

PROJECT D



Raport okresowy za I kwartał 2024



JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY ROAD STUDIO S.A. I KWARTAŁ 2024 ROKU

Warszawa, dnia 15 maja 2024 r.

Raport Road Studio S.A. za I kwartał roku 2024 został przygotowany zgodnie z aktualnym stanem prawnym w oparciu o Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. oraz Załącznik nr 3 reg. ASO - „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect”.

SPIS TREŚCI

I. INFORMACJE OGÓLNE O SPÓŁCE.....	4
II. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	5
III. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI.....	5
IV. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE.....	6
V. STANOWISKO ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM.....	10
VI. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI.....	10
VII. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W ZAKRESIE WPROWADZANIA ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE.....	10
VIII. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, Z WYSZCZEGÓLNIENIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ.....	10
IX. WSKAZANIE PRZYCZYN NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZED PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYN ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI.....	10
X. WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ.....	10
XI. INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ PRZEKAZANIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU.....	10
XII. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY.....	11

I. INFORMACJE OGÓLNE O SPÓŁCE

<i>Firma</i>	Road Studio Spółka Akcyjna
<i>Skrót firmy</i>	Road Studio S.A.
<i>Siedziba</i>	Warszawa
<i>Adres siedziby</i>	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
<i>Adres poczty elektronicznej</i>	kontakt@roadstudio.dev
<i>Strona internetowa</i>	https://roadstudio.dev/
<i>Telefon</i>	-
<i>Faks</i>	-
<i>NIP</i>	7010991674
<i>REGON</i>	386611345
<i>Sąd rejestrowy</i>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<i>KRS</i>	0000851130
<i>Zarząd</i>	Michał Puczyński – Prezes Zarządu
<i>Rada Nadzorcza</i>	Mateusz Wcześniak Maciej Miąsik Agnieszka Hałasińska Dariusz Przewocki Michał Marczuk

II. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 marca 2024 r. składające się z:

- Bilansu,
- Rachunku zysków i strat,
- Rachunku przepływów pieniężnych,
- Zestawienia zmian w kapitale własnym,

Stanowią odpowiednio załączniki nr 1, 2, 3 i 4 jednostkowego raportu okresowego Road Studio S.A. za I kwartał 2024 r.

III. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU, W TYM INFORMACJE O ZMIANACH STOSOWANYCH ZASAD (POLITYKI) RACHUNKOWOŚCI

Raport kwartalny Road Studio S.A. („Spółka”, „Emitent”) za okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 marca 2024 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. (z późn. zm.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. Spółka sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Spółka wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy Spółki za dany rok obrotowy obejmuje wszystkie osiągnięte i przypadające na jej rzecz przychody oraz związane z tymi przychodami koszty zgodnie z zasadami memoriału, współmierności przychodów i kosztów oraz ostrożnej wyceny. Poszczególne składniki aktywów i pasywów wycenia się stosując rzeczywiście poniesione na ich nabycie ceny, z zachowaniem zasady ostrożności.

Omówienie przyjętych zasad (polityki) rachunkowości, w tym metod wyceny aktywów i pasywów (także amortyzacji), pomiaru wyniku finansowego oraz sposobu sporządzenia sprawozdania finansowego w zakresie, w jakim ustawa pozostawia Spółce prawo wyboru:

- w zakresie ewidencji środków trwałych:

Środki trwale w ciągu roku wyceniane są w cenie nabycia z uwzględnieniem dokonywanych odpisów amortyzacyjnych. Środki trwale amortyzuje się metodą liniową począwszy od następnego miesiąca po przyjęciu środków trwałych do używania przy zastosowaniu okresu ekonomicznej użyteczności. Amortyzacja niskocennych środków trwałych o wartości nie przekraczającej 3.500,00 zł dokonywana jest jednorazowo w miesiącu przyjęcia do używania. Środki trwale o niewielkiej wartości mogą być odnoszone w koszty Spółki bezpośrednio po oddaniu ich do używania. W przypadku zmiany technologii, wycofania z używania lub innych przyczyn powodujących trwałą utratę wartości, dokonuje się w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych, odpisów aktualizujących wartość środka trwałego.

- w zakresie ewidencji wartości niematerialnych i prawnych:

Wartości niematerialne i prawne podlegają umarzaniu i amortyzowaniu metodą liniową przy zastosowaniu okresu ekonomicznej użyteczności. Wartości niematerialne i prawne o wartości mniejszej niż 3.500,00 zł są umarzane jednorazowo w miesiącu nabycia lub rozpoczęcia pobierania korzyści z wykorzystywania tych praw. W innych kwestiach dotyczących wyceny, o ile to możliwe Spółka stosuje zasady określone dla środków trwałych.

- w zakresie ewidencji inwestycji:

Wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości zaliczane do inwestycji w ciągu roku oraz na dzień bilansowy wyceniane są w cenie nabycia z uwzględnieniem dokonywanych odpisów amortyzacyjnych. Pozostałe inwestycje długoterminowe wyceniane są według ceny rynkowej, inwestycje krótkoterminowe według ceny rynkowej lub wartości godziwej. Krajowe środki pieniężne i kredyty bankowe wykazuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej. Środki pieniężne i kredyty w walutach obcych wykazuje się w księgach rachunkowych w wartości nominalnej przeliczonej na złote polskie według kursu zakupu lub sprzedaży ustalonego dla danej waluty przez bank dewizowy, z którego usług Spółka korzystała. Znajdujące się w kasie środki pieniężne są uzgadniane w drodze spisu z natury na ostatni dzień każdego roku obrotowego, natomiast zgromadzone na rachunkach bankowych w drodze uzyskania od banków potwierdzenia ich stanu. Ewentualne różnice są wyjaśniane i rozliczane w księgach roku, za który sporządza się bilans.

- w zakresie wyceny produkcji w toku:

Stan produkcji w toku wyceniana jest wg kosztu jej wytworzenia uwzględniając art. 28 ust.3 Ustawy o Rachunkowości, czyli koszt wytworzenia produktu obejmuje koszty pozostające w bezpośrednim związku z danym produktem oraz uzasadnioną część kosztów pośrednio związanych z wytworzeniem tego produktu.

- w zakresie ewidencji należności i zobowiązań:

Należności i zobowiązania wyceniane są w ciągu roku obrotowego w wartości nominalnej. Nie rzadziej niż na koniec roku obrotowego zobowiązania podlegają powiększeniu o naliczone i niezapłacone odsetki. Należności są wyceniane zgodnie z zasadą ostrożności z uwzględnieniem odpisów aktualizujących dotyczących należności wątpliwych.

- w zakresie rozliczeń międzyokresowych:

Jednostka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów kiedy dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych (art.39 ust. 3 ustawy o rachunkowości). Czynne rozliczenia międzyokresowe kosztów obejmują te wydatki, które zostały już przez jednostkę poniesione, ale są uznane za koszt w przyszłym okresie rozliczeniowym, ponieważ dopiero wtedy Jednostka uzyska z nich korzyści ekonomiczne.

- w zakresie ewidencji towarów i materiałów:

Materiały o niewielkim znaczeniu z punktu widzenia kosztów działalności, jak też wymagań kontroli, nabywane w drobnych ilościach, np. do celów gospodarczych i biurowych, są przekazywane po zakupie bezpośrednio do zużycia i odpisywane w koszty bezpośrednio. Ewidencję rzeczowych składników majątku obrotowego prowadzi się w postaci ewidencji wartościowej w księgach rachunkowych Spółki oraz ewidencji ilościowo-wartościowej w magazynie oraz są one objęte inwentaryzacją najpóźniej na koniec roku obrotowego. Przychody są wyceniane na podstawie dokumentów zakupu. Zapasy towarów i materiałów wycenia się zgodnie z art 34 ust 2 ustawy o rachunkowości.

IV. KOMENTARZ EMITENTA NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPLYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE

Bieżąca działalność Emitenta

Nawiązano kontakt z wydawcami zainteresowanym współpracą ze Spółką przy projekcie Project D oraz American Motorcycle Simulator.

Raportem bieżącym ESPI o numerze 2/2024 z dnia 7 lutego 2024 roku Spółka przekazała przyjętą strategię na rok 2024 oraz plany na kolejne lata. Najważniejsze elementy wyżej wskazanej strategii prezentują się następująco:

Cele ogólne

- ❖ Realizacja przyszłego tytułu, samodzielnie bądź też przy wsparciu wydawcy.
- ❖ Uzyskanie niezależności finansowej Spółki poprzez generowanie przychodów z ART oraz potencjalną nową umowę wydawniczą.
- ❖ Wspieranie ART.
- ❖ Wydanie wersji konsolowych PlayStation 5 i Xbox Series X/S.
- ❖ Rozpoczęcie prac nad Projektem D.
- ❖ Poprawa wizerunku Road Studio.
- ❖ Rozpoczęcie prac nad sequelem ART w oparciu o doświadczenia pochodzące z produkcji gry i na podstawie już istniejącego zainteresowania wydawców.

Cele wizerunkowe

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

Cele zespołowe

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

Finansowanie - Sposoby finansowania

- ❖ Umowa z Green Man Gaming na rozwój wersji PC oraz porting konsol, współfinansowany przez Movie Games.
- ❖ Pierwsze wpływy według kalkulacji wydawcy Green Man Gaming i zgodnie z przewidywanymi terminami ich wykonywania powinny mieć miejsce w II kw. 2024. Przychody z tytułu ART szacowane przez wydawcę powinny odpowiadać kosztom prowadzenia Road Studio przy założeniu jednej produkcji.

- ❖ Pozyskanie finansowania dla Projektu D na jeden (lub więcej) z poniższych sposobów:
 1. znalezienie wydawcy poprzez pitchowanie wczesnego prototypu;
 2. pozyskanie inwestora do realizowanych projektów poprzez indywidualne pitche na zasadach inwestycji w projekty;
 3. przychody ze sprzedaży Alaskan Road Truckers;
 4. współpraca z funduszem inwestycyjnym;
 5. pozyskanie środków w ramach programu dofinansowania (UE lub Polska).

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

W styczniu 2024 roku, korzystając z większej przepustowości związanej z fazą planowania dalszych prac nad Alaskan Road Truckers, Emitent zrealizował wstępny prototyp Project D, mający na celu przedstawić założenia projektu w praktyce inwestorom i potwierdzić zdolność zespołu do realizacji gry w pożądaney jakości. Projekt był planowany zgodnie z poniższymi założeniami:

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

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

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

Dłuższa perspektywa (2025 i dalej)

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

- Road Truckers 2 ("RT2") - właściwy sequel Alaskan Road Truckers, który poprawia i rozwija mechaniki pierwowzoru. Prace koncepcyjne związane z RT2 już trwają, lecz z uwagi na konieczność rozwinięcia gry względem pierwowzoru - czyli uczynienia jej jeszcze większą - spółka zamierza najpierw zrealizować mniejszy Projekt D, aby potwierdzić lub zrewidować swoje nowe założenia produkcyjne. Niezależnie są prowadzone rozmowy z wydawcami dotyczące RT2, zaś realizacja zostanie rozpoczęta w chwili zawarcia umowy.

- American Motorcycle Simulator (“AMS”) - z uwagi na wyraźną odmiennosc mechanik AMS od tych z ART i licznych niezbadanych czynników oraz potencjalnych ryzyk, wznowienie AMS jest rozsadne dopiero po wypracowaniu procesow i zapewnieniu revenue stream z w pelni zrecoupanego ART oraz Projektu D. AMS jest obciazony podobnym dlugiem produkcyjno-technologicznym, co ART, w zwiazku z czym wznowienie go w tym momencie oznaczaloby mierzenie sie z podobnymi problemami, co w ART. Projekt D ma na celu wypracowanie bezpiecznych rozwiazań na poczet AMS i RT2.
- Gra w budzecie ponizej 1 mln zł na bazie jednego z IP Road Studio - projekt wspierajacy IP ART lub Projektu D, będuacy gra 2D, najpewniej o zarzadzaniu, powiazana tematycznie z uniwersum ART lub Projektu D. Taką grą mógłby być np. tytuł o zarzadzaniu centrum logistycznym dla ciężarówek, czy gra logiczna o optymalnym ladowaniu ciężarówek. Prosty projekt miałby na celu zapewnienie dodatkowego revenue streamu podczas spodziewanej co najmniej dwuletniej produkcji Road Truckers 2 lub American Motorcycle Simulator. Tytuł ten byłby realizowany jednocześnie wraz z kolejną grą.

Alaskan Road Truckers w wersji PC

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

Premiera Alaskan Road Truckers na platformie Epic Games Store

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

Informacje nt. Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej

Emitent raportem bieżącym ESPI nr 5/2024 z dnia 9 maja 2024 roku poinformował iż wraz z GMG Label Limited z siedzibą w Londynie oraz Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie rozpoczął intensywną analizę kluczowych informacji niezbędnych do ustalenia dokładnego dnia premiery Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej która obejmuje m.in. kalendarz wydawniczy spółek konkurencyjnych z branży w okresie czerwca i lipca br. Dokładna data premiery zostanie podana przez Spółkę w dniu 16 maja 2024 roku. Spółka jednocześnie wskazała, iż gra jest w finalnej fazie produkcji. Wersja PS5 pomyślnie przeszła kolejną submisję z aktualizacjami obecnymi w nowych patchach wersji PC. W ostatnich dniach trwały prace mające na celu zakończenie wersji submisyjnych Xbox, jedna z nich została już złożona, obecnie trwają prace nad kolejną – zgodnie z założonym planem w jej przypadku praca skupia się głównie na ustawieniach graficznych dla konsoli w wersji Series S, która jest o około połowę mniej wydajna niż Series X.

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

V. STANOWISKO ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM

Nie dotyczy.

VI. OPIS STANU REALIZACJI DZIAŁAŃ I INWESTYCJI EMITENTA ORAZ HARMONOGRAMU ICH REALIZACJI

Nie dotyczy.

VII. INFORMACJE NA TEMAT AKTYWNOŚCI W ZAKRESIE WPROWADZANIA ROZWIĄZAŃ INNOWACYJNYCH W PRZEDSIĘBIORSTWIE

Emitent nie podejmował w okresie objętym raportem inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

VIII. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, Z WYSZCZEGÓLNIENIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

IX. WSKAZANIE PRZYCZYŃ NIESPORZĄDZENIA SPRAWOZDAŃ SKONSOLIDOWANYCH PRZED PODMIOT DOMINUJĄCY LUB PRZYCZYŃ ZWOLNIENIA Z KONSOLIDACJI

Nie dotyczy.

X. WYBRANE DANE FINANSOWE WSZYSTKICH JEDNOSTEK ZALEŻNYCH EMITENTA NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ

Nie dotyczy.

XI. INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA, ZE WSKAZANIEM AKCJONARIUSZY POSIADAJĄCYCH, NA DZIEŃ PRZEKAZANIA RAPORTU, CO NAJMNIEJ 5% GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

Struktura akcjonariatu na dzień 31 marca 2024 roku oraz na dzień publikacji raportu:

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%
-------	-----------	------	------

XII. INFORMACJE DOTYCZĄCE LICZBY OSÓB ZATRUDNIONYCH PRZEZ EMITENTA, W PRZELICZENIU NA PEŁNE ETATY

<i>Forma zatrudnienia</i>	<i>Liczba zatrudnionych</i>	<i>Liczba pełnych etatów</i>
<i>Umowa o pracę</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>Umowa o dzieło, zlecenie i inne</i>	<i>13</i>	<i>----</i>

Dane na koniec I kwartału 2024r.

Prezes Zarządu zatrudniony jest na podstawie powołania.

Warszawa, dnia 15 maja 2024 r.

Michał Puczyński

Prezes Zarządu