



**RAPORT ROCZNY  
ROAD STUDIO S.A.  
ZA 2021 ROK**



## Spis Treści

1. Pismo Zarządu .....	3
2. Wybrane dane finansowe.....	5
3. Opis organizacji grupy kapitałowej.....	6
4. Wskazanie przyczyn niesporządzenia sprawozdań skonsolidowanych przez podmiot dominujący lub przyczyn zwolnienia z konsolidacji w odniesieniu do każdej jednostki zależnej nieobjętej konsolidacją.....	6
5. Wybrane dane finansowe wszystkich jednostek zależnych emitenta nieobjętych konsolidacją.....	6
6. Roczne sprawozdanie finansowe .....	6
7. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego .....	6
8. Sprawozdanie Zarządu z działalności .....	7
8.1. Informacje podstawowe.....	7
8.2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym	9
8.3. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej .....	15
8.4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego .....	15
8.5. Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki.....	16
8.6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju .....	17
8.7. 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.....	17
8.8. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach) .....	17
8.9. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie: .....	18
a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka; .....	18
b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.....	18
8.10. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony.....	18
8.11. Informacje dodatkowe.....	20
9. Oświadczenia Zarządu .....	21
10. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego .....	23

## 1. Pismo Zarządu

Warszawa, 16 marca 2022 r.

Szanowni Akcjonariusze,

Przekazujemy Państwu raport roczny Road Studio S.A. za 2021 rok, który był dla Spółki niezwykle przełomowym okresem – przede wszystkim z uwagi na wprowadzenie akcji serii A, B i C do obrotu w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Rok 2021 jest dla spółki przełomowym rokiem także ze względu na pozyskanie kolejnych środków finansowych w ramach oferty publicznej akcji, co umożliwiło spółce dalszy jej rozwój przez podjęcie współpracy z kolejnymi specjalistami z branży game dev, którzy obecnie skupiają się przede wszystkim nad flagową produkcją – *Alaskan Truck Simulator* oraz kolejną znajdującą się w toku produkcją – *American Motorcycle Simulator*. W ciągu zeszłego roku zespół Road Studio zwiększył się z 8 do 40 osób zaangażowanych w projekty Spółki. Zespół był budowany stopniowo ale mimo trudnych warunków rynkowych udało się go skompletować i przystąpić do drugiej fazy, jaką była modyfikacja celów dla dwóch głównych projektów *Alaskan Truck Simulator* i *American Motorcycle Simulator*. W pierwszych miesiącach 2021 roku Spółka skoncentrowała się na budowaniu zasobów ludzkich i reorganizacji procesu produkcyjnego z modelu, w którym projekty są wykonywane przez podmioty zewnętrzne do modelu, w którym cała produkcja realizowana jest przez wewnętrzne zespoły. Zmiana modelu produkcyjnego wpisuje się w strategię Spółki, która zakłada budowanie kompetencji wewnątrz firmy i stopniowe podnoszenie zdolności do wydawania gier, coraz wyższej jakości w coraz krótszym czasie przy jednoczesnym wsparciu i utrzymywaniu graczy przy produktach już wydanych poprzez uzupełnianie ich płatnymi dodatkami (DLC).

W 2021 roku spółka skoncentrowała się także na zawarciu współpracy głównie z innymi podmiotami z branży game dev. Dnia 19 stycznia 2021 r. Spółka podpisała z Drago Entertainment S.A. z siedzibą w Krakowie list intencyjny dotyczący zasad prowadzenia między stronami dalszych negocjacji w przedmiocie ustalenia szczegółowych warunków współpracy w zakresie stworzenia i wprowadzenia na rynek komputerowej gry symulacyjnej polegającej na podróżach motocyklem. W dniu 11 lutego 2021 roku w Warszawie został podpisany list intencyjny pomiędzy Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie i Panem Adamem Małyszem prowadzącym działalność gospodarczą pod nazwą Małysz Adam Sport Marketing z siedzibą w Wiśle, jako potwierdzenie zainteresowania przystąpieniem do negocjacji warunków współpracy biznesowej w zakresie utworzenia gry o tematyce off-road pod merytorycznym doradztwem Pana Adam Małysza (kierowca rajdowy w latach 2011-2016) oraz wykorzystaniem jego wizerunku w celu wsparcia marketingowego produkcji. W dniu 25 lutego 2021 roku w Warszawie z Movie Games S.A. zawarta została umowa koprodukcji gry *Car Wash Simulator* z przeniesieniem autorskich praw majątkowych. Koproducent (Road Studio S.A.) zobowiązał się do ukończenia Gry oraz do sfinansowania tego procesu. Dnia 4 października 2021 r. Spółka zawarła z Movie Games VR S.A. z siedzibą w Warszawie umowę o ścisłej współpracy w zakresie przyznania Movie Games VR S.A. prawa pierwszego wyboru do wykonania gier z portfolio Road Studio S.A. w technologii wirtualnej rzeczywistości poprzez wykonanie portu gry oraz rozbudowanie lub zmodyfikowanie kodu gry, dostosowujące do wymogów VR. Dnia 14 grudnia 2021 r. Spółka zawarła z Privilege Game sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie umowę o współpracy, w oparciu o którą strony określiły zasady i warunki ścisłej współpracy stron w zakresie wspólnego przeprowadzenia procesu produkcji, wydania i marketingu 3 gier komputerowych. Umowa w swej treści zakłada, iż wydawcą ww. projektów

gamingowych będzie Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie będąca podmiotem dominującym w stosunku do Spółki.

Spółka w obecnym okresie podejmuje działania w celu zawarcia współpracy z producentami związanymi z branżą motoryzacyjną celem uzyskania licencji na znaki towarowe i wzory przemysłowe, które Spółka będzie mogła wykorzystać w grze Alaskan Truck Simulator. 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 naczepek 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.

Rok 2022 stoi pod znakiem planowanej premiery flagowego tytułu Spółki – Alaskan Truck Simulator. W ciągu najbliższego roku kontynuowane będą także prace nad kolejnym tytułem Spółki – American Motorcycle Simulator, a datę jej premiery Spółka ustali po przeanalizowaniu feedbacku z testów wewnętrznych oraz planowanych na wiosnę 2022 testów fokusowych. W imieniu Spółki dziękuję za zaufanie, jakim do tej pory nas obdarzyliście, mamy nadzieję, że obecny rok również będzie dla Spółki kolejnym przełomowym okresem, zwieńczonym sukcesem premiery Alaskan Truck Simulator.

Z poważaniem,

Maciej Nowak  
Prezes Zarządu  
Road Studio S.A.

## 2. Wybrane dane finansowe

Wybrane dane finansowe	Stan na 31.12.2021	Stan na 31.12.2020	Stan na 31.12.2021	Stan na 31.12.2020
	PLN		EUR	
<b>Kapitał własny</b>	4.462.815,17	3.754.679,60	970.303,77	813.616,97
<b>Kapitał zakładowy</b>	124.100,00	110.100,00	26.981,78	23.858,02
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	432.028,85	218.297,65	93.931,57	47.303,82
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	432.028,85	218.297,65	93.931,57	47.303,82
<b>Aktywa razem</b>	4.894.844,02	3.972.977,25	1.064.235,34	860.920,79
<b>Należności długoterminowe</b>	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Należności krótkoterminowe</b>	172.534,09	121.147,31	37.512,30	26.251,91
<b>Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne</b>	1.085.620,49	2.418.355,79	236.035,24	524.043,47

Wybrane dane finansowe	okres od 01.01.2021 do 31.12.2021	okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	okres od 01.01.2021 do 31.12.2021	okres od 01.01.2020 do 31.12.2020
	PLN		EUR	
<b>Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów</b>	43.400,00	25.000,00	9.481,16	5.587,59
<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	- 1.189.792,82	-250.437,35	- 259.921,97	-55.973,66
<b>Amortyzacja</b>	14.664,32	737,56	3.203,57	164,85
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	- 1.189.790,78	-254.316,61	-259.921,53	-56.840,69
<b>Zysk (strata) brutto</b>	- 1.164.748,23	- 254.011,00	-254.450,73	-56.772,38
<b>Zysk (strata) netto</b>	- 1.164.748,23	- 254.011,00	-254.450,73	-56.772,38
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	- 2.727.013,87	-530.500,88	-595.743,06	-118.568,88
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	- 478.605,23	-1.059.833,93	-104.556,03	-236.876,74
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	1.872.883,80	4.008.690,60	409.149,93	895.956,95
<b>Przepływy pieniężne netto, razem</b>	- 1.332.735,30	2.418.355,79	-291.149,16	540.511,32
<b>Liczba akcji (w szt.)</b>	1.241.000	1.101.000	1.241.000	1.101.000
<b>Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą</b>	- 0,9386	0,2307	-0,21	0,0516
<b>Wartość księgowa na jedną akcję</b>	3,5961	3,4102	0,79	0,7622

Przeliczenia kursu	2021	2020
<b>Kurs euro na dzień bilansowy (31.12)</b>	4,5994	4,6148
<b>Średni kurs euro w okresie 01.01 do 31.12</b>	4,5775	4,4742

### **3. Opis organizacji grupy kapitałowej**

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

### **4. Wskazanie przyczyn niesporządzenia sprawozdań skonsolidowanych przez podmiot dominujący lub przyczyn zwolnienia z konsolidacji w odniesieniu do każdej jednostki zależnej nieobjętej konsolidacją**

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej i nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

### **5. Wybrane dane finansowe wszystkich jednostek zależnych emitenta nieobjętych konsolidacją**

Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

### **6. Roczne sprawozdanie finansowe**

Pełne sprawozdanie finansowe za okres od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia 31 grudnia 2021 r. stanowi załącznik do Raportu rocznego Road Studio S.A. za rok 2021.

### **7. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego**

Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego stanowi załącznik do Raportu rocznego Road Studio S.A. za rok 2021.

## 8. Sprawozdanie Zarządu z działalności

### 8.1. Informacje podstawowe

<i>Firma</i>	<b>Road Studio Spółka Akcyjna</b>
<b><i>Skrót firmy</i></b>	Road Studio S.A.
<b><i>Siedziba</i></b>	Warszawa
<b><i>Adres siedziby</i></b>	ul. Krucza 16/22 00-526 Warszawa
<b><i>Adres poczty elektronicznej</i></b>	kontakt@roadstudio.pl
<b><i>Strona internetowa</i></b>	www.roadstudio.pl
<b><i>Telefon</i></b>	-
<b><i>Faks</i></b>	-
<b><i>NIP</i></b>	7010991674
<b><i>REGON</i></b>	386611345
<b><i>Sąd rejestrowy</i></b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b><i>KRS</i></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. 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.).

#### **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:

- 1.000.000 (słownie: jeden milion) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda,

- 101.000 (słownie: sto jeden tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda,
- 40.000 (słownie: czterdzieści tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda,
- 100.000 (słownie: sto tysięcy) akcji zwykłych imiennych serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

### **Organy Spółki w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.:**

#### **Zarząd:**

Maciej Ryszard Nowak (Prezes Zarządu) w okresie od 01.01.2021 r. – do 31.12.2021 r.

#### **Rada Nadzorcza:**

- Mateusz Wcześniak (Przewodniczący Rady Nadzorczej) w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.,
- Michał Baryła (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.,
- Łukasz Wądołowski (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od 23.06.2020 r. do 9.09.2021 r.,
- Kamil Gaworecki (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od 29.01.2021 r. do 31.12.2021 r.,
- Wojciech Iwaniuk (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od 29.01.2021 r. do 31.12.2021 r.,
- Michał Dziwniel (Członek Rady Nadzorczej) w okresie od 10.09.2021 r. do 31.12.2021 r.

#### **Przedmiot działalności**

Przedmiotem działalności Spółki w okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r. było:

- PKD 32.40.Z – Produkcja gier i zabawek,
- PKD 18.13.Z – Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- PKD 18.20.Z – Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- PKD 47.65.Z – Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- PKD 47.91.Z – Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub internet,
- PKD 58.13.Z – Wydawanie gazet,
- PKD 58.14.Z – Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- PKD 58.19.Z – Pozostała działalność wydawnicza,
- PKD 63.11.Z – Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- PKD 77.40.Z – Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,



- PKD 47.99.Z – Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- PKD 63.12.Z – Działalność portali internetowych,
- PKD 58.21.Z – Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- PKD 62.01.Z – Działalność związkowa z oprogramowaniem.

### **Struktura akcjonariatu Spółki ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu na dzień 31.12.2021 r.**

Akcjonariusz	Seria A	Seria B	Seria C	Seria D	łącna liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Movie Games S.A.	646.698	0	0	100.000	746.698	60,17%	60,17%
Maciej Nowak*	130.000	0	0	0	130.000	10,48%	10,48%
Pozostali	223.302	101.000	40.000	0	364.302	29,36%	29,36%
Razem	1.000.000	101.000	40.000	100.000	1.241.000	100,00%	100,00%

\*wraz z KGK Invest Group Sp. z o.o., podmiotem zależnym od Pana Macieja Nowaka, będącym w posiadaniu 100.000 akcji Emitenta

## **8.2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym**

### **Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki**

W dniu 29 stycznia 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 5 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki przez emisję akcji serii C w drodze subskrypcji otwartej, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości, zmiany Statutu Spółki, wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie papierów wartościowych. Na mocy w/w uchwały Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie dokonało podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie mniejszą niż 1,00 zł i nie większą niż 4.000,00 zł, tj. z kwoty 110.100,00 zł do kwoty nie mniejszej niż 110.101,00 zł i nie większej niż 114.100,00 zł, przez emisję nie mniej niż 10 i nie więcej niż 40.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Na mocy uchwały Zarządu Spółki z dnia 29 stycznia 2021 r. ustalono cenę emisyjną 1 akcji serii C w wysokości 50,00 zł każda. Ponadto, emisja została podzielona na dwie transze:

- 1) zapisy na akcje w ramach pierwszej transzy były przyjmowane przez Spółkę w dniach od 9 lutego do 15 lutego 2021 r. Spółka zaoferowała w ramach pierwszej transzy do 20.000 sztuk akcji serii C;
- 2) zapisy na akcje w ramach drugiej transzy były przyjmowane przez Spółkę w dniach od 16 lutego do 23 lutego 2021 r. Spółka zaoferowała w ramach drugiej transzy do 20.000 sztuk akcji serii C.

W ramach pierwszej transzy akcje były oferowane w drodze prezentowania indywidualnie oznaczonym adresatom informacji o Spółce, akcjach oraz warunkach ich nabycia.

Na mocy uchwały Zarządu Spółki z dnia 3 marca 2021 r. postanowiono o dojściu emisji do skutku oraz o przydziale 40.000 akcji serii C. Uchwałą Zarządu Spółki z dnia 4 marca 2021 r. zaprotokołowaną przez notariusza Arkadiusza Zarzyckiego (Rep. A nr 1681/2021) dokonano dookreślenia wysokości kapitału zakładowego w spółce do kwoty 114.100,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 24 maja 2021 r.

W dniu 25 czerwca 2021 r. podjęta została uchwała nr 1 Zarządu Spółki w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego w drodze emisji nowych akcji serii D, wyłączenia prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy w całości oraz zmiany Statutu Spółki. Na mocy przedmiotowej uchwały dokonano podwyższenia kapitału zakładowego spółki o kwotę 10.000,00 zł w drodze emisji w ramach kapitału docelowego 100.000 akcji zwykłych imiennych serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Zarząd Spółki za zgodą Rady Nadzorczej wyrażoną w uchwale nr 2 z dnia 25 czerwca 2021 r., postanowił o pozbawieniu dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości. Cena emisyjna jednej Akcji serii D ustalona została na poziomie 0,10 zł, na co Rada Nadzorcza Spółki wyraziła zgodę w uchwale nr 3 z dnia 25 czerwca 2021 r. Akcje serii D w liczbie 100.000 zostały zaoferowane do objęcia w drodze subskrypcji prywatnej spółce Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotowe podwyższenie kapitału zakładowego spółki związane było z zawarciem w dniu 15 czerwca 2020 r. umowy inwestycyjnej pomiędzy założycielami Spółki – Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie i Maciejem Nowakiem, sprawującym także funkcję Prezesa Zarządu Spółki („Umowa inwestycyjna”), w oparciu o którą Maciej Nowak zobowiązał się do przeprowadzenia rundy finansowania Spółki w drodze podwyższenia kapitału zakładowego Spółki i emisji akcji serii C, pozyskania przez Spółkę zakładanego przez Strony kapitału oraz złożenia do sądu rejestrowego wniosku o zarejestrowanie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w terminie do 6 miesięcy od dnia podjęcia uchwały emisyjnej akcji serii C („Kamień Milowy nr 2”), w zamian za co Movie Games S.A. zobowiązała się do zbycia w ramach pakietu motywacyjnego określonego w Umowie inwestycyjnej Maciejowi Nowakowi lub podmiotowi wskazanemu przez Macieja Nowaka, powiązanemu kapitałowo lub osobowo z Maciejem Nowakiem, w terminie 3 miesięcy od dnia zarejestrowania przez Krajowy Rejestr Sądowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki akcji serii C, akcji Spółki stanowiących 10% oraz liczby wszystkich akcji stanowiących założycielski kapitał zakładowy Spółki po cenie odpowiadającej wartości nominalnej akcji Spółki. Maciej Nowak zrealizował Kamień Milowy nr 2, a akcje serii C Spółki zarejestrowane zostały w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 6 kwietnia 2021 r. Maciej Nowak wskazał KGK Invest Group sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu jako podmiot uprawniony do nabycia akcji Spółki w związku z realizacją postanowień Umowy inwestycyjnej. Movie Games S.A. oraz KGK Invest Group sp. z o.o. zawarły umowę sprzedaży akcji w dniu 10 czerwca 2021 r., na

podstawie której Movie Games S.A. sprzedała KGK Invest Group sp. z o.o. 100.000 (słownie: sto tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A w kapitale zakładowym Spółki po cenie odpowiadającej wartości nominalnej akcji Spółki. Na podstawie § 4 ust. 5 Umowy inwestycyjnej Strony zgodnie postanowiły, że w celu wyrównania zaangażowania kapitałowego Movie Games S.A. w akcjonariacie Spółki, po zawarciu umowy sprzedaży akcji Spółki w ramach realizacji Kamienia Milowego nr 2, Maciej Nowak działając jako Prezes Zarządu Spółki dokona podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego z wyłączeniem prawa poboru poprzez emisję akcji serii D w liczbie 100.000 (sto tysięcy) sztuk, które to akcje zostaną w całości objęte przez Movie Games S.A. po cenie równej wartości nominalnej.

Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 11 sierpnia 2021 r.

### **Zmiana rodzaju akcji z imiennych na okaziciela**

W dniu 29 stycznia 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 3 w sprawie zamiany akcji imiennych serii A oraz serii B na akcje na okaziciela.

Powyższa zmiana Statutu Spółki zarejestrowana została w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 24 maja 2021 r.

### **Wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie pod nazwą NewConnect akcji serii A, B i C**

W dniu 29 stycznia 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 4 w sprawie dematerializacji oraz wprowadzenia do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie pod nazwą NewConnect akcji serii A i B oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie papierów wartościowych. Ponadto, Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 5 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki przez emisję akcji serii C w drodze subskrypcji otwartej, pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości, zmiany Statutu Spółki, wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie papierów wartościowych.

Na mocy oświadczenia Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. z dnia 15 czerwca 2021 r. postanowiono o rejestracji 1.000.000 akcji serii A, 101.000 akcji serii B oraz 40.000 akcji serii C na zasadach określonych w § 69a Regulaminu KDPW w dniu 17 czerwca 2021 r.

W dniu 30 lipca 2021 r. Spółka złożyła do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. dokument informacyjny sporządzony na potrzeby wprowadzenia akcji serii A, akcji serii B oraz akcji serii C do

obrotu na rynku NewConnect prowadzonym jako alternatywny system obrotu przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Na mocy uchwały nr 1223/2021 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 6 grudnia 2021 r. postanowiono o wprowadzeniu do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect następujące akcje zwykłe na okaziciela spółki ROAD STUDIO S.A., o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda:

- 1.000.000 (jeden milion) akcji serii A,
- 101.000 (sto jeden tysięcy) akcji serii B,
- 40.000 (czterdzieści tysięcy) akcji serii C.

### **Zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki**

W dniu 29 stycznia 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę nr 8 i 9 w sprawie powołania Pana Kamila Gaworeckiego oraz Pana Wojciecha Iwaniuka na członków Rady Nadzorczej Spółki. Ponadto, wobec rezygnacji złożonej przez Pana Łukasza Wądołowskiego w dniu 9 września 2021 r., Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 10 września 2021 r. podjęło uchwałę nr 11 w sprawie powołania Pana Michała Dziwniela na członka Rady Nadzorczej Spółki.

Wobec powyższego, obecny skład Rady Nadzorczej prezentuje się następująco:

- Mateusz Wcześniak (Przewodniczący Rady Nadzorczej),
- Michał Baryła (Członek Rady Nadzorczej),
- Kamil Gaworecki (Członek Rady Nadzorczej),
- Wojciech Iwaniuk (Członek Rady Nadzorczej),
- Michał Dziwniel (Członek Rady Nadzorczej).

### **Zmiana adresu Spółki**

W dniu 1 lutego 2021 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę o zmianie dotychczasowego adresu Spółki z ul. Marszałkowska 45/49 lok. 44, 00-648 Warszawa na **ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa.**

### **Zawarcie istotnych umów**

Dnia 19 stycznia 2021 r. Spółka podpisała z Drago Entertainment S.A. z siedzibą w Krakowie list intencyjny dotyczący zasad prowadzenia między stronami dalszych negocjacji w przedmiocie ustalenia szczegółowych warunków współpracy w zakresie stworzenia i wprowadzenia na rynek komputerowej gry symulacyjnej polegającej na podróżach motocyklem.

W dniu 11 lutego 2021 roku w Warszawie został podpisany list intencyjny pomiędzy Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie i Panem Adamem Małyszem prowadzącym działalność gospodarczą pod nazwą Małysz Adam Sport Marketing z siedzibą w Wiśle, jako potwierdzenie zainteresowania przystąpieniem do negocjacji warunków współpracy biznesowej w zakresie utworzenia gry o tematyce off-road pod merytorycznym doradztwem Pana Adam Małysza (kierowca rajdowy w latach 2011-2016) oraz wykorzystaniem jego wizerunku w celu wsparcia marketingowego produkcji.

W dniu 24 lutego 2021 r. zawarte zostało porozumienie rozwiązujące do umowy sprzedaży z przeniesieniem autorskich praw majątkowych z dnia 4 sierpnia 2020 r. (Car Wash Simulator), pomiędzy Movie Games S.A. a Road Studio S.A. Strony postanawiały o rozwiązaniu umowy ze skutkiem na dzień zawarcia niniejszego porozumienia. Strony zobowiązały się, w terminie 7 dni od zawarcia niniejszego porozumienia, do zawarcia umowy koprodukcyjnej, przedmiotem której będzie ukończenie gry. Skutkiem rozwiązania Umowy, autorskie prawa majątkowe do modułów gry, powróciły do Sprzedawcy, natomiast kwota w wysokości 67.650,00 zł wpłacona przez Kupującego na poczet ceny sprzedaży gry, rozliczona zostanie w ramach zawartej przez Strony umowy koprodukcji.

W dniu 25 lutego 2021 roku w Warszawie zawarta została umowa koprodukcji gry Car Wash Simulator z przeniesieniem autorskich praw majątkowych. Koproducent (Road Studio S.A.) zobowiązał się do ukończenia Gry oraz do sfinansowania tego procesu. Koproducent zobowiązał się wykonać Grę z wybranym przez siebie zespołem, mając prawo do powierzania części lub całości Gry osobom trzecim, w tym współpracownikom lub pracownikom (podwykonawcom) Gry. Koproducent, w chwili oddania Gry przekazuje Producentowi, pełnię autorskich praw majątkowych do twórczych elementów Gry, w tym prawo do kodów źródłowych oraz wynikowych składających się na Grę i będzie wyłącznie uprawniony do wykonywania praw zależnych do Gry. Strony ustaliły, że 50% Zysku Netto przysługiwać będzie Koproducentowi, natomiast kolejne 50% przysługiwać będzie Producentowi (Movie Games S.A.). W ramach niniejszej Umowy, Koproducent zobowiązuje zapłacić na rzecz Producenta opłatę w kwocie 800.000,00 złotych tytułem opłaty za udział w Zysku Netto (dalej: „Wynagrodzenie”). Wynagrodzenie obniżone zostanie o kwotę w wysokości 67.650,00zł wpłaconą przez Koproducenta na rachunek bankowy Producenta na poczet umowy sprzedaży z przeniesieniem autorskich praw majątkowych z dnia 4 sierpnia 2020 r., która została rozwiązana porozumieniem z dnia 24 lutego 2021r. W dniu 29 lipca 2021 r. Emitent zawarł aneks do umowy koprodukcji z Movie Games S.A. na mocy którego płatność została zmniejszona do 250.000,00 zł, podział zysku został ustalony w proporcji 16% dla Emitenta i 84% dla Movie Games S.A., a termin płatności kwoty 182.350 zł ustalono jako po premierze gry.

W dniu 29 lipca 2021 r. Emitent zawarł aneks do wskazanej umowy z Movie Games S.A. na mocy którego termin płatności kwoty 181,4 tys. zł za American Motorcycle Simulator ustalono po premierze gry.

Dnia 4 października 2021 r. Spółka zawarła z Movie Games VR S.A. z siedzibą w Warszawie umowę o ścisłej współpracy w zakresie przyznania Movie Games VR S.A. prawa pierwszego wyboru do wykonania gier z portfolio Road Studio S.A. w technologii wirtualnej rzeczywistości poprzez wykonanie portu gry

oraz rozbudowanie lub zmodyfikowanie kodu gry, dostosowujące do wymogów VR. Z tytułu portowania konkretnej gry w technologii wirtualnej rzeczywistości Movie Games VR S.A. będzie przysługiwało wynagrodzenie w wysokości 60% zysku osiągniętego ze sprzedaży konkretnej gry w technologii VR, zaś Spółce będzie przysługiwało wynagrodzenie w wysokości 40% zysku. Szczegółowe warunki obliczania wynagrodzenia za portowanie poszczególnych gier każdorazowo zapisane będą w treści poszczególnych umów wykonawczych.

Dnia 14 grudnia 2021 r. Spółka zawarła z Privilege Game sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie umowę o współpracy, w oparciu o którą strony określiły zasady i warunki ścisłej współpracy stron w zakresie wspólnego przeprowadzenia procesu produkcji, wydania i marketingu 3 gier komputerowych. W ramach współpracy Privilege Games sp. z o.o. sfinansuje proces produkcji, wydania i marketingu każdej z wybranych gier, ponosząc 50% kosztów produkcji, wydania i marketingu każdej gry w zamian za odpowiadający temu wkładowi 50% udział w przychodach z gry. Zakres oraz wysokość kosztów produkcji, wydania i marketingu każdej gry zostanie każdorazowo ustalony we właściwej umowie koprodukcyjnej. W ramach współpracy Spółka zaproponuje Privilege Game sp. z o.o. trzy propozycje oryginalnych gier o łącznych budżetach nie mniejszych niż 500.000 zł oraz nie większych niż 800.000 zł. Privilege Game sp. z o.o. będzie przysługiwało prawo pierwszeństwa wyboru propozycji gry i/lub przedstawienia wytycznych co do kształtu konkretnej gry warunkujących jej wybór oraz określenia wysokości zaangażowania finansowego Privilege Game sp. z o.o. w produkcję, przy uwzględnieniu powyższych założeń budżetowych każdej z gier, a także ustalonych zasad partycypacji w kosztach i przychodach z produkcji (po 50%). Szczegółowe ustalenia będą zawarte każdorazowo w umowach koprodukcyjnych. Umowa w swej treści zakłada, iż wydawcą ww. projektów gamingowych będzie Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie będąca podmiotem dominującym w stosunku do Spółki.

### **Pozostałe zmiany Statutu Spółki**

Uchwałą nr 6 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firmą Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie z dnia 29 stycznia 2021 r. w sprawie zmiany Statutu Spółki i dokonano zmian w następującym zakresie:

- § 9 ust. 2 Statutu Spółki otrzymuje nowe następujące brzmienie: *„Podwyższenie kapitału zakładowego może nastąpić w drodze emisji nowych akcji albo podwyższenia wartości nominalnej dotychczasowych akcji. Kapitał zakładowy może być podwyższony również przez przeniesienie do niego z kapitału zapasowego lub funduszu rezerwowego środków określonych uchwałą Walnego Zgromadzenia.”*;
- § 12 ust. 2 Statutu Spółki otrzymuje nowe następujące brzmienie: *„Zwyczajne Walne Zgromadzenie powinno odbyć się w terminie sześciu miesięcy po upływie każdego roku obrotowego.”*;
- § 12 ust. 5 i 6 Statutu Spółki zostaje uchylony w całości.

Uchwałą nr 12 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firmą Road Studio S.A. z siedzibą w Warszawie z dnia 10 września 2021 r. w sprawie zmiany Statutu Spółki i dokonano zmian w następującym zakresie:

- § 7 ust. 1 Statutu Spółki otrzymuje następujące brzmienie: *„Upoważnia się Zarząd do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie wyższą niż 93.075,00 zł (dziewięćdziesiąt trzy tysiące siedemdziesiąt pięć złotych ) poprzez emisję nie więcej niż 930.750 (dziewięćset trzydzieści tysięcy siedemset pięćdziesiąt) akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, w granicach określonych poniżej („Kapitał Docelowy”).“*;
- w § 15 Statutu Spółki po ust. 23 dodaje się ust. 24 o następującym brzmieniu: *„W przypadku, gdy w trakcie trwania kadencji Rady Nadzorczej jej skład osobowy zmniejszy się poniżej wymaganego minimum, pozostali członkowie Rady Nadzorczej mogą w drodze uchwały dokonać wyboru nowego członka, przy czym wybór członka w tym trybie wymaga zatwierdzenia przez najbliższe Walne Zgromadzenie. Odmowa zatwierdzenia wyboru przez Walne Zgromadzenie nie uchybia czynnościom podjętym przez Radę Nadzorczą z udziałem członka wybranego w trybie określonym w niniejszym ustępie.“*

### **8.3. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej**

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2021 r. wyniosła 1.783.539,16 zł, co w porównaniu z 2020 r., gdy ich wartość wynosiła 371.462,73 zł, oznacza wzrost o ok. 380,10%. Spółka osiągnęła przychód netto ze sprzedaży na poziomie 43.400,00 zł, czyli o 73,60% wyższy niż w 2020 r., który wówczas wyniósł 25.000,00 zł. Usługi obce zwiększyły się o 1.401.653,07 zł i wyniosły w 2021 r. 1.874.872,88 zł w porównaniu z kwotą 473.219,81 z roku 2020. Strata netto Spółki za rok 2021 r. wyniosła 1.164.748,23 zł w porównaniu do 254.011,00 zł netto rok wcześniej. Na dzień 31.12.2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 4.894.844,02 zł i była wyższa niż na dzień 31.12.2020 r. o ok. 23,20%. Najistotniejszą kategorię w porównywanych okresach po stronie aktywów stanowiły zapasy, których wartość wyniosła odpowiednio 2.086.601,89 zł (31.12.2021 r.) oraz 373.462,73 zł (31.12.2020 r.). Jednocześnie wzrósł poziom zobowiązań krótkoterminowych, których poziom na koniec 2021 r. wynosił 432.028,85 zł natomiast na koniec 2020 r. wynosił 218.297,65 zł. W odniesieniu do 31.12.2020 r. należy również odnotować wzrost kapitałów własnych z 3.754.679,60 zł do 4.462.815,17 zł (31.12.2021 r.).

### **8.4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

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.

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 naczep 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.

## **8.5. Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki**

Spółka od momentu zawiązania prowadzi działalność operacyjną polegającą na tworzeniu gier komputerowych związanych z branżą motoryzacyjną. Strategią rozwoju Spółki jest realizacja tytułów w budżetach od 350 – 850 tys. PLN z celem szybkiego zwrotu kosztów produkcji przy zoptymalizowanym budżecie marketingowym, Spółka nie wyklucza jednak możliwości przekroczenia wskazanego budżetu, jeśli pozytywnie wpłynie to na spodziewany potencjał komercyjny gry lub szybkość wydania pierwszych tytułów przez Spółkę. Spółka w okresie sprawozdawczym zawarła szereg umów, w ramach których będzie poszerzać swoją działalność, które opisane zostały szerzej w pkt 7.2. i 7.4. niniejszego raportu.

Spółka nie wydała jeszcze żadnej gry, ani nie wygenerowała żadnych przychodów z działalności związanej z produkcją/wydawaniem gier. W pierwszych miesiącach 2021 spółka była skoncentrowana na budowaniu zasobów ludzkich i reorganizacji procesu produkcyjnego z modelu, w którym projekty są wykonywane przez podmioty zewnętrzne do modelu w którym cała produkcja realizowana jest przez wewnętrzne zespoły. Zmiana modelu produkcyjnego wpisuje się w strategię spółki, która zakłada budowanie kompetencji wewnątrz firmy i stopniowe podnoszenie zdolności do wydawania gier coraz wyższej jakości w coraz krótszym czasie, przy jednoczesnym wsparciu i utrzymywaniu graczy przy produktach już wydanych poprzez uzupełnianie ich płatnymi dodatkami (DLC). Zespół był budowany stopniowo, ale mimo trudnych warunków rynkowych udało się go skompletować i przystąpić do drugiej fazy jaką miała być modyfikacja celów dla dwóch głównych projektów Alaskan Truck Simulator i American Motorcycle Simulator.

Obie gry budzą bardzo duże zainteresowanie i celem spółki jest maksymalizacja szans na sukces i osiągnięcie jak najwyższej sprzedaży tych produkcji. Po wewnętrznych audytach zostały zmienione założenia i w przypadku Alaskan Truck Simulator zdecydowano o gruntownej przebudowie projektu. W wyniku podjętych decyzji zaplanowano gruntowne przebudowanie wszystkich istotnych modułów gry w taki



sposób, żeby można je było łatwo zaimplementować w kolejnych produkcjach, ale nade wszystko, żeby działały lepiej i lepiej się prezentowały. Przez kolejne miesiące sukcesywnie zmieniano grę zarówno w części programistycznej jak i graficznej oraz dźwiękowej co pod koniec roku 2021 zaowocowało dostarczeniem wersji gry zawierającej główne moduły w takiej formie, że można ją było zaprezentować na debiucie Road Studio w styczniu 2022 r.

W roku 2022 gra Alaskan Truck Simulator będzie rozwijana o mechaniki poboczne, które urozmaicą rozgrywkę oraz jeszcze bardziej odróżnią ją od gier dostępnych na rynku. Niewielką część z nowych elementów będzie można zobaczyć już w wersji pokazowej w czerwcu, lecz są elementy, których spółka nie chce na razie upubliczniać, co związane jest ze strategią marketingową produktu. Gra Alaskan Truck Simulator będzie gotowa do wydania prawdopodobnie w listopadzie 2022, jednakże data premiery zostanie ustalona z uwzględnieniem sytuacji rynkowej w taki sposób, żeby zmaksymalizować szansę na wysoką sprzedaż.

Drugi ważny projekt spółki - American Motorcycle Simulator – rozwijany jest również zgodnie z planem, ale zintensyfikowanie prac nad nim nastąpiło w drugiej połowie roku 2021 – wtedy też ostatecznie skompletował się zespół pracujący przy tym projekcie. Podobnie jak w przypadku gry Alaskan Truck Simulator, która otwiera serię truckową również American Motorcycle Simulator jest budowany z myślą o kolejnych produktach i pracując nad nią budowane są podwaliny do innych gier motocyklowych spółki. W 2021 opracowano kilka podstawowych modułów gry i zaprezentowano już pierwsze fragmenty rozgrywki. Od początku 2022 uzupełniane są kolejne kluczowe elementy rozgrywki i w sierpniu planowane jest otrzymanie wersji, która będzie mogła być zaprezentowana szerszej publiczności. Data premiery zostanie ustalona po przeanalizowaniu feedbacku z testów wewnętrznych oraz planowanych na wiosnę 2022 testów fokusowych.

Niezależnie trwają prace koncepcyjne nad kilkoma innymi projektami spółki.

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

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

## **8.7. 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 we wskazanym okresie sprawozdawczym nie dokonywała nabycia akcji własnych. Walne Zgromadzenie Spółki nie podjęło także uchwały upoważniającej Spółkę do nabywania akcji własnych w przyszłości.

## **8.8. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)**

Spółka nie posiada oddziałów.

#### **8.9. 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 01.01.2021 r. do 31.12.2021 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.

#### **8.10. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony**

##### 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 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 obarczony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Należy wziąć pod uwagę, iż Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

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

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałyby 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. Minimalizacja ryzyka realizowana jest poprzez wykorzystywanie w procesie produkcji gier najbardziej sprawdzonych i uznanych rozwiązań dostępnych na rynku w postaci elastycznych silników takich jak Unreal Engine.

#### Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Road Studio S.A. prowadzi działalność mając na uwadze jak najbardziej optymalne rozwiązania prowadzących 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.

### **8.11. Informacje dodatkowe**

#### Wpływ pandemii Covid-19 na działalność Emitenta

Wprowadzony 20 marca 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 2021 roku. 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 2021 rok, a jedynie konieczność stosownego ujawnienia.

#### 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.

Warszawa, dnia 16 marca 2022 r.

Maciej Nowak  
Prezes Zarządu

## 9. Oświadczenia Zarządu

### **Oświadczenie zarządu spółki Road Studio S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.**

Zarząd Road Studio S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Maciej Nowak  
Prezes Zarządu

## **Oświadczenie zarządu spółki Road Studio S.A. w sprawie wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania finansowego za rok 2021**

Zarząd Road Studio S.A. oświadcza, iż wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym zgodnie z przepisami dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej oraz, iż firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie, spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Maciej Nowak  
Prezes Zarządu

## 10. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

LP.	ZASADA	TAK/ NIE/ NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK  Z wyłączeniem transmisji oraz upublicznienia obrad	Emitent prowadzi stronę korporacyjną pod adresem <a href="https://roadstudio.pl/">https://roadstudio.pl/</a> w zakładce Relacje inwestorskie  W ocenie Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji obraz WZA są niewspółmierne do potencjalnych korzyści
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3.	<b>Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:</b>	TAK	Emitent prowadzi stronę korporacyjną pod adresem <a href="https://roadstudio.pl/">https://roadstudio.pl/</a> w zakładce Relacje inwestorskie na której dostępne są informacje wymagane w punkcie 3.
	<b>3.1.</b> podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),		
	<b>3.2.</b> opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje najwięcej przychodów,		
	<b>3.3.</b> opis rynku, na którym działa Emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,		
	<b>3.4.</b> życiorysy zawodowe członków organów spółki,		
	<b>3.5.</b> powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,		
	<b>3.6.</b> dokumenty korporacyjne spółki,		
<b>3.7.</b> zarys planów strategicznych spółki,	TAK		

	<b>3.8.</b> opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz (w przypadku, gdy emitent takie publikuje),	NIE	Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych.
	<b>3.9.</b> strukturę akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
	<b>3.10.</b> dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
<b>3.11.</b> Skreślony.			
	<b>3.12.</b> opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
	<b>3.13.</b> kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
	<b>3.14.</b> informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
<b>3.15.</b> Skreślony.			
	<b>3.16.</b> pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
	<b>3.17.</b> informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
	<b>3.18.</b> informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
	<b>3.19.</b> informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze	TAK	



	wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,		
	<b>3.20.</b> Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
	<b>3.21.</b> dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
<b>3.22.</b> Skreślony.			
	<b>3.23.</b> Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	
<b>4.</b>	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	Dostępne na stronie <a href="https://roadstudio.pl/">https://roadstudio.pl/</a> w zakładce Relacje inwestorskie
<b>5.</b>	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> .	TAK	
<b>6.</b>	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
<b>7.</b>	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków,	TAK	

	Emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.		
<b>8.</b>	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
<b>9.</b>	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
	<b>9.1.</b> informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
	<b>9.2.</b> informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Informacja dotycząca wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy stanowi tajemnicę handlową i jest nieistotna dla wyniku finansowego Spółki
<b>10.</b>	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
<b>11.</b>	Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Emitent zamierza w miarę potrzeb organizować publiczne spotkania biorąc pod uwagę ich koszt i zapotrzebowanie ze strony interesariuszy
<b>12.</b>	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK	
<b>13.</b>	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewnić zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
<b>13a.</b>	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art.399 §3 Kodeksu	TAK	

	spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 §3 Kodeksu spółek handlowych.		
<b>14.</b>	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	TAK	
<b>15.</b>	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
<b>16.</b>	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</li> <li>zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz</li> </ul>	NIE	Emitent informuje o bieżących wydarzeniach w spółce za pośrednictwem raportów bieżących oraz poprzez zamieszczenie informacji na stronie internetowej Spółki pod adresem <a href="https://roadstudio.pl/">https://roadstudio.pl/</a> w zakładce Relacje inwestorskie

	oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.		
<b>16a.</b>	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	
<b>17.</b>	Skreślony.		