

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki  
01.01.2024 – 31.12.2024

# **ROAD STUDIO SPÓŁKA AKCYJNA**

## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI**

**ZA OKRES**

**OD DNIA 01.01.2024 R. DO DNIA 31.12.2024 R.**

---

## INFORMACJE OGÓLNE

<b>Firma</b>	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 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r.:

#### Zarząd:

Michał Puczyński – Prezes Zarządu w okresie od 01 stycznia 2024 roku do 31 grudnia 2024 roku.

Na dzień 31 grudnia 2024 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 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.;
- 2) Michał Marczuk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.;
- 3) Agnieszka Hałasińska – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.;
- 4) Maciej Miąsik – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.;
- 5) Dariusz Przewocki – Członek Rady Nadzorczej w okresie 01 stycznia 2024 r. do 21 listopada 2024 r.;
- 6) Paweł Hekman – Rady Nadzorczej w okresie od 25 listopada 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.

Na dzień 31 grudnia 2024 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) Maciej Miąsik – 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 2024 r. do 31 grudnia 2024 r. było:

- 1) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 2) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 3) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 4) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 5) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 6) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- 7) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 8) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 9) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność
- 10) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 11) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 12) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 13) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 14) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

### **3. Akcjonariat**

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

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

Na dzień 31 grudnia 2024 roku struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawiała się następująco:

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

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

Akcyonariusz	Łączna liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Movie Games S.A.	679.698	46,14%	46,14%
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**

##### **Premiera Alaskan Road Truckers na platformie Epic Games Store**

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

##### **Informacje nt. Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej**

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

spółek konkurencyjnych z branży w okresie czerwca i lipca. Spółka jednocześnie wskazała, iż gra jest w finalnej fazie produkcji.

### **Działalność Spółki w II kwartale 2024 roku**

W 2 kwartale 2024 roku Emitent wykonał i opublikował nowy płatny dodatek DLC Truck Skin Pack, ponadto wykonano dodatkowy patch do wersji PC uwzględniający usprawnienia przygotowane z myślą o wersji konsolowej, wersja konsolowa zaś po samej premierze była przez Spółkę na bieżąco ulepszana i aktualizowana.

### **Road Truckers 2 oraz Project D**

Spółka wskazywała, iż harmonogram, budżet oraz Game Design Document do Road Truckers 2 został przygotowany przez Emitenta w drugim kwartale 2024 roku w celu rozpoczęcia rozmów z potencjalnymi wydawcami produkcji. Prace preprodukcyjne i koncepcyjne Road Truckers 2 były na moment przekazywana informacji realizowane przez Spółkę, zaś sama umowa wydawnicza była w fazie finalizacji. Wykonano również prace designerskie związane z Project D, testujące zmiany w formule produkcji zwiększające nacisk na element akcji.

### **Zawarcie umowy wydawniczej**

W dniu 21 sierpnia 2024 roku raportem bieżącym ESPI nr 11/2024 Spółka poinformowała o zawarciu z Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie ["Movie Games"] umowy wydawniczej ["Umowa"] dotyczącej sfinansowania produkcji o roboczym tytule „Road Truckers 2” ["Gra"] stanowiącej kolejną grę w uniwersum "Road Truckers".

Na mocy Umowy Spółce zostanie udzielone finansowanie do łącznej kwoty nie wyższej niż 4.000.000,00 zł brutto, które przeznaczone będzie na wykonanie przez Emitenta Gry wraz z dodatkiem – DLC na platformę PC jak również na konsolę PlayStation 5 oraz możliwością platformy Xbox Series X.

W ramach Umowy Spółka zobowiązała się do wykonania 22 Milestone'ów, przy czym zaakceptowanie przez Movie Games każdego z kamieni milowych będzie podstawą do otrzymania finansowania za dany etap. Średni koszt każdego z Milestone'ów wynosi niespełna 155 tys. złotych brutto.

Na podstawie Umowy Emitent będzie uprawniony do otrzymania wynagrodzenia prowizyjnego w wysokości 10% zysku netto- (Movie Games 90%) 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, itp.

Zarząd Emitenta jednocześnie wskazuje, iż otrzymywane wpływy od GMG Label Limited z siedzibą w Londynie związane z udziałem w zyskach „Alaskan Road Truckers” również w wersji konsolowej będzie przeznaczal na produkcję Gry pomniejszając kwotę wpłaty za dany kamień milowy, zmniejszając tym samym kwotę otrzymanego finansowania i recoup po stronie Movie Games Spółka.

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

- a) 35% zysku netto ze sprzedaży Gry w wersji PC (nie włączając w to dodatku (DLC) – Movie Games 65%
- b) 60% zysku netto ze sprzedaży dodatku (DLC) do Gry w wersji na PC – Movie Games 40%
- c) 50% zysku netto ze sprzedaży Gry wraz z dodatkiem – DLC w wersji na konsolę PlayStation 5 oraz na konsolę Xbox Series X i Xbox Series S w przypadku, gdy port na Xbox zostanie wykonany – Movie Games 50%.

Za działania obejmujące marketing związany z produkcją i wydaniem Gry, kontrolę jakości QA (Quality Assurance) dotyczącą Gry oraz sprzedaż Gry na platformach dystrybucji wskazanych powyżej odpowiedzialna będzie spółka Movie Games S.A.

W związku z podpisaną Umową Spółka posiada w pełni zabezpieczony budżet produkcyjny i marketingowy Gry.

Emitent wykorzysta zdobyte doświadczenie wynikające z produkcji „Alaskan Road Truckers” co zdaniem Emitenta umożliwi wydanie lepszej jakościowo produkcji w znacznie niższym budżecie.

Spółka jednocześnie wskazuje, iż na dzień publikacji niniejszego raportu produkcja Gry przebiega zgodnie z założonym planem, Emitent otrzymał od Movie Games finansowanie na 8 kamieni milowych produkcji, tj. MS o numerach 0-7.

### **Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej oraz PC**

W dniu 16 maja 2024 roku Spółka poinformowała o ustaleniu daty premiery Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej na platformy PlayStation 5, Xbox Series X i Xbox Series S na dzień 11 lipca 2024 roku.

Premiera odbyła się zgodnie z założonym planem.

W dniu 28 października 2024 roku Spółka zawarła z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie oraz z Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie aneks do umowy wydawniczej z dnia 19 stycznia 2023 roku, o której Emitent informował raportem bieżącym ESPI 1/2023 z dnia 20 stycznia 2023 roku.

Aneks określał warunki przygotowania kodu do wersji pudełkowej Alaskan Road Truckers na platformie PlayStation 5 oraz nowego dema wersji PC. Wersja pudełkowa na platformę PlayStation 5 przewidziana jest na regiony SIEE (Europa) i SIEA (Ameryka Północna).

Zarząd Emitenta podjął decyzję o rozszerzeniu współpracy z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie w oparciu o dotychczasową sprzedaż Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej oraz generowane z niej przychody.

Emitent w dniu 28 stycznia 2025 roku przekazał do publicznej wiadomości za pomocą raportu bieżącego ESPI o numerze 2/2025, iż w dniu 27 stycznia 2025 roku w godzinach wieczornych powziął wiedzę o ustaleniu przez GMG Label Limited z siedzibą w Londynie daty premiery wersji pudełkowej Alaskan Road Truckers na platformę PlayStation 5 na dzień 21 marca 2025 roku. Spółka zrealizowała prace w budżecie i bez opóźnień, natomiast submisja wersji pudełkowej na PS5 (zgłoszenie jej do PlayStation w celu weryfikacji technicznej) została zaaprobowana przez PlayStation już za pierwszym podejściem, co świadczy o rosnących kompetencjach Spółki.

Raportem bieżącym ESPI nr 13/2024 z dnia 30 października 2024 roku Spółka poinformowała o zawarciu w dniu 30 października 2024 roku z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie [„GMG”] oraz z Movie Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie aneksu do umowy wydawniczej z dnia 19 stycznia 2023 roku [„Aneks”] o której Emitent informował raportem bieżącym ESPI 1/2023 z dnia 20 stycznia 2023 roku.

Aneks określa warunki przygotowania na wszystkie platformy sprzedaży tj. Xbox Series X, Xbox Series S, PlayStation 5 oraz wersji PC dwóch pakietów zawartości dodatkowej Alaskan Road Truckers [„ART”] oraz patcha, a także przygotowanie szczegółowego designu kolejnego rozszerzenia ART [„Dodatki”].

Aneks zakłada działanie w modelu work for hire. GMG zlecił Spółce odpłatne wykonanie Dodatków, natomiast Movie Games S.A. odpowiedzialna będzie za odpłatną kontrolę jakości QA (Quality Assurance). GMG przysługiwał będzie 100% udział w zysku ze sprzedaży wyżej wskazanych Dodatków. Zgodnie z zawartym Aneksem budżet przeznaczony na wykonanie Dodatków nie będzie miał wpływu na udział w zyskach Emitenta, o których Spółka informowała w raporcie bieżącym ESPI 1/2023 z dnia 20 stycznia 2023 roku oraz nie stanowi istotnego procentu kwoty budżetu ART wskazanego w wyżej wymienionym raporcie.

Zdaniem Zarządu Emitenta sprzedaż odpłatnych dodatków, a zwłaszcza wprowadzenie ich na platformy konsolowe, w znaczący sposób wpływa na zainteresowanie i sprzedaż wersji podstawowej Alaskan Road Truckers.

### **American Motorcycle Simulator**

Nawiązano kontakt z partnerem zainteresowanym współpracą ze Spółką przy projekcie American Motorcycle Simulator. Obecnie trwają rozmowy negocjacyjne dotyczące współpracy licencyjnej, która finalizacja umożliwiłaby rozwój projektu.

### **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.

## **Rozpoczęcie rozmów z potencjalnymi partnerami dot. wsparcia medialnego zapowiedzi Road Truckers 2**

W 2024 roku Zarząd Emitenta we współpracy z działem marketingu Movie Games S.A. skontaktował się z wybranymi mediami w celu omówienia potencjalnego wsparcia medialnego dla zapowiedzi i dalszych działań wokół Road Truckers 2. Z uwagi na wysoki stopień tajności szczegółów projektu i konieczność zawarcia umów NDA, rozmowy są kontynuowane w 2025 roku.

## **Zapowiedź prezentacji inwestorskiej wczesnej wersji Road Truckers 2**

W newsletterze grupy Movie Games S.A. w segmencie Spółki zapowiedziana została intencja organizacji prezentacji online Road Truckers 2 dla inwestorów, której celem będzie poinformowanie środowiska inwestorskiego o tle projektu i przyjętych metodach produkcyjnych oraz zaprezentowanie wczesnej rozgrywki.

## **Bieżąca działalność**

Spółka zaprojektowała system modularnego designu budynków na potrzeby Road Truckers 2. System ten umożliwia tworzenie zróżnicowanych budynków z przygotowanych prefabrykatów, stworzonych specjalnie na potrzeby projektu, bez posilkowania się powszechnie dostępnymi assetami. Budowanie świata w taki sposób zmniejszy obciążenie pamięci oraz koszt realizacji zasobów graficznych, zapewniając duże zróżnicowanie świata. Pierwsze prefabrykaty zostały już przygotowane przez podwykonawcę Goat Gamez S.A. według założeń i pod nadzorem Emitenta.

Spółka przeprowadziła szereg testów technologii renderowania roślinności w silniku Unreal Engine 5 w celu doboru rozwiązania najkorzystniejszego wydajnościowo i jakościowo w kontekście możliwości PlayStation 5 i średniej klasy PC. Ostatecznie Spółka stworzyła własne rozwiązanie oparte na elementach dostępnych na rynku technologii.

Spółka stworzyła własny system customizacji ciężarówki, umożliwiający daleko posunięte zmiany wyglądu jak i parametrów pojazdu. Na stan wiedzy Spółki, jest to najbardziej zaawansowany system customizacji wizualnej spośród dostępnych na rynku gier truckerskich.

Spółka stworzyła autorski system dialogów oraz pracuje nad autorskim systemem questów na potrzeby projektu Road Truckers 2. Systemy te od strony backendu (panelu obsługi developerskiej) spełniają unikalne potrzeby związane z produkcją Road Truckers 2.

## **5. Przewidywany rozwój jednostki**

Kontynuowane będą prace nad Road Truckers 2, zaś gra zostanie oficjalnie zapowiedziana. Na przełom 2-3 kw. 2025 r. planowane jest do stworzenie vertical slice, czyli fragmentu gry w jakości zbliżonej do docelowej. Jednocześnie trwają prace nad uruchomieniem programu community testingu. Pozwoli on udostępnić grę objętym NDA członkom społeczności. Dzięki temu Spółka będzie testować grę przed premierą na jak najszerszej liczbie konfiguracji sprzętowych, weryfikować założenia projektowe, jak i otrzymywać bieżący feedback od najbardziej zaangażowanych graczy. Pierwsze relacje z graczami zostały już nawiązane, a założenia projektu wstępnie pozytywnie zweryfikowane na wybranych odbiorcach.

Rozważana jest także kampania crowdfundingowa z aktywnie zainteresowanym partnerem, która pełniłaby także istotną rolę marketingową, dotycząc nadprogramowych elementów gry. Decyzje o niej zapadną w miarę rozwoju programu community testingu, aby zweryfikować założenia kampanii.

Spółka przewiduje trwającą 3 do 4 miesięcy produkcję DLC Showrunner do Alaskan Road Truckers, jednak okres produkcji nie został jeszcze ustalony.

Adaptując wybrane rozwiązania z Alaskan Road Truckers na potrzeby Road Truckers 2, Spółka zamierza, korzystając z okazji, aktualizować te fragmenty kodu Alaskan Road Truckers i wypuścić własnym nakładem szereg małych aktualizacji, które pomogą podtrzymać zainteresowanie zwłaszcza konsolowymi wersjami gry.

Spółka podejmie próby wynegocjowania z Green Man Gaming Limited możliwości bezpośredniej promocji Road Truckers 2 w aplikacji Alaskan Road Truckers, co umożliwiłoby przekierowanie graczy części pierwszej na stronę Steam części drugiej. Założeniem spółki jest crosspromowanie obu gier w taki sposób, aby zmaksymalizować potencjał sprzedażowy obu gier.

Spółka kontynuować będzie próby zmierzające do umożliwienia realizacji American Motorcycle Simulator i Project D, jednak nie są to projekty kluczowe w świetle realizacji Road Truckers 2 i wsparcia Alaskan Road Truckers.

## **6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

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

## **7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki**

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2024 r. wyniosła 296. 914,49 zł.

Spółka za rok 2024 wykazała stratę na poziomie 1. 639.411,15 zł.

Na dzień 31.12.2024 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 6.583. 966,30 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowiły wartości niematerialne i prawne, których wartość wyniosła 5.651.661,23 zł.

Jednocześnie poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2024 r. wynosił 529. 382,01 zł.

Na koniec 2024 r. kapitał własny wyniósł 3.891. 258,02 zł.

Koszty działalności operacyjnej w 2024 roku wynosiły 2.783,717,57 zł, w tym amortyzacja w kwocie 2.455.002,95 zł.

W związku z pracami nad raportem za 2024 rok Zarząd podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących inwestycje krótkoterminowe - udzielone pożyczki w pozostałych jednostkach na kwotę 549.493,22 zł.

Dokonane odpisy aktualizujące wpływają na sprawozdanie finansowe Spółki za rok 2024, poprzez obniżenie wyniku finansowego na skutek ujęcia powyższych odpisów, a także bezpośrednio na obniżenie kwoty krótkoterminowych aktywów finansowych i tym samym na wysokość sumy bilansowej. Odpisy mają charakter niegotówkowy i jednorazowy.

Emitent zdecydował się na dokonanie odpisów w związku z powzięciem wiedzy o złożeniu wniosku o ogłoszenie upadłości przez pożyczkobiorcę tj. spółkę Second Chamber S.A.

Emitent jednocześnie wskazuje, iż mając na względzie dobro Spółki przeprowadził szereg rozmów mających na celu rozliczenie wyżej wskazanych inwestycji w sposób niegotówkowy m.in. poprzez przekazanie praw do wartości niematerialnych i prawnych spółki Second Chamber S.A. tj. projektu będącego w produkcji o roboczym tytule Total Alarm.

Na dzień publikacji niniejszego raportu podjęte przez Emitenta działania nie przyniosły oczekiwanego skutku oraz nie doprowadziły do zawarcia porozumienia pomiędzy stronami. Emitent wskazuje jednocześnie, że będzie kontynuować działania w celu porozumienia się z Second Chamber S.A. i rozliczenia wierzytelności.

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.

## **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 2024.

## **9. Oddziały (zakłady) jednostki**

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

## **10. Czynniki ryzyka dla Spółki:**

### Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

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

### Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

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

### Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć

platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałoby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągane przez niego wyniki finansowe.

#### Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

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

#### Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

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

#### Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

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

#### Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy 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 2024 r. do 31 grudnia 2024 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

#### **12. Informacje Dodatkowe:**

##### **Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy**

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

##### **Sytuacja ekonomiczna**

Spółka 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 osiągnięte wyniki finansowe. Istotną częścią obecnej działalności Spółki są usługi świadczone na rynku polskim. Wobec powyższego sytuacja makroekonomiczna Polski ma wpływ na działalność, wyniki oraz perspektywy Spółki. Największe znaczenie mają czynniki kształtujące siłę nabywczą i poziom optymizmu ludności oraz poziom wynagrodzeń, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych i dostępność kredytów. Istnieje ryzyko, że pogorszenie dostępności kredytów i optymizmu konsumentów lub pogorszenie się sytuacji gospodarczej w Polsce może mieć istotny negatywny wpływ na wysokość osiągniętych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

---

*Michał Puczyński*  
*Prezes Zarządu*