

Road Studio S.A. - Strategia Spółki na rok 2024

2024 - raport otwarcia

Road Studio S.A. („Spółka” lub „Road Studio”) rozpoczęła rok 2024 z zakończoną pierwszą fazą rozwoju projektu Alaskan Road Truckers („ART”), obejmującą premierę podstawowej wersji gry na PC wraz z dwoma płatnymi dodatkami i jednym bezpłatnym. Wydawca Green Man Gaming Label Limited z siedzibą w Londynie („GMG”) zaproponował kontynuację współpracy. Spółka uzgodniła wraz z wydawcami GMG oraz Movie Games S.A. kierunek dalszej współpracy i finalizuje nową umowę. W grudniu 2023 roku wydane zostały: DLC Ice Roads, DLC Trucking Hell, update świąteczny i patch świąteczny. W listopadzie 2023 r. z Road Studio nawiązali kontakt wydawcy zainteresowani potencjalną współpracą przy przyszłych projektach, w tym Road Truckers 2.

W grudniu 2023 powstały propozycje dalszego rozwoju ART przesłane Green Man Gaming, wraz z estymacją zaangażowania zespołu oraz czasu potrzebnego do realizacji każdego z elementów. W grudniu powstał także plan finalizacji wersji konsolowej, z rozbiciem na roboczo tygodnie oraz podziałem ról. W pierwszej połowie grudnia wydawcy doszli do porozumienia w sprawie planu prac nad wersją konsolową. Obecnie finalizowana jest umowa zakładająca dalsze prace nad rozwojem wersji PC i konsolowej.

W styczniu 2024 roku Road Studio zrealizowało małą aktualizację ART w celu wyłączenia eventu świątecznego w grze. Jednocześnie wykonano kilka drobnych poprawek. Miesiąc ten został wykorzystany na zebranie prac z poprzedniego okresu umożliwiających wizualne przedstawienie propozycji na rozwój studia.

Dokument ten powstaje w warunkach opisanych powyżej.

Strategia 2024

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 wyłonienie 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

1. Umowa z Green Man Gaming na rozwój wersji PC oraz porting konsol, współfinansowany przez Movie Games.
2. 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.
3. Pozyskanie finansowania dla Projektu D na jeden (lub więcej) z poniższych sposobów:
 - a. znalezienie wydawcy poprzez pitchowanie wczesnego prototypu;
 - b. pozyskanie inwestora do realizowanych projektów poprzez indywidualne pitche;
 - c. przychody ze sprzedaży Alaskan Road Truckers;
 - d. współpraca z funduszem inwestycyjnym;
 - e. pozyskanie środków w ramach programu dofinansowania (UE lub Polska).

Filar strategii 2024 - Projekt D

Uzasadnienie wyboru projektu

Alaskan Road Truckers

Alaskan Road Truckers był projektem długim i problematycznym, w związku z czym Road Studio przeprowadziło jego post mortem i poprosiło dział produkcji i QA wydawcy Movie Games, najdłużej związanego z grą, o to samo. W rezultacie stwierdzono, że problemy, z którymi gra boryka się dziś, wynikają z wczesnego etapu produkcji oraz braku wczesnego realistycznego określenia zakresu gry. Aby zniwelować konsekwencje, konieczne jest przeprowadzenie procesu poprawy głębokich systemów gry, mających wpływ na wiele jej aspektów, co z kolei wymaga dodatkowego testowania.

Mimo wszystko ART odniósł zdaniem wydawców sukces, a gra będzie generowała przychody, sam tytuł natomiast powinien być rozwijany w celu późniejszej realizacji sequela i budowania brandu Road Truckers. W związku z tym planowana jest kontynuacja produkcji wersji konsolowej. Jednocześnie warto kontynuować wsparcie wersji PC tak patchami jak i kolejnymi dodatkami. Wydawca GMG przewiduje uzyskanie pełnego recoupu projektu w chwili wydania wersji konsolowych.

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 odmienną mechanikę AMS od tych z ART i licznych niezbadanych czynników oraz potencjalnych ryzyk, wznowienie AMS jest rozsądne dopiero po wypracowaniu procesów i zapewnieniu revenue stream z w pełni zrecoupanego ART oraz Projektu D. AMS jest obciążony podobnym długiem produkcyjno-technologicznym, co ART, w związku z czym wznowienie go w tym momencie oznaczałoby mierzenie się z podobnymi problemami, co w ART. Projekt D ma na celu wypracowanie bezpiecznych rozwiązań na poczet AMS i RT2.
- Gra w budżecie poniżej 1 mln zł na bazie jednego z IP Road Studio - projekt wspierający IP ART lub Projektu D, będący grą 2D, najpewniej o zarządzaniu, powiązaną tematycznie z uniwersum ART lub Projektu D. Taką grą mógłby być np. tytuł o zarządzaniu centrum logistycznym dla ciężarówek, czy gra logiczna o optymalnym ładowaniu 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.

- Z uwagi na zainteresowanie które już było wyrażane wobec Road Studio, spółka rozważa przyjmowanie zleceń work-for-hire, zwłaszcza dotyczących tworzenia dodatków czy spin-offów gier na silniku Unreal Engine.