginning w celu zmaksymalizowania potencjału sprzedażowego obu tytułów, co na dzień sporządzania niniejszego sprawozdania zostało zatwierdzone. Z perspektywy Spółki dotarcie z sequelem do graczy części pierwszej - najlepiej bezpośrednio poprzez grę - jest jednym z najważniejszych narzędzi marketingowych.

### **Rozpoczęcie pracy nad prostą realizacyjnie grą**

Spółka nawiązała współpracę z programistą, który w niewielkim budżecie adekwatnym do skali projektu, stanowiącym jako całość niewielką część przeciętnych miesięcznych kosztów Spółki, stworzy małą grę arcade przygotowaną według designu dostarczonego przez Spółkę.

Głównym założeniem projektu jest przetestowanie założeń produkcyjnych małych produkcji opartych na oryginalnym pomysłe potencjalnie interesującym dla content creatorów zainteresowanych gatunkiem „rage game“, a także określenie wyzwań małych produkcji oraz sprawdzenie możliwości wydania małych gier na platformach innych niż Steam (porty konsolowe oraz potencjalnie mobilne). Drugim celem produkcji jest zbadanie organicznej widoczności tytułu na platformach innych niż Steam, gdzie nie istnieją aplikacje takie jak SteamDB, pozwalające dogłębnie zbadać mechaniki widoczności gry w stosunku do jej otoczenia.

## **5. Przewidywany rozwój jednostki**

W związku z zaakceptowaniem przez wydawcę – Movie Games S.A. 19 Milestone’a (umowa w chwili zawarcia zakładała 22 Mileston’ów i na moment tworzenia niniejszego sprawozdania nie została w tym zakresie zmieniona) oraz rozszerzeniem zakresu umowy wydawniczej dla gry Road Truckers: New Beginning Spółka przedstawia uprawnienia do wynagrodzenia prowizyjnego

- Na podstawie Umowy Emitent będzie uprawniony do otrzymania wynagrodzenia prowizyjnego w wysokości 10% zysku netto (Movie Games uprawniony jest do otrzymania wynagrodzenia w wysokości 90% zysku netto) rozumianego, jako przychód ze sprzedaży gry pomniejszony o należne podatki oraz prowizje związane ze sprzedażą gry na platformach wskazanych powyżej do czasu zwrotu równowartości kosztów poniesionych przez Movie Games tj. kosztów produkcji, marketing związanego z produkcją i wydaniem, QA,

Po zwrocie kosztów poniesionych przez Movie Games S.A., Emitentowi przysługiwał będzie następujący udział w zysku netto:

- 35% zysku netto ze sprzedaży gry w wersji PC w tym również na platformie Epic Games Store nie włączając w to dodatku DLC - Movie Games S.A. 65%,
- 60% zysku netto ze sprzedaży dodatku DLC do gry w wersji na PC - Movie Games S.A. 40%

- 50% zysku netto ze sprzedaży gry wraz z dodatkiem - DLC w wersji na konsolę PlayStation 5 oraz na konsolę Xbox Series X|S, w przypadku, gdy port na Xbox zostanie wykonany - Movie Games 50%.

## **Projekt szybkiej realizacyjnie gry #1**

Realizowana przez Spółkę gra mikrobudżetowa jest na dzień publikacji niniejszego sprawozdania bliska kompletności w wersji PC – wszystkie mechaniki są gotowe, a gra obecnie jest udźwiękowiana i balansowana pod kątem poziomu trudności i nagród dla gracza. Trwają także prace portingowe. Gra zostanie opublikowana z kont wydawniczych Movie Games S.A., zaś jej strony produktowe zostaną zrealizowane przez dział marketingu. Movie Games S.A. zapewni również testy QA produkcji. Movie Games S.A. będzie przysługiwać 30-proc. udział w zyskach.

Działania marketingowe wokół gry będą skupione na organicznej wysyłce gry do influencerów streamujących gry z gatunku „rage game“, czyli o wysokim poziomie trudności i prostych zasadach, wymagających precyzji i doskonalenia umiejętności

## **Strategia**

Strategia Spółki zakłada traktowanie Road Truckers: New Beginning nie tylko jako produktu atrakcyjnego dla graczy, ale także jako dowodu kompetencji Spółki wobec potencjalnych wydawców przyszłych projektów. New Beginning jest realizowane w realnym budżecie znacznie niższym niż Alaskan Road Truckers, biorąc pod uwagę zarówno niższy łączny koszt projektu, jak i wyższy niż przed laty koszt tych samych usług i narzędzi dostępnych na zasadzie subskrypcji. Mimo tego Spółka zadbała, aby pod względem wielkości gra była większa niż Alaskan Road Truckers, zapewniła atrakcyjną szatę wizualną inspirowaną filmami animowanymi 2D i 3D, oraz dodała nowe funkcjonalności. Było to możliwe dzięki dogłębnej analizie projektu Alaskan Road Truckers i jego wyzwań technicznych, oraz dzięki zdesignowaniu gry w taki sposób, aby uniknąć potencjalnych zagrożeń. Programistycznie w założeniu gra stanie się fundamentem kolejnych produkcji i obniży ich koszty.

Zgodnie ze strategią, po Road Truckers: New Beginning możliwe powinno być stworzenie kolejnej gry o podobnych założeniach w znacznie niższym budżecie. Jakość Road Truckers ma stać się dla potencjalnego wydawcy dowodem kompetencji Spółki i bezpieczeństwa technicznego projektu. Road Truckers jest więc dla Spółki kluczowe dwojako: jako gra sama w sobie, a także jako inwestycja w przyszłe pitche wydawnicze. W przypadku sukcesu Road Truckers umożliwiające Spółce samofinansowanie kolejnego projektu, Spółka będzie preferować takie rozwiązanie, aby zachować kontrolę nad procesem produkcji i zmniejszyć inwestycje, jak i udział w zyskach z gry wydawcy - w przypadku pozyskania wydawcy gotowego projektu.

W perspektywie Spółki kandydatem na kolejną flagową grę są Alaskan Road Truckers 2 oraz American Motorcycle Simulator, które designersko mają wiele cech wspólnych z Road Truckers: New Beginning. Większość kosztów produkcyjnych New Beginning związanych jest ze stroną programistyczną gry. Dzięki przygotowaniu solidnych technicznych podwalin, większość budżetu związanego z kolejną produkcją może być przeznaczona na stronę designerską, a ryzyka technologiczne powinny zostać ograniczone do minimum. Zapewni to zarówno możliwość stworzenia znacznie bardziej zaawansowanego i realistycznego wizualnie produktu w podobnym budżecie, jak i potencjalnie krótszy czas realizacji.

Drugim elementem strategii jest produkcja i wydawanie małych gier pomiędzy dużymi, flagowymi tytułami. Cel tego działania jest dwojaki.

Po pierwsze, dodatkowe tytuły to dodatkowe źródła przychodów oraz większe i aktywne portfolio, które zapewnia większą widoczność Spółki i jej gier na platformach dystrybucyjnych. Jest to istotne, gdyż duże gry wiążą się z dużym ryzykiem. Ich złożoność może powodować problemy techniczne, a w toku ich produkcji mogą objawić się czynniki negatywnie wpływające na popularność gatunku. Częstsze wydawanie mniejszych produkcji potencjalnie pozwoli wesprzeć finansowo główne gry w razie potrzeby – jest więc środkiem bezpieczeństwa. Obecnie Spółka tworzy metodologię sprawnej produkcji małych, niskokosztowych gier, oraz wprowadzania ich na rynek.

Po drugie, małe tytuły pozwolą Spółce utrzymać relacje z dobrymi, sprawdzonymi pracownikami. W produkcji dużych gier nie cały zespół jest potrzebny przez cały okres produkcji. Niektórzy kończą swoją część pracy wcześniej, a wówczas w przypadku braku zadań musieliby znaleźć zatrudnienie poza Emitentem. Jako że zrekrutowana osoba o wysokich kompetencjach, zgrana z zespołem w toku projektu, wnosi olbrzymią wartość dla Spółki, małe projekty mają pozwolić zachować w Road Studio takie osoby do czasu rozpoczęcia kolejnego dużego projektu. Utrzymanie takich osób stanie

się uzasadnione realizacją małych projektów, których założeniem jest zwrot własnych kosztów i badanie nowych dla Spółki rozwiązań, gatunków i technologii.

### **Marketing Road Truckers: New Beginning**

Road Truckers: New Beginning po ostatnich pokazach spotyka się z jednoznacznie pozytywnym odbiorem. Video w serwisie Reddit, w dziale r/trucksim, poświęconym tylko grom o ciężarówkach, otrzymało 292 pozytywne reakcje i 100 komentarzy, co czyni je jednym z najpopularniejszych postów nie dotyczących gier wydawanych przez największego developera gier truckerskich, będących ikonami gatunku. Statystyki wpisu pokazują, że odsetek pozytywnych reakcji wynosił 95%. Nieliczne sceptyczne głosy zazwyczaj wspominały techniczną stronę Alaskan Road Truckers, co upewnia Spółkę o słuszności obranej strategii mającej na celu budowę wizerunku zespołu wyciągającego wnioski i zwiększającego swoje kompetencje. Pokazywana gra budzi entuzjastyczny odzew, zatem teraz głównym celem będzie pokazanie jej jak największej ilości osób.

Spółka planuje w kolejnych tygodniach zwiększenie częstotliwości pokazywanych materiałów oraz aktywność na kolejnych platformach social mediowych, wysyłkę builda playtestowego do influencerów, następnie otwarte playtesty oraz demo. Spółka wraz z wydawcą Movie Games S.A. zarezerwowała sloty na eventach Gamescom (sierpień 2026) i PAX (wrzesień 2026). Spółka podkreśla, że udział w tych eventach jest możliwy również po premierze gry, lecz ma jednocześnie świadomość, że w celu zwiększenia wishlisty przed premierą i zapewnienia większej widoczności w dniu premiery korzystny może być udział przynajmniej w jednym z eventów przed premierą. Decyzje dotyczące premiery będą podejmowane bliżej kompletności projektu wraz z wydawcą, zaś czynnikiem będzie także otoczenie konkurencyjne.

### **Prototyp szybkiej realizacyjnie gry #2**

Dzięki wnioskowi wyciąganym z produkcji szybkiej realizacyjnie gry #1, oraz w celu spełnienia jednego z założeń strategii i utrzymania wartościowego członka zespołu, spółka rozpoczęła prace nad prototypem gry gangsterskiej w wersji 2D o roboczym tytule Microdose. Prototyp powstanie w budżecie niższym niż gra #1 i będzie prezentował założenia i styl rozgrywki. Spółka ma klarowną wizję gry i tworzy prototyp, aby zapitchować go wydawcom. W realizacji prototypu uczestniczą trzy osoby: programista Road Studio, który planowo kończy pracę nad Road Truckers, wspierający spółkę artysta, oraz prezes zarządu.

## **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**

W roku obrotowym 2025 Spółka dokonała zmiany sposobu prezentacji wartości niematerialnych i prawnych w sprawozdaniu finansowym. Pozycje ujmowane dotychczas jako koszty zakończonych prac rozwojowych są obecnie prezentowane w ramach pozycji inne wartości niematerialne i prawne. Zmiana ma charakter wyłącznie prezentacyjny i została wprowadzona w celu lepszego odzwierciedlenia ekonomicznego charakteru posiadanych składników aktywów oraz zwiększenia przejrzystości sprawozdania finansowego. Wprowadzona zmiana nie wpłynęła na wartość aktywów ogółem, wynik finansowy ani kapitał własny Spółki. Jej celem było również ujednoczenie sposobu prezentacji z przyjętą polityką rachunkowości oraz praktyką stosowaną dla analogicznych składników majątku. Zdaniem Zarządu przyjęty sposób prezentacji lepiej wspiera prawidłową ocenę sytuacji majątkowej i finansowej Spółki. Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2025 r. wyniosła 1.249 373,99 zł.

Spółka za rok 2025 wykazała stratę na poziomie 945.302,42 zł.

W pozycji „Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania” w kwocie 2 037 656,84 zł ujęto w szczególności rozliczenia międzyokresowe przychodów, w tym część długoterminową w wysokości 1 409 698,62 zł oraz część krótkoterminową w wysokości 170 671,72 zł. Część długoterminowa dotyczy głównie finansowania projektu Road Truckers: New Beginning w kwocie 1 342 360,35 zł, natomiast pozostała wartość obejmuje rozliczenie finansowania przypadającego

na okres powyżej 12 miesięcy. Część krótkoterminowa obejmuje rozliczenie finansowania gry Alaskan Road Truckers do rozliczenia w okresie do 12 miesięcy. W ramach tej pozycji ujęto również zobowiązania krótkoterminowe wobec jednostek powiązanych, tj. wobec Movie Games S.A. w kwocie 273 809,51 zł, oraz zobowiązania wobec pozostałych jednostek w wysokości 183 476,99 zł, wynikające głównie z faktur zakupu dotyczących grudnia 2025 r., uregulowanych w styczniu 2026 r.

Pozycja „Inne rozliczenia międzyokresowe” w kwocie 1 580 370,34 zł obejmuje przede wszystkim rozliczenia związane z otrzymanym finansowaniem projektów, prezentowane z uwzględnieniem okresu, którego dotyczą, zgodnie z zasadą współmierności przychodów i kosztów.

W pozycji „Amortyzacja” w kwocie 2 324 544,26 zł ujęto przede wszystkim amortyzację produktu Alaskan Road Truckers przeznaczonego na platformy PC oraz konsole. Pozostała część tej pozycji dotyczy amortyzacji środków trwałych, głównie sprzętu komputerowego, przy czym jej wartość nie jest istotna. Na dzień bilansowy do dalszego rozliczenia pozostaje kwota 228 830,62 zł, która będzie obciążała wynik finansowy roku 2026 oraz częściowo roku 2027.

Pozycja „Pozostałe przychody operacyjne” w kwocie 1 559 741,86 zł obejmuje głównie rozliczenie finansowania gry Alaskan Road Truckers otrzymanego od GMG. Na dzień bilansowy do rozliczenia pozostaje jeszcze kwota 238 009,99 zł, która będzie ujmowana w pozostałych przychodach operacyjnych w kolejnych okresach sprawozdawczych, tj. w 2026 r. oraz częściowo w 2027 r.

W pozycji „Inne koszty operacyjne” w kwocie 867 708,99 zł ujęto przede wszystkim rozliczenie opłaty za udział w zysku w łącznej kwocie 800 000,00 zł, rozpoznawanej systematycznie w 2025 r. Dodatkowo pozycja ta obejmuje odpis odsetek od pożyczki udzielonej Second Chamber S.A., w odniesieniu do której dokonano odpisu aktualizującego.

Wskazane powyżej pozycje stanowią istotne elementy wpływające na wynik finansowy Spółki za rok obrotowy 2025. Łączny efekt ujęcia opisanych zdarzeń gospodarczych, w szczególności w zakresie rozliczenia finansowania projektów, amortyzacji oraz pozostałych przychodów i kosztów operacyjnych, znajduje odzwierciedlenie w osiągniętej przez Spółkę stracie w kwocie 945 302,42 zł.

Na dzień 31.12.2025 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 4.983.612,44 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowiły wartości niematerialne i prawne, których wartość wyniosła 4.695.379,16zł.

Na koniec 2025 r. kapitał własny wyniósł 2.945.955,60 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 2025.

## **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 zainteresować 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 osiągnięte 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 osiągnięte 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 wykorzystywanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność, mając na uwadze optymalne rozwiązania prowadzące 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 której 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 celów i metod zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

W okresie od 01 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 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.

#### **Konflikty na Bliskim Wschodzie**

Konflikty na Bliskim Wschodzie w 2025 r. generowały potencjalne ryzyka dla działalności Spółki poprzez presję na ceny energii oraz potencjalne zakłócenia w dostępności usług chmurowych co potencjalnie zwiększa koszty utrzymania centrów danych. Nasilenie napięć podnosi także potencjalne ryzyko cyberataków. Zarząd monitorował sytuację oraz wdrażał środki zwiększające odporność operacyjną i zabezpieczenie danych. Wskutek blokad komunikacyjnych możliwe są ograniczenia regionalne w dostępie do platform i czasowe wykluczenie rynków bliskowschodnich z dostępu do platform sprzedażowych.

#### **Sytuacja ekonomiczna**

Spółka uzyskuje 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, poziom konsumpcji społeczeństwa, polityka fiskalna i pieniężna danego państwa, inflacja 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 osiąganych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

---

*Michał Puczyński*  
*Prezes Zarządu*