

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
SPÓŁKI ROAD STUDIO SPÓŁKA AKCYJNA
ZA OKRES OD DNIA 01.01.2022 R. DO DNIA 31.12.2022 R.**

Warszawa, dnia 20 marca 2023 r.

INFORMACJE OGÓLNE

Firma ROAD STUDIO Spółka Akcyjna („Spółka”)

Skrót firmy	Road Studio S.A.
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
Adres poczty elektronicznej	kontakt@roadstudio.pl
Strona internetowa	www.ir.roadstudio.pl
Telefon	-
Faks	-
NIP	7010991674
REGON	386611345
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII 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. i 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. 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 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.:

Zarząd:

1. Maciej Ryszard Nowak (Prezes Zarządu) w okresie od 01.01.2022 r. do 25.11.2022 r.
2. Michał Krzysztof Puczyński (Prezes Zarządu) w okresie od 25.11.2022 r. do 31.12.2022. r.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. skład Zarządu przedstawiał się zatem następująco:

Michał Krzysztof Puczyński (Prezes Zarządu)

Rada Nadzorcza:

1. Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01.01.2022 r. do 23.06.2022 r.
2. Michał Baryła – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01.01.2022 r. do 29.06.2022 r.
3. Kamil Gaworecki – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01.01.2022 r. do 29.06.2022 r.
4. Dariusz Wais – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 30.06.2022 r. do 25.11.2022 r.
5. Wojciech Iwaniuk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01.01.2022 r. do 25.11.2022 r.

6. Michał Dziwniel – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01.01.2022 r. do 25.11.2022 r.
7. Piotr Gnyp – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 30.06.2022 r. do 25.11.2022 r.
8. Tobiasz Piątkowski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 30.06.2022 r. do 25.11.2022 r.
9. Grzegorz Kubica – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 25.11.2022 r. do 31.12.2022 r.
10. Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 25.11.2022 r. do 31.12.2022 r.
11. Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 25.11.2022 r. do 31.12.2022 r.
12. Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 25.11.2022 r. do 31.12.2022 r.
13. Michał Marczuk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 25.11.2022 r. do 31.12.2022 r.

Na dzień 31 grudnia 2022 roku skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

1. Grzegorz Kubica – Członek Rady Nadzorczej
2. Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej
3. Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej
4. Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej
5. Michał Marczuk – Członek Rady Nadzorczej

2. Akcjonariat

Struktura akcjonariatu Spółki ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu na dzień 31.12.2022 r.

Akcjonariusz	Łączna liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Movie Games S.A.	646.698	52,11%	52,11%
Maciej Nowak*	139.050	11,20%	11,20%
Pozostali	455.252	36,69%	36,69%
RAZEM	1.241.000	100%	100%

*wraz z KGK Invest Group Sp. z o.o., podmiotem zależnym od Pana Macieja Nowaka

Struktura akcjonariatu Spółki ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu na dzień publikacji raportu prezentuje się następująco:

Akcjonariusz	Łączna liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Movie Games S.A.	679.698	53,06%	53,06%
Maciej Nowak	165.000	12,88%	12,88%
Pozostali	436.302	34,06%	34,06%
RAZEM	1.281.000	100%	100%

3. Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy Emitenta wynosi 124.100,00 zł (słownie: sto dwadzieścia cztery tysięcy sto złotych) i dzieli się na 1.241.000 (słownie: jeden milion dwieście czterdzieści jeden tysięcy) akcji, w tym:

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

Na dzień publikacji raportu kapitał zakładowy Emitenta wynosi 128.100,00 zł (słownie: sto dwadzieścia osiem tysięcy sto złotych) i dzieli się na 1.281.000 (słownie: jeden milion dwieście osiemdziesiąt jeden tysięcy) akcji, w tym:

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

4. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki w okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

Przedmiotem działalności Spółki w okresie od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r. było:

1. PKD 32.40.Z – Produkcja gier i zabawek,
2. PKD 18.13.Z – Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
3. PKD 18.20.Z – Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
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 63.12.Z – Działalność portali internetowych,

10. PKD 62.01.Z – Działalność związkowa z oprogramowaniem.

5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2022

Debiut na rynku NewConnect

W dniu 7 stycznia 2022 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę nr 19/2022 w sprawie wyznaczenia pierwszego dnia notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii A, B i C spółki ROAD STUDIO S.A.

Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. określił dzień 12 stycznia 2022 r. jako dzień pierwszego notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji Spółki serii A, B i C. Pierwsze notowanie Emitenta odbyło się w dniu 12 stycznia 2022 r.

Emitent w związku z debiutem zawarł także szereg umów wyłączających zbywalność akcji Emitenta. W dniu 11 stycznia 2022 r. Emitent zawarł następujące umowy:

- 1) z Maciejem Nowakiem,
- 2) z KGK Invest Group sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie,
- 3) z Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie,
- 4) z akcjonariuszem będącym osobą fizyczną.

W dniu 17 stycznia 2022 r. Emitent zawarł z akcjonariuszem będącym osobą fizyczną umowę o czasowe wyłączenie zbywalności akcji Emitenta. Szczegóły umowy zostały opisane w raporcie bieżącym ESPI 7/2022 z dnia 18 stycznia 2022 r.

Zawarcie umowy z Wielton S.A

Dnia 28 lutego 2022 r. Spółka zawarła ze spółką Wielton S.A. z siedzibą w Wieluniu, jednym z wiodących producentów nadwozi do pojazdów silnikowych, a także nacze i przyczep, umowy licencji, na podstawie której Wielton S.A. udzielił Spółce niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji do korzystania z jego znaków towarowych, wzorów użytkowych, a także wzorów przemysłowych celem ich wykorzystania w produkowanej przez Emitenta grze pod tytułem „Alaskan Truck Simulator” jako element wizualny umieszczany na pojazdach mechanicznych utworzonych w grze, a także w celu wykorzystania ich w materiałach promocyjnych i marketingowych gry. Licencja została udzielona Emitentowi na okres 4 lat od chwili zawarcia umowy, a po upływie przedmiotowego terminu licencja automatycznie przekształca się w licencję udzieloną na czas nieoznaczony.

Zdarzenia związane z grą pod tytułem Alaskan Truck Simulator

W dniu 4 kwietnia 2022 r. raportem bieżącym nr 13/2022 Emitent poinformował o przekroczeniu istotnego poziomu wishlisty na platformie Steam dla gry Alaskan Truck Simulator (dalej „ATS”), tj. poziom 200 tysięcy dodań. Wobec pozytywnego odbioru opublikowanych przez Emitenta materiałów marketingowych do ATS oraz pozytywnego odbioru ATS przez społeczność graczy, Emitent widział, że zainteresowanie tym tytułem dynamicznie rośnie. Mimo ofert kierowanych przez zewnętrznych wydawców, Emitent wraz z Movie Games S.A., na tamten moment ze względu na potencjalny komercyjny sukces ATS oraz chęć zatrzymania całego zysku ze sprzedaży ATS w obrębie grupy kapitałowej Movie Games S.A., podjęły decyzję o wydaniu ATS bezpośrednio przez Movie Games S.A., zgodnie z umową koprodukcyjną z dnia 29 czerwca 2020 r., z podziałem zysku netto w proporcjach 80% dla Emitenta oraz 20% dla Movie Games S.A. Za marketing ATS odpowiedzialna w całości miała być spółka Movie Games S.A.

Zdaniem Emitenta wysokie zainteresowanie ATS przełożyć się miało na jej sprzedaż, a w konsekwencji na wyniki finansowe Emitenta. Ponadto wersja demonstracyjna ATS została

zaprezentowana graczom dnia 11 czerwca 2022 r. podczas Future Games Show, a następnie w dniach 13-20 czerwca 2022 podczas Steam Next Fest.

Po publikacji wersji demo gry ATS, Emitent w dniu 13 czerwca 2022 r. raportem bieżącym nr 15/2022 poinformował, że liczba pobrań demo gry ATS w ciągu pierwszej pełnej doby (wieczór premierowy oraz kolejny pełny dzień) od premiery dema ATS przekroczyła 20 tysięcy, co było najwyższym wynikiem spośród gier publikowanych przez grupę kapitałową Movie Games S.A., do której należy Emitent. W ankiecie dla graczy zdecydowanie przeważały pozytywne opinie o demie, 13% ankietowanych wystawiło wersji demonstracyjnej ATS najwyższą możliwą notę 10/10, natomiast prawie połowa ankietowanych oceniła demo gry na 8/10 lub wyżej. Niemal 90% graczy zadeklarowało, że demo ATS jest dobrym wprowadzeniem do ATS i jej mechanik.

W ciągu tygodnia od dnia publikacji dema ATS, liczba pobrań wzrosła do 100 tysięcy.

W dniu 7 lipca 2022 r. raportem bieżącym nr 21/2022 Emitent poinformował o planowanej dacie premiery gry ATS na platformę PC, która ustalona została na dzień 7 grudnia 2022 roku. Wydawcą gry miała być spółka Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Po publikacji dema ATS zespół Emitenta przeanalizował bardzo dużą ilość danych i poświęcił znaczną ilość czasu na poprawę elementów gry ATS takich jak grafika, optymalizacja, system interakcji czy sterowanie.

W dniu 5 listopada 2022 roku Emitent raportem bieżącym ESPI 29/2022 poinformował, w nawiązaniu do raportu ESPI nr 21/2022 z dnia 7 lipca 2022 r., o podjęciu decyzji o przesunięciu daty premiery gry o tytule Alaskan Truck Simulator na platformę PC, która ustalona została pierwotnie na dzień 7 grudnia 2022 roku.

Poprzedni Zarząd Emitenta przekazał do informacji publicznej, że przesunięcie premiery gry ATS spowodowane jest m.in. brakiem informacji ze strony wydawcy gry - Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie - o dotychczas podjętych działaniach marketingowych, a także brakiem przedstawienia opracowanej przez wydawcę strategii marketingowej dla gry do akceptacji Spółki jako koproducenta, zgodnie z postanowieniami łączącej strony umowy koprodukcyjnej z dnia 29 czerwca 2020 r. Przedmiotowe okoliczności nie pozwalały Spółce ukończyć procesu produkcyjnego nad grą ATS. Nowy termin premiery gry ATS miał zostać ustalony po przekazaniu w/w informacji i dokumentów przez wydawcę i ich analizie przez Spółkę, a także po jego wspólnym ustaleniu przez strony. Zgodnie z umową z dnia 29 czerwca 2020 r. ostateczny termin premiery gry ATS wyznacza wydawca. Czas oczekiwania do nowego terminu premiery gry ATS poświęcony został także na wykonanie prac produkcyjnych pozwalających na zadbanie o potencjał gry ATS, w tym na dopracowanie rozwiązań gameplayowych, które zwiększą atrakcyjność rynkową gry ATS.

Emisja akcji zwykłych na okaziciela serii E

W dniu 23 czerwca 2022 r. Zarząd Emitenta, działając na podstawie art. 446, w zgodzie z art. 431 §1 i §2 pkt. 1); art. 432 Kodeksu Spółek Handlowych oraz § 7 Statutu Spółki, po wyrażeniu zgody przez Radę Nadzorczą, podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela serii E z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Na mocy podjętej uchwały kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 124.100,00 zł do kwoty 128.100,00 zł, to jest o kwotę 4.000,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego dokonane zostało poprzez emisję 40.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Cenę emisyjną akcji ustalono na poziomie 51,00 zł. Emisja akcji serii E odbywała się w trybie oferty prywatnej. Na podstawie Uchwały nr 1 Zarządu Emitenta z dnia 23 czerwca 2022 r. akcje serii E będą stanowiły przedmiot ubiegania się o wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Emitent podjął decyzję o przeprowadzeniu emisji akcji serii E z uwagi na bardzo duże zainteresowanie demem gry Alaskan Truck Simulator. Pozyskany kapitał został przeznaczony na przyspieszenie prac na wersjami gry Alaskan Truck Simulator na konsole oraz na dodatkami do gry (ang. DLC). Akcje serii E objęte zostały przez Pana Macieja Nowaka oraz większościowego akcjonariusza Emitenta Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie.

Zmiany w składzie Rady Nadzorczej Emitenta

W dniu 22 czerwca 2022 r. Emitent otrzymał od Pana Mateusza Wcześniaka rezygnację z pełnienia funkcji Członka i Przewodniczącego Rady Nadzorczej ze skutkiem na koniec dnia 23 czerwca 2022 r. W dniu 28 czerwca 2022 r. Emitent otrzymał od Pana Michała Baryły rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 29 czerwca 2022 r. W dniu 29 czerwca 2022 r. Emitent otrzymał od Pana Kamila Gaworeckiego rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 29 czerwca 2022 r. W dniu 30 czerwca 2022 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, podczas którego podjęte zostały uchwały nr 13, 14 i 15 w sprawie zmian w składzie Rady Nadzorczej Spółki, na mocy których powołano Dariusza Waisa, Piotra Gnypa i Tobiasza Piątkowskiego na Członków Rady Nadzorczej Spółki.

Zawarcie umowy inwestycyjnej

Emitent raportem bieżącym nr 23/2022 z dnia 8 lipca 2022 r. poinformował o zawarciu z dniem 8 lipca 2022 r. wraz z KGK Invest Group sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu („KGK”) umowy inwestycyjnej („Umowa”). Jednym z założeń Umowy było udzielenie Emitentowi przez KGK finansowania w kwocie 350.000,00 zł (trzysta pięćdziesiąt tysięcy złotych) z przeznaczeniem na bieżącą działalność operacyjną („Finansowanie”). Finansowanie docelowo, na zasadach wskazanych w Umowie, mogło zostać konwertowane na akcje Emitenta w ramach dokonania podwyższenia kapitału zakładowego z wyłączeniem prawa poboru w ramach subskrypcji prywatnej i oferty objęcia akcji skierowanej wyłącznie do KGK przy cenie emisyjnej w wysokości 51,00 zł (pięćdziesiąt jeden złotych) za jedną akcję Spółki. W wypadku niedojścia do skutku podwyższenia kapitału zakładowego z przyczyn leżących po stronie Spółki, inwestor miał prawo żądać zwrotu Finansowania na podstawie pisemnego wypowiedzenia skierowanego do Emitenta. W takim przypadku Spółka była zobowiązana do spłaty Finansowania jak na zasadach pożyczki wraz z naliczonymi odsetkami. Spółka spłaciła zobowiązanie w 2022 roku.

Zmiana adresu siedziby Emitenta

W dniu 1 września 2022 r. zarząd Emitenta podjął uchwałę o zmianie adresu siedziby Spółki, zgodnie z którą dotychczasowy adres siedziby (ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa) uległ zmianie na następujący adres: ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa.

W dniu 20 października 2022 r. zarząd Emitenta podjął uchwałę o zmianie adresu siedziby Spółki, zgodnie z którą dotychczasowy adres siedziby (ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa) uległ zmianie na następujący adres: ul. Wita Stwosza 48/105, 02-661 Warszawa.

W dniu 1 grudnia 2022 roku zarząd Emitenta podjął uchwałę o zmianie adresu Spółki, zgodnie z którą dotychczasowy adres (ul. Wita Stwosza 48/105, 02-661 Warszawa) ulega zmianie na następujący adres: ul. Wernyhory 29A, 02-727 Warszawa.

Zawarcie przez Emitenta listu intencyjnego oraz uzgodnienie warunków umowy inwestycyjnej z Inwestorem

W dniu 20 października 2022 r. raportem bieżącym ESPI nr 25/2022 Emitent poinformował o zawarciu z inwestorem będącym podmiotem zagranicznym (dalej: „Inwestor”) listu intencyjnego oraz o uzgodnieniu warunków umowy inwestycyjnej (term sheet) dotyczącej emisji obligacji zamiennych na akcje Emitenta oraz emisji warrantów subskrypcyjnych uprawniających Inwestora do objęcia akcji Emitenta. Szczegóły warunków umowy inwestycyjnej zawarte są w raporcie bieżącym ESPI nr 25/2022.

W związku z licznymi pytaniami ze strony akcjonariuszy Spółki Zarząd raportem bieżącym ESPI nr 27/2022 z dnia 24 października 2022 r. szczegółowo omówił przesłanki, którymi kierował się rozpoczynając negocjacje z Inwestorem, które doprowadziły do podpisania listu intencyjnego,

jednocześnie Emitent raportem bieżącym ESPI nr 33/2022 z dnia 22 grudnia 2022 roku poinformował, że w dniu 22 grudnia 2022 roku wypowiedział w trybie natychmiastowym list intencyjny. Powodem wypowiedzenia listu intencyjnego był brak zamiaru współpracy Emitenta ze wskazanym wyżej inwestorem.

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie

Raportem bieżącym EBI numer 26/2022 z dnia 20 października 2022 roku Spółka poinformowała o otrzymaniu w dniu 19 października 2022 r. dokumentów dotyczących zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w trybie art. 399 § 3 Kodeksu Spółek Handlowych. Zarząd Spółki wskazał, że otrzymane dokumenty nie spełniały wymogów formalnych, co spowodowało, iż Zarząd Spółki odstąpił od publikacji ogłoszenia w trybie przewidzianym przez art. 402_1 Kodeksu Spółek Handlowych.

Raportem EPI 17/2022 z dnia 24 października 2022 roku Zarząd Spółki Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie poinformował o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki na podstawie art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych przez Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie, jako akcjonariusza reprezentującego co najmniej połowę kapitału zakładowego Spółki. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie zostało zwołane przez akcjonariusza na dzień 25 listopada 2022 r. na godzinę 11:00 w siedzibie Kancelarii Notarialnej Notariusza Arkadiusza Zarzyckiego, ul. Piękna 15 lok. 34, 00-549 Warszawa z następującym porządkiem obrad:

1. Otwarcie obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
2. Stwierdzenie prawidłowości zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia oraz jego zdolności do powzięcia uchwał.
3. Przyjęcie porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
4. Podjęcie uchwały w sprawie zmiany statutu Spółki.
5. Podjęcie uchwały w sprawie przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Spółki.
6. Podjęcie uchwał w sprawie odwołania członków Rady Nadzorczej Spółki.
7. Podjęcie uchwał w sprawie powołania członków Rady Nadzorczej Spółki.
8. Podjęcie uchwały w sprawie wyboru Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.
9. Zamknięcie obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.

Pełna treść ogłoszenia, informacja o liczbie akcji i głosów, projekty uchwał, formularz do wykonywania głosu na WZA przez pełnomocnika wraz z pełnomocnictwem stanowią załącznik do wyżej wskazanego raportu.

Raportem bieżącym EBI 18/2022 z dnia 7 listopada Emitent poinformował, iż w dniu 4 listopada 2022 r. otrzymał od uprawnionego akcjonariusza Spółki – KGK Invest Group sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej „Akcjonariusz”), reprezentującego co najmniej jedną dwudziestą kapitału zakładowego Spółki, na podstawie art. 401 § 1 Kodeksu Spółek Handlowych, żądanie umieszczenia w porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki zwołanego na dzień 25 listopada 2022 r. następujących punktów porządku obrad:

1. Dyskusja na temat współpracy Spółki z Movie Games S.A. i wpływu braku wymaganej wpłaty na poczet podwyższenia kapitału zakładowego na sytuację finansową Spółki, rozliczeń pomiędzy Movie Games S.A. a Spółką a także innymi spółkami z grupy Movie Games S.A. a Spółką, oraz ewentualne podjęcie uchwał w tym przedmiocie i propozycji postępowania dla Zarządu Spółki w celu poprawy sytuacji.

2. Wyjaśnienia Zarządu Spółki w zakresie procesu produkcyjnego gier produkowanych przez Spółkę w związku z zastrzeżeniami co do kooperacji ze strony Movie Games S.A., dyskusja oraz ewentualne podjęcie uchwał w tym przedmiocie i propozycji postępowania dla Zarządu Spółki w celu poprawy sytuacji.
3. Podjęcie uchwały w sprawie wyrażenia zgody na zawarcie umowy emisji i subskrypcji obligacji zamiennych na nowe akcje oraz warrantów subskrypcyjnych z (•);
4. Podjęcie uchwały w sprawie emisji obligacji serii od A1 do A38 zamiennych na akcje serii F oraz wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do obligacji serii od A1 do A38 zamiennych na akcje;
5. Podjęcie uchwały w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji serii F oraz wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do akcji serii F;
6. Podjęcie uchwały w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii A1 oraz wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do warrantów subskrypcyjnych serii A1;
7. Podjęcie uchwały w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii A2 oraz wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do warrantów subskrypcyjnych serii A2;
8. Podjęcie uchwały w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji serii G oraz pozbawienia w całości dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru akcji serii G;
9. Podjęcie uchwały w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji serii H oraz pozbawienia w całości dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru akcji serii H;
10. Podjęcie uchwały w sprawie zmiany Statutu Spółki;
11. Podjęcie uchwały w sprawie upoważnienia Rady Nadzorczej do przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Spółki.

Żądanie umieszczenia pkt. 1-2 w porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki Akcjonariusz uzasadnił treścią raportu bieżącego nr 25/2022, dotyczącego zawarcia przez Spółkę w dniu 20 października 2022 r. listu intencyjnego oraz uzgodnienia warunków umowy inwestycyjnej (term sheet) dotyczącej emisji obligacji zamiennych na akcje Spółki oraz emisji warrantów subskrypcyjnych uprawniających inwestora do objęcia akcji Spółki, oraz raportu bieżącego nr 27/2022 dotyczącego wyjaśnień Spółki do raportu nr 25/2022 m.in. w zakresie konieczności zabezpieczenia przyszłej płynności finansowej Spółki z uwagi na brak otrzymania pełnej kwoty na pokrycie akcji serii E od spółki Movie Games S.A. Zdaniem Akcjonariusza przedmiotowe kwestie powinny zostać omówione na najbliższym Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki także z uwagi na zbliżający się planowany termin premiery gry Alaskan Truck Simulator.

W w/w żądaniu Akcjonariusz wskazał, iż wymienione punkty porządku obrad powinny zostać umieszczone po punkcie 3 ogłoszonego w dniu 24 października 2022 roku porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki zwołanego na dzień 25 listopada 2022 r. W związku z powyższym, Zarząd Spółki ogłasza zmieniony porządek obrad, uzupełniony o nowe punkty zgłoszone przez Akcjonariusza:

1. Otwarcie obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
2. Stwierdzenie prawidłowości zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia oraz jego zdolności do powzięcia uchwał.
3. Przyjęcie porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
4. Dyskusja na temat sytuacji finansowej Spółki, współpracy Spółki z Movie Games S.A. oraz rozliczeń pomiędzy Movie Games S.A. a Spółką.

5. Podsumowanie pracy Zarządu od chwili zawiązania spółki, w tym w zakresie stanu produkowanych przez Spółkę gier.
6. Podjęcie uchwały w sprawie wyrażenia zgody na zawarcie umowy emisji i subskrypcji obligacji zamiennych na nowe akcje oraz warrantów subskrypcyjnych z (•).
7. Podjęcie uchwały w sprawie emisji obligacji serii od A1 do A38 zamiennych na akcje serii F oraz wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do obligacji serii od A1 do A38 zamiennych na akcje.
8. Podjęcie uchwały w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego spółki w drodze emisji akcji serii F oraz wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do akcji serii F.
9. Podjęcie uchwały w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii A1 oraz wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do warrantów subskrypcyjnych serii A1.
10. Podjęcie uchwały w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych serii A2 oraz wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w stosunku do warrantów subskrypcyjnych serii A2.
11. Podjęcie uchwały w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji serii G oraz pozbawienia w całości dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru akcji serii G.
12. Podjęcie uchwały w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji serii H oraz pozbawienia w całości dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru akcji serii H.
13. Podjęcie uchwały w sprawie zmiany Statutu Spółki.
14. Podjęcie uchwały w sprawie upoważnienia Rady Nadzorczej do przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Spółki.
15. Podjęcie uchwały w sprawie zmiany statutu Spółki.
16. Podjęcie uchwały w sprawie przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Spółki.
17. Podjęcie uchwał w sprawie odwołania członków Rady Nadzorczej Spółki.
18. Podjęcie uchwał w sprawie powołania członków Rady Nadzorczej Spółki.
19. Podjęcie uchwały w sprawie wyboru Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.
20. Zamknięcie obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.

Projekty uchwał dot. Pkt. 3-11 stanowiły załącznik do wyżej wskazanego raportu.

W dniu 25 listopada 2022 roku raportem bieżącym EBI 23/2022 Zarząd Emitenta przekazał treść uchwał podjętych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Emitenta („NWZA”), które odbyło się w dniu 25 listopada 2022 r.

W związku z tym, że ogłoszenie zmian w porządku obrad, wprowadzonych na żądanie akcjonariusza Spółki KGK Invest Group sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, o czym mowa było w raportach bieżących ESPI nr 30/2022 i EBI nr 18/2022 opublikowanych w dniu 7 listopada 2022 r., nie zostało dokonane na stronie internetowej Spółki i nie zostały spełnione ustawowe wymagania stawiane dla dokonania ogłoszenia zmian w porządku obrad, a które wymagania wynikają z art. 401 § 2 zdanie 3 w zw. z art. 402(1) § 1 KSH, wniesiono o usunięcie z porządku obrad przez NWZA spraw zawartych w punktach od 4-14 w opublikowanym za pośrednictwem ww. raportów EBI i ESPI porządku obrad NWZA. Przewodniczący Zgromadzenia, na podstawie art. 401 § 5 KSH, zgłosił projekt uchwały w sprawie przyjęcia porządku obrad NWZA obejmującego usunięcie spraw ze zmienionego porządku obrad oraz objęcie porządkiem obrad spraw wymienionych w pierwotnym ogłoszeniu o zwołaniu niniejszego NWZA, które zostało przedstawione w raportach EBI nr 17/2022 oraz ESPI nr 28/2022 z dnia 24 października 2022 r. NWZA odstąpiło od rozpatrzenia punktu 6 porządku obrad.

Przyjęto następujący porządek obrad:

1. Otwarcie obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
2. Stwierdzenie prawidłowości zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia oraz jego zdolności do powzięcia uchwał.
3. Przyjęcie porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
4. Podjęcie uchwały w sprawie zmiany statutu Spółki.
5. Podjęcie uchwały w sprawie przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Spółki.
6. Podjęcie uchwał w sprawie odwołania członków Rady Nadzorczej Spółki.
7. Podjęcie uchwał w sprawie powołania członków Rady Nadzorczej Spółki.
8. Podjęcie uchwały w sprawie wyboru Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.
9. Zamknięcie obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.

Pełna treść podjętych uchwał stanowi załącznik to wyżej wskazanego raportu.

Zmiany w składzie Zarządu i Rady Nadzorczej

Zarząd niniejszym raportem bieżącym EBI nr 8/2022 z dnia 8 listopada 2022 poinformował, iż Spółka otrzymała w dniu 7 listopada 2022 r. w godzinach wieczornych rezygnacje następujących członków Rady Nadzorczej:

- 1) Tobiasza Piątkowskiego - rezygnacja skuteczna jest z chwilą zakończenia Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, które rozpocznie się w dniu 25 listopada 2022 r.;
- 2) Piotra Gnypa - rezygnacja skuteczna jest z chwilą zakończenia Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, które rozpocznie się w dniu 25 listopada 2022 r.

Spółka Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie poinformowała raportem bieżącym EBI 21/2022 w dniu 25 listopada 2022 roku, iż Spółka otrzymała w dniu 25 listopada 2022 r. rezygnacje następujących członków Rady Nadzorczej:

- 1) Michała Dziwniela - rezygnacja skuteczna jest z chwilą rozpoczęcia Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, które rozpocznie się w dniu 25 listopada 2022 r.;
- 2) Wojciecha Iwaniuka - rezygnacja skuteczna jest z chwilą rozpoczęcia Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, które rozpocznie się w dniu 25 listopada 2022 r.;
- 3) Dariusza Wiasa - rezygnacja skuteczna jest z chwilą rozpoczęcia Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, które rozpocznie się w dniu 25 listopada 2022 r.

Kolejno Spółka raportem bieżącym EBI 22/2022 w dniu 25 listopada 2022 r. poinformowała, iż otrzymała w dniu 25 listopada 2022 r. rezygnację prezesa zarządu Macieja Nowaka, która skuteczna jest z chwilą rozpoczęcia obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki zwołanego na dzień 25 listopada 2022 r.

W dniu 25 listopada 2022 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie („NWZA”) Emitenta powołało poniższych Członków Rady Nadzorczej:

1. uchwałą nr 4 Grzegorza Kubicę,
2. uchwałą nr 5 Macieja Miąsika,
3. uchwałą nr 6 Mateusza Wcześniaka oraz uchwałą nr 9 NWZA wybrało Mateusza Wcześniaka na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki,
4. uchwałą nr 7 Agnieszki Hałasińskiej,
5. uchwałą nr 8 Michała Marczuka.

Kolejno w dniu 25 listopada 2022 roku Rada Nadzorcza Emitenta powołała Pana Michała Puczyńskiego do Zarządu Spółki, powierzając mu funkcję Prezesa Zarządu Spółki.

Korekta raportu okresowego za I, II i III kwartał 2022 r.

Zarząd Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie przekazał do publicznej wiadomości raportem EBI 27/2022 z dnia 27 grudnia 2022 roku korektę raportów okresowych za I, II i III kwartał 2022 r. („Raport”) opublikowanych raportem EBI nr 3/2022 z dnia 13 maja 2022 r. (I kwartał 2022 r.), raportem EBI nr 14/2022 z dnia 12 sierpnia 2022 r. (II kwartał 2022 r.) i raportem EBI nr 20/2022 z dnia 10 listopada 2022 r. (III kwartał 2022 r.).

Korekta za I i II kwartał 2022 r. obejmuje:

- 1/ Punkt 2. Raportu – Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe.
- 2/ Punkt 3. Raportu – Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.

Korekta za III kwartał 2022 r. obejmuje:

- 1/ Punkt 2. Raportu – Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe.

Przyczyną dokonania korekt była zmiana stosowanych zasad (polityki) rachunkowości w stosunku do zasad obowiązujących w 2021 roku. Przedmiotowa zmiana nastąpiła ze względu na zmianę polityki rachunkowości w Movie Games S.A. Zmiana obejmuje sposób prezentacji produkcji gier.

Pełna treść raportów przed korektą oraz pełna treść raportów po korekcie stanowi załącznik do wskazanego wyżej raportu.

Wynik audytu wewnętrznego przeprowadzonego w Road Studio S.A

Zarząd poinformował raportem bieżącym ESPI nr 32/2022 z dnia 22 grudnia 2022 roku, że Emitent przeprowadził audyt wewnętrzny Road Studio S.A. którego wynik ustalony w dniu 21 grudnia 2022 roku przedstawia się następująco:

Sytuacja zastana przez nowy Zarząd Emitenta:

1. Wielkość zespołu Spółki: 20 osób
2. Projekty realizowane przez Emitenta:
 - a) Alaskan Truck Simulator ATS - symulator ciężarówki z elementami survivalu,
 - b) American Motorcycle Simulator AMS - symulator motocykla z elementami gry przygodowej,
 - c) w przeszłości spółka prowadziła prace rozwojowe nad czterema innymi projektami.

Środki pieniężne, które wpłynęły do Spółki: ok. 8,1 mln zł

Emisja z czerwca roku 2022 została w całości opłacona, a podwyższenie złożone do KRS.

Poniższe wyliczenia są szacunkowe ze względu na duży stopień nieuporządkowania danych finansowych w Spółce.

1. Dotychczasowy koszt projektu Alaskan Truck Simulator: ok. 3 mln zł / ok. 3,8-4,3 mln zł
zwiększenie uwzględnia przeksięgowanie zawieszonych pozostałych projektów realizowanych przez Emitenta z uwagi na brak zidentyfikowanych rezultatów prac lub/oraz zbieżność tematyczną rezultatów z ATS, czy możliwość zaadaptowania rezultatów.
2. Dotychczasowy koszt projektu American Motorcycle Simulator: ok. 1,6 mln zł
3. Koszty administracyjne i inne: ok. 1,6-2 mln zł trudności w estymacji wynikają ze współdzielenia niektórych kosztów przez projekt ATS i AMS wraz z kosztami administracyjnymi, bez wyłączości projektów na te koszty
4. Udzielone pożyczki w ramach grupy kapitałowej niespłacone: 0,55 mln zł
5. Burn rate miesięczny uśredniono na 2022: 323 tys. zł brutto
6. Stopień ukończenia projektu ATS: 65% Zaimplementowano większość podstawowych mechanik. Pracy wymagają m.in. animacje, mapa gry oraz misje.

7. Budżet wymagany do ukończenia projektu ATS: ok. 3 mln zł
8. Czas wymagany do ukończenia projektu ATS: 8-10 miesięcy przy dotychczasowym przebiegu produkcji. Analizujemy rozwiązania umożliwiające skrócenie terminu do 6 miesięcy.
9. Stopień ukończenia projektu AMS: 30%. Zaimplementowano główne mechaniki oraz pierwszy obszar gry z pięciu zakładanych.

Aby zabezpieczyć spółkę finansowo Road Studio wraz z Movie Games prowadziły zaawansowane rozmowy z potencjalnym współwydawcą tytułu. Jednocześnie powstały plany zakładające inne scenariusze. Kolejna emisja akcji jest obecnie wykluczona.

Jednocześnie Zarząd Emitenta wskazał, że biorąc pod uwagę wyniki przeprowadzonego audytu podjął decyzję o zmianie dotychczasowej strategii, która zakładała jednoczesną pracę nad wieloma grami z uniwersum drogi, koncentrując się na ukończeniu produkcji ATS. Tym samym na moment sporządzenia raportu zawieszono zostały prace nad pozostałymi grami. W ocenie obecnego Zarządu prace Spółki nad ATS zmierzają w dobrym kierunku, zespół pracuje sprawnie, a gra ta ma potencjał, by konkurować z liderami swojego gatunku.

Szczegółowa treść audytu, stanowiąca załącznik do wyżej wskazanego raportu brzmi następująco:

Road Studio S.A.: sytuacja i plany spółki po zmianie zarządu 21 grudnia 2022

Stopień zaawansowania produkcji AMS

Ryzykiem dla projektu jest aktualny brak wizji gry spójnej z wizją wydawcy. Niemożliwa jest realizacja koncepcji z pierwszego trailera z 2020 r. z uwagi na jej złożoność, koszt i niezwyfikowane założenia designerskie. Poprzedni zarząd rozważał możliwość wydania gry w formacie epizodycznym. Wydawca odrzucił tę opcję ze względu na niewystarczający w jego opinii poziom zaawansowania gry oraz związane z formatem trudności marketingowe. Przychylam się do tej opinii.

Uwzględniając powyższe oraz fakt, że ATS jest bardziej zaawansowany i budzi większe zainteresowanie, zdecydowałem o zawieszeniu prac nad AMS z końcem grudnia. Wznowienie nastąpi po zweryfikowaniu założeń designerskich obu gier oraz zabezpieczeniu finansowania na rozwój AMS. Pierwsza potencjalna data premiery może zostać wyznaczona po zakończeniu prac nad ATS. Do końca grudnia gra zostanie doprowadzona do najlepszego możliwego stanu grywalnego, stanowiąc vertical slice, demo czy betatest. Decyzja o dalszym wykorzystaniu builda zapadnie w późniejszym terminie. Strona Steam gry została zaktualizowana, aby oddać obecny kierunek projektu. Metodologia oraz efekty pracy zespołu prezentują się profesjonalnie.

Stopień zaawansowania projektu ATS

Na bazie opinii o demie w lipcu 2022 r. podjęto decyzję o rozbudowaniu gry, co wpłynęło na wydłużenie okresu produkcji. Codzienna praca zespołu jest bardzo dobrze zorganizowana. W spółce nie istniał wymóg dot. zorganizowania produkcji pod założony całkowity i docelowy budżet. Przyjęta strategia zakładała jak najszybsze stworzenie gry oraz aktualizowanie budżetu na bieżąco. Budżet nie uwzględniał części kosztów oraz potencjalnych ryzyk. Stworzyłem kompletny w swoim rozumieniu budżet i określiłem zakresy (scope'y) produktu.

Optymalizowany plan produkcji zakłada uzyskanie wersji MVP i osiąganie kolejnych stopni rozbudowania. Zakładając nieprzerwaną produkcję w dotychczasowym stanie osobowym, najwcześniejsza premiera jest możliwa w okresie wakacyjnym 2023. Pożądany kształt gra może osiągnąć na przełomie III i IV kwartału 2023. Opóźnienia mogą wyniknąć z braku środków lub niedoborów kadrowych w zespole. Budżet wymagany do osiągnięcia pożądanego stopnia rozbudowania gry na premierę to ok. 3 mln zł. Powstanie plan na rozszerzenia gry po premierze, co pomoże podtrzymać sprzedaż w długim okresie.

Inne uwagi

- Jestem w procesie lokalizowania rezultatów czy podsumowań prac nad dwoma z nieogłoszonych projektów, w które alokowano środki pieniężne.

- Aktualna sytuacja spółki pozostawia wyzwania wizerunkowe, które mogą wpłynąć na dotychczasowych i przyszłych pracowników. Podjęte zostały istotne wysiłki w celu minimalizacji skutków takiej sytuacji.
- Podjąłem decyzję o zmianie dotychczasowej strategii spółki, która zakładała jednoczesną pracę nad wieloma grami z uniwersum gier drogi. Uznałem ją za ryzykowną z uwagi na skalę projektów, brak sprawdzenia założeń designerskich, oraz brak doświadczenia zespołu.
- Alokowano środki w 4 nieogłoszone gry, 1 grę ogłoszoną, która nie była jednak rozwijana, oraz zainwestowano małą kwotę w projekt, którego przedmiot jest na etapie identyfikowania. Ich realizacja w przewidywalnej perspektywie czasowej jest niemożliwa. Wykorzystanie stworzonych trailerów jest niemożliwe ze względu na postępującą archaizację warstwy graficznej oraz brak weryfikacji założeń designerskich.
- ATS oraz AMS także zapowiedziano trailerem koncepcyjnym. Niektóre jego elementy są niemożliwe do zrealizowania w danym budżecie. Marketing musi na nowo ukształtować oczekiwania graczy. Marketing ATS w moim przekonaniu zdołał już uwolnić grę od tego obciążenia.

Podsumowanie

Sytuację spółki uważam za stanowiącą wyzwanie, lecz większość problemów jest już adresowana. Proces optymalizacji działań spółki potrwa nawet kilka miesięcy. Działania optymalizacji kosztowej pozwolą obniżyć koszty miesięczne o ok. 60 tys. zł w stosunku do stanu zastanego. Wkrótce pojawią się jednak nowe koszty niezbędne w celu ukończenia gry, m.in.: porting, testy, tłumaczenia, animacje, zatrudnienie dodatkowych specjalistów.

W mojej ocenie ATS zmierza w dobrym kierunku, a zespół pracuje sprawnie. Uważam, że gra ma potencjał, by konkurować z liderami gatunku. Także AMS ma duży potencjał i wyrażam chęć wznowienia go w bardziej praktycznym terminie. Przygotowywane są budżety i plany produkcyjne na różne ewentualności, uwzględniające różne poziomy finansowania.

Obecny zarząd wyraża podziękowanie wobec poprzedniego zarządu odnośnie wykonanych przez niego prac w ramach realizacji projektów i wsparcie w przygotowaniu niniejszego raportu.

Michał Puczyński
Prezes Zarządu Road Studio S.A.

Zawarcie przez Emitenta Term Sheet z Green Man Gaming

Zarząd poinformował, że w dniu 21 grudnia 2022 roku podpisał Term Sheet (porozumienie w sprawie zawarcia umowy współwydawniczej) z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie, dotyczący sfinansowania produkcji Alaskan Truck Simulator (ATS) na kwotę 1.075.000 EUR (ok. 5 000 000 złotych), obejmującą koszty produkcji oraz marketingu. Term Sheet zakłada zawarcie umowy współwydawniczej do 20 stycznia 2023 r. O zawarciu umowy lub odstąpieniu od dalszych negocjacji Emitent zobowiązał się poinformować w odrębnym raporcie bieżącym ESPI. W przypadku zawarcia umowy Emitent w pełni zabezpieczy budżet produkcyjny i marketingowy dla ATS. Zarząd Emitenta wskazał że Green Man Gaming Limited to doświadczony brytyjski sprzedawca, dystrybutor i wydawca gier, który na swojej platformie zebrał już ponad 4,7 mln użytkowników.

6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia 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.

Treść zmian Statutu spółki Road Studio Spółka Akcyjna

§ 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.”.

Aktualny statut Spółki stanowi załącznik do wyżej wskazanego raportu.

Podpisanie umowy z firmą audytorską o przeprowadzanie 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

7. Przewidywany rozwój jednostki

Zarząd Emitenta w związku z podpisaną umową w dniu 19 stycznia 2023 roku 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 ok. 5 000 000 złotych 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, podjął decyzję o skoncentrowaniu całych sił w roku 2023 na produkcji ATS, jednocześnie Zarząd dostrzega wysoki potencjał w pozostałych produkcjach Spółki i na bieżąco monitoruje rynek.

Gra Alaskan Truck Simulator to połączenie gry symulacyjnej z grą o przetrwaniu, tzw. survival. Oba z tych aspektów gry posiadają własne unikalne właściwości.

Jako gra symulacyjna ATS realistycznie, w stopniu identyfikowalnym w stosunku do najbliższej konkurencji, odwzorowuje doświadczenie związane z prowadzeniem samochodu ciężarowego. Gracz jako kierowca nie tylko ma do czynienia z zaawansowaną fizyką jazdy, sprawiającą że pojazd zachowuje się realistycznie, ale również wchodzi w interakcję z poszczególnymi elementami pojazdu,

tn. klapą silnika i samym silnikiem, bezpiecznikami, przewodami łączącymi pojazd z naczepą, czy lewarem służącym do podnoszenia naczepy. Niestandardowe w skali gatunku jest bezpośrednie wchodzenie w interakcję postaci gracza z przyciskami czy urządzeniami kontrolującymi powyższe i inne aspekty pojazdu.

Jednocześnie ATS symuluje również aspekty życia na Alasce, dodając warstwę rozgrywki unikalną w gatunku gier o samochodach ciężarowych. Gracz może opuścić pojazd i prowadząc swoją postać odwiedzać ciekawe miejsca Alaski, wykonywać ich zdjęcia, odwiedzać swoją bazę i rozbudowywać ją, gromadzić kolekcję przedmiotów pamiątkowych, czy personalizować swoją ciężarówkę. Gracz prowadzi własną firmę logistyczną, a zatem przyjmuje oferty transportowe, ale również - co także jest elementem niestandardowym - rozwija swoje umiejętności w kilku aspektach. W miarę rozgrywki pozyskuje punkty doświadczenia i reputacji, które pozwalają odblokować nowe zdolności czy nowe typy zadań. Może nauczyć się m.in. naprawiać elementy pojazdu czy usuwać przeszkody terenowe, np. zwalone drzewo, za pomocą piły mechanicznej.

Powyższa warstwa jest ściśle związana z survivalowym aspektem gry. Gracz musi dbać o swoją postać: może doświadczyć głodu, wyczerpania, zziębnięcia, czy też urazów w wyniku kolizji drogowych. Musi zatem przygotować się na podróż, robiąc zakupy i przygotowując jedzenie lub kupując gotowe jedzenie w sklepach i stacjach paliw. Mechaniki te działają w połączeniu z symulacją alaskańskiej pogody oraz pór roku. Gra symuluje bowiem warunki panujące na Alasce przez cały rok. Różne pory roku wiążą się z odmiennymi warunkami pogodowymi i temperaturą, co ma wpływ zarówno na gracza, jak i na jego pojazd. Wszystko to stanowi unikalną propozycję sprzedażową projektu.

W świetle powyższego gra ma szansę wyróżnić się na tle współczesnej konkurencji, która skupia się na jednym lub kilku elementach obecnych w ATS, lecz nie łączy ich w tak kompleksowy sposób. Najbliższa konkurencja to gry Euro Truck Simulator 2 oraz American Truck Simulator, które zostaną omówione poniżej.

Istotne jest, aby zauważyć, że gra ATS utrzymuje się na bardzo wysokiej, w chwili sporządzania raportu 113. pozycji na liście Top Wishlisted on Steam. Ranking ten pokazuje najbardziej oczekiwane gry na platformie Steam (największej na świecie platformie dystrybucji gier PC, której udział w rynku PC szacuje się na ponad 90%). Całkowita liczba zapisów na wishlistę ATS od chwili opublikowania karty Steam to ponad 275 tys. Zapisów dokonują użytkownicy platformy aktywnie zainteresowani zakupem gry po jej premierze i chcący otrzymać powiadomienie w chwili, gdy tytuł będzie dostępny. Należy nadmienić, że wishlista nie przekłada się bezpośrednio na sprzedaż gry, lecz jest wskaźnikiem sugerującym jej potencjał sprzedażowy. Bazując na rankingu Steam, ATS można uznać za 113. najbardziej oczekiwaną grę na PC na świecie, co jest obiektywnie bardzo dobrym wynikiem w kontekście rankingu gromadzącego ok. 2 tys. najpopularniejszych gier, oraz wynikiem nadzwyczajnym w kontekście wszystkich gier publikowanych na Steam. Według serwisu Statista w roku 2022 na Steam opublikowano 10,963 gier. Jeśli przyjąć, że w roku 2023 wydana zostanie podobna liczba tytułów, i zakładając że podobna liczba gier jest zgłoszona na platformie (lecz nieogłoszona lub niekwalifikująca się do rankingu), można konkludować, że ATS znajduje się w ok. 1% najbardziej oczekiwanych gier na PC. Jednocześnie planowana jest równoległa premiera na platformy konsolowe, gdzie gatunek gier symulacyjnych o samochodach ciężarowych nie ma dużej reprezentacji i gdzie nie są obecne dwa główne konkurencyjne wobec ATS tytuły.

Wspomniane American Truck Simulator i Euro Truck Simulator 2, uznane przez Spółkę i wydawcę za główną konkurencję gry, według serwisu Games-stats.com wygenerowały, kolejno, 38 mln USD i 170 mln USD przychodu. Liczba sprzedanych egzemplarzy estymowana przez serwis SteamDB to między 4,32 mln i 11,11 mln (American) i między 12,56 mln a 37,68 mln (Euro Truck). Dotyczy to jedynie wersji podstawowej gry, a nie odrębnych, płatnych dodatków. Łączna liczba dodatków do Euro Truck Simulator 2 od chwili premiery w 2012 roku wyniosła 81, z czego jeden dodatek był bezpłatny. Sprzedaż dodatku do ww. gry zatytułowanego Road to the Black Sea wyniosła, według serwisu SteamDB, między 74,2 tys. a 178 tys. egzemplarzy. Gatunek gier ciężarowych jest znany z tzw. długiego ogona sprzedażowego wspieranego przez serię dodatków, których koszt realizacji jest znacznie niższy w stosunku do pełnej wersji gry, i również intencją Zarządu jest realizacja podobnej strategii rozwoju już wydanego produktu Alaskan Truck Simulator.

Wyznacznikiem potencjalnego sukcesu ATS jest wynik jego wersji demo, której premiera odbyła się 11 czerwca 2022 r. Demo było dostępne przez ok. 6 tygodni, zaś w ciągu pierwszej doby pobrano je ponad 20 tys. razy. Wersję demonstracyjną opublikowano w piątek poprzedzający trwające tydzień wydarzenie Steam Next Fest (promujące dema gier). Łączna liczba pobrań podczas weekendu premierowego dema oraz festiwalu Next Fest to 120 tys. Największa osiągnięta jednoczesna liczba graczy grających w demo to 575. Najczęściej przyznawana przez graczy ocena dema w udostępnionej wówczas ankiecie to 8/10. Ok. 77% graczy, którzy wypełnili ankietę, zadeklarowało że poleciliby grę na podstawie ich doświadczeń z demem. Zarówno liczba pobrań, jak i jednoczesna liczba graczy stanowiły rekordowy wynik dla dema gry wywodzącej się z grupy kapitałowej Movie Games.

8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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

9. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Spółka osiągnęła w 2022 roku przychody ze sprzedaży w wysokości 181.200,00 zł.
Usługi obce wyniosły w 2022 roku 693.621,45 zł
Strata netto Spółki za rok 2022 rok wyniosła 674.029,45 zł
Na dzień 31 grudnia 2022 roku suma bilansowa Spółki wyniosła 6.475.693,65 zł
Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowią wartości niematerialne i prawne w kwocie 4.795.083,69 zł.
Poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2022 roku wynosił 646.907,93 zł.
Wartość kapitałów własnych na dzień 31 grudnia 2022 roku wyniosła 5.828.785,72 zł.

10. Informacje dotyczące nabyciu 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 2022.

11. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów)

12. 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 Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. 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 wzrostu. 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 Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez nią przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez nią 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 zmienią 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 miałyby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiągnięte przez nią 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 z 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 dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowana 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 jednym z czynników ryzyka, jakie spółka dostrzega z perspektywy sprzedaży swoich produkcji zagranicznym klientom. Spółka nie wykorzystuje instrumentów finansowych zabezpieczających przychody przed zmianą kursów walutowych, prowadzi natomiast działalność mającą na uwadze jak najbardziej optymalne rozwiązania prowadzące do możliwej redukcji kosztu przewalutowania, z uwzględnieniem korzystania z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

13. 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 01.01.2022 r. do 31.12.2022 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.

14. Informacje dodatkowe

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 roku 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.

Wpływ COVID-19 na działalność spółki

Wprowadzony 20.03.2020 r. stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Spółki osiągnięte za rok

2022. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Spółki ani nie wywołała konieczności korekt w sprawozdaniu finansowym za 2022 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

Michał Puczyński – Prezes Zarządu