

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

Sytuacja zastana

Wielkość zespołu: 20

Projekty:

- Alaskan Truck Simulator (ATS) - symulator ciężarówki z elementami survivalu
- American Motorcycle Simulator (AMS) - symulator motocykla z elementami gry przygodowej
- w przeszłości spółka prowadziła prace rozwojowe nad czterema innymi projektami

Wpływy 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.

Dotychczasowy koszt projektu Alaskan Truck Simulator: ok. 3 mln zł / ok. 3,8-4,3 mln zł*

**Uwzględnia przeksięgowanie zawieszonych projektów z uwagi na brak zidentyfikowanych rezultatów prac lub/oraz zbieżność tematyczną rezultatów z ATS (możliwość zaadaptowania rezultatów).*

Dotychczasowy koszt projektu American Motorcycle Simulator: ok. 1,6 mln zł

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.*

Udzielone pożyczki w ramach grupy kapitałowej (niespłacone): 0,55 mln zł

Burn rate miesięczny (uśredniono na 2022): 323 tys. zł brutto

Stopień ukończenia projektu ATS: 65% (Zaimplementowano większość podstawowych mechanik. Pracy wymagają m.in. animacje, mapa gry oraz misje.)

Budżet wymagany do ukończenia projektu ATS: ok. 3 mln zł

Czas wymagany do ukończenia projektu ATS: 8-10 miesięcy przy dotychczasowym przebiegu produkcji. Analizujemy rozwiązania umożliwiające skrócenie terminu do 6 miesięcy.

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 prowadzą zaawansowane rozmowy z potencjalnym współwydawcą tytułu. Jednocześnie powstają plany zakładające inne scenariusze. Kolejna emisja akcji jest obecnie wykluczona.

Stopień zaawansowania produkcji AMS

Ryzykiem dla projektu jest aktualny brak wizji gry spójnej z wizją wydawcy. Niemożliwa jest realizacja koncepcji z pierwszego traileru z 2020 r. z uwagi na jej złożoność, koszt i niezwerifikowane 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. Przychyliam 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 osiągnięcie kolejnych stopni rozbudowania. Zakładając nieprzerwaną produkcję w dotychczasowym stanie osobowym, najwcześniejsza premiera jest możliwa w okresie wakacyjnym 2023. Pożądany kształt gra może osągnąć na przełomie III i IV kwartału 2023. Opóźnienia mogą wynikać 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.