



STARWARD INDUSTRIES

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Starward Industries Spółka Akcyjna

Za rok obrotowy obejmujący okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

SPIS TREŚCI

1. Podstawowe dane	3
2. Władze	4
3. Opis działalności	5
4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w zakończonym roku obrotowym	6
5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym	12
6. Przewidywany rozwój Spółki	13
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	13
8. Akcjonariat	14
9. Informacja w zakresie umów Lock-up	15
10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	15
11. Akcje własne, oddziały, instrumenty finansowe	17
12. Informacja o zatrudnieniu	17
13. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń	18
14. Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego.	26

1. Podstawowe dane

Firma:	Starward Industries Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	ul. Przemysłowa 12, 30-701 Kraków, Polska
Adres poczty elektronicznej:	info@starward.industries
Strona internetowa:	www.starwardindustries.com
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS:	0000750305
Regon:	381277255
NIP:	6772437711

Starward Industries SA ("**Spółka**", "**Starward Industries**") powstała na podstawie aktu notarialnego z dnia 10 września 2018 r. (rep. A Nr 13664/2018) sporządzonego przez notariusza Marcina Satorę.

Postanowieniem z dnia 27 września 2018 r. (sygn. akt KR.XI NS-REJ.KRS/28215/18/135) wydanym przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie Spółka została zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców KRS pod numerem 0000750305.

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

2. Władze

Na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu był następujący:

Marek Markuszewski - Prezes Zarządu

Maciej Dobrowolski - Członek Zarządu

Michał Pietrzekiewicz - Członek Zarządu

Na dzień 31 grudnia 2022 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej był następujący:

Wojciech Weiss - Przewodniczący Rady Nadzorczej

Michał Siennicki - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, przedstawiciel inwestorów indywidualnych

Marcin Górecki - Członek Rady Nadzorczej

Marta Adamska - Członkini Rady Nadzorczej

Bernard Gudowski - Członek Rady Nadzorczej

W trakcie roku obrotowego, w dniu 31 marca 2022 r. ze skutkiem na ten sam dzień rezygnację z pełnienia funkcji Członka Zarządu złożyli Mariusz Antkiewicz oraz Daniel Betke. Przyczyną rezygnacji było wejście produkcji gry The Invincible w ostatni etap prac i tym samym chęć pełnego skoncentrowania się na wypełnianiu obowiązków związanych z pełnionymi przez nich funkcjami - odpowiednio - Gameplay Designera oraz Technical Directora.

W następstwie powyższych rezygnacji w dniu 31 marca 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki, w celu uzupełnienia składu Zarządu oraz zdywersyfikowania jego kompetencji, podjęła uchwałę w sprawie powołania do pełnienia funkcji Członka Zarządu Macieja Dobrowolskiego, pełniącego dotychczas w Starward Industries rolę menedżera odpowiedzialnego za marketing. Powołanie nastąpiło z chwilą podjęcia uchwały.

W dniu 30 września 2022 r. Spółka otrzymała od Dawida Sękowskiego oraz Michała Pietrzekiewicza rezygnacje z pełnienia przez nich funkcji, odpowiednio Członka Zarządu oraz Członka Rady Nadzorczej Starward Industries S.A. Obie rezygnacje stały się skuteczne z chwilą ich otrzymania przez Spółkę.

Jako powód rezygnacji z zasiadania w Zarządzie Spółki Dawid Sękowski podał wypełnienie stawianych przed nim zadań, jak również względy osobiste.

Również dnia 30 września 2022 r. pozostali członkowie Rady Nadzorczej Spółki, po rezygnacji Michała Pietrzekiewicza z członkostwa w Radzie, w celu jak najszybszego odzyskania przez Radę Nadzorczą minimalnej wymaganej przez przepisy liczby członków, wykorzystując uprawnienie przewidziane w Statucie Spółki, w drodze kooptacji, powołali ze skutkiem natychmiastowym, do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Bernarda Gudowskiego.

Po wyborze nowego Członka Rady Nadzorczej, o którym mowa powyżej, Rada Nadzorcza w nowym składzie podjęła uchwałę w sprawie powołania Michała Pietrzekiewicza do pełnienia funkcji Członka Zarządu Starward Industries.

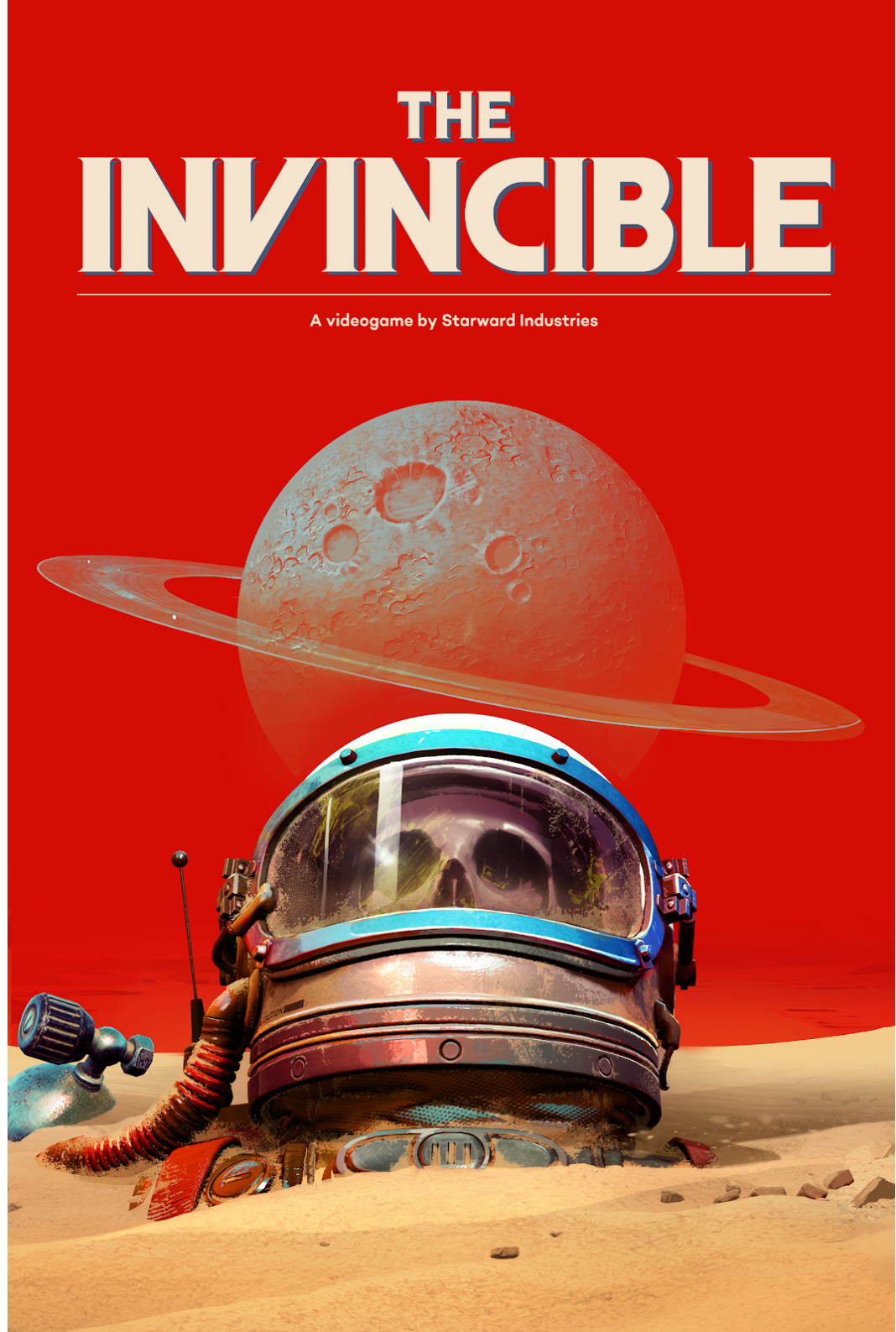
Bernard Gudowski jest dyrektorem, szefem zespołu odpowiedzialnego za integrację (post merger integration) i wydzielenia (carve-out) w ramach fuzji i przejęć prowadzonych przez Grupę SIX, szwajcarskiego operatora giełd papierów wartościowych w Zurychu i Madrycie. Był również współzałożycielem dwóch startupów technologicznych, jest też aktywnym inwestorem w branży gier wideo i biotechnologii.

3. Opis działalności

Starward Industries to niezależny deweloper gier z tzw. segmentu **AA+**, przeznaczonych na komputery osobiste oraz konsole do gier Playstation, Xbox oraz Nintendo Switch, stworzony przez zespół z wieloletnim doświadczeniem w takich firmach jak CD Projekt RED, Reality Pump, Techland, na czele którego stoi Marek Markuszewski – Prezes Zarządu i zarazem autor koncepcji studia.

Marek Markuszewski zdobywał doświadczenie w krakowskim oddziale CD Projekt RED, którego był współzałożycielem. Po opuszczeniu stanowiska Senior Producera poświęcił się nowemu projektowi, który stał się załącznikiem Starward Industries SA. W ciągu roku pozyskał do współpracy utalentowane oraz doświadczone w branży gamedev osoby, nabył licencję na adaptację wybitnej powieści Sci-Fi oraz stworzył szczegółowy biznesplan przedsięwzięcia. W czerwcu 2018 r. spotkał się z grupą inwestorów indywidualnych, którzy zapewнили pierwszą rundę finansowania i rozpoczęli wspólne prace nad rozwojem koncepcji studia. W rezultacie powstała dojrzała struktura firmy oraz długoterminowy plan operacyjny i finansowy. Zwieńczeniem prac było zawiązanie w dniu **10 września 2018 r. w Krakowie** spółki akcyjnej pod obecną nazwą. Została ona zarejestrowana w KRS w dniu 27 września 2018 r., natomiast w październiku tego samego roku rozpoczęła działalność w pełnym składzie osobowym (core team). Z początkiem 2020 roku Starward Industries rozpoczął przygotowania do debiutu na rynku NewConnect, którego zwińczeniem było rozpoczęcie notowań w dniu 19 sierpnia 2020 r. Wydarzenie to zakończyło proces **upublicznienia Spółki**.

Na datę niniejszego sprawozdania Spółka jest w trakcie tworzenia **gry fabularnej**, opartej o powieść „Niezwycięzony” **Stanisława Lema** - słynnego polskiego pisarza, którego książki rozeszły się w dziesiątkach milionów egzemplarzy na całym świecie. Starward



Industries dysponuje wyłączną licencją na produkcję gry wideo na motywach powieści “Niezwyciężony” autorstwa Stanisława Lema, która obowiązuje do 25 stycznia 2028 r. Spółka zamierza wydać pierwszą grę znacznie przed upływem terminu licencji.

Starward Industries jest pionierem w komputerowej adaptacji twórczości Stanisława Lema. Nie powieliła przy tym żadnych wzorców powstałych do tej pory wokół twórczości pisarza, lecz tworzy autorską wizję przekazu. Zarząd ma świadomość, że cel który sobie postawił

jest ambitny, dlatego regularnie konsultuje swoje decyzje kreatywne ze znawcami twórczości Lema. Do daty niniejszego sprawozdania Spółka dokonała ogłoszenia swojej debiutanckiej produkcji, co spotkało się z entuzjastycznym, międzynarodowym odbiorem. Równolegle Spółka dba o śledzenie bieżących trendów, poprzez uczestnictwo w konferencjach i pokazach, forach specjalistów oraz analizę nowo pojawiających się gier. Starward Industries kładzie także nacisk na rozwój zawodowy członków zespołu, zapewniając im bieżący kontakt z nowo pojawiającymi się technologiami i trendami.

4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w zakończonym roku obrotowym

W styczniu 2022 roku:

- Zespół produkcyjny rozpoczął pracę nad wersją Beta gry. W ramach prac nad tą wersją rozpoczęto:
 - równoległe testowanie gry na PC oraz konsolach w celu przygotowania premiery na wszystkie docelowe platformy (zespół produkcyjny dysponuje sprzętem (devkity) oraz odpowiednimi licencjami do wydania gry na Xbox Series X|S oraz Playstation 5),
 - nagrywanie angielskiej wersji linii dialogowych,
 - realizację sesji Motion Capture do dużych scen animacyjnych.

Rezultatem tego etapu była m.in. grywalna wersja gry w jakości zbliżonej do finalnej.

- W dniu **27 stycznia 2022 r.** na stronie <https://invinciblethegame.com/> pojawiła się aktualizacja wprowadzająca m.in. nową scenkę ze świata gry.

- W dniu **28 stycznia 2022 r.** [strona produktowa gry The Invincible](#) pojawiła się w sklepie Epic Games Store. Jest to trzeci sklep (po Steam i GOG) w którym będzie prowadzona sprzedaż gry na platformie PC.

W lutym 2022 roku:

- W dniu **3 lutego 2022 r.** strona internetowa [Kotaku](#), publikująca aktualności i opinie na temat gier wideo, upubliczniła wywiad z Wojciechem Ostrycharzem, dyrektorem artystycznym Starward Industries.
- W dniu **14 lutego 2022 r.** Zarząd Spółki, zgodnie z harmonogramem publikacji raportów okresowych w 2022 r., przekazał na ręce akcjonariuszy Raport kwartalny za czwarty kwartał 2021 r.

- Opublikowane zostały dwa wywiady z Markiem Markuszewskim, prezesem Starward Industries:
 - w dniu **15 lutego 2022 r.** na stronie internetowej [The Escapist](#), portalu dostarczającego aktualności dla entuzjastów z branży rozrywkowej,
 - w dniu **23 lutego 2022 r.** na stronie [News Nine](#), platformie informacyjnej z Indii, która stanowi cyfrową wersję wiadomości TV9.

W marcu 2022 roku:

- W dniu **15 marca 2022 r.** zespół produkcyjny zakończył prace nad pierwszym etapem wersji Beta gry (MS-18). Rezultat tych prac Spółka udostępniła:
 - branżowym konsultantom - w celu zebrania uwag, w szczególności dotyczących prowadzenia historii, jakości dialogów i gry aktorskiej,
 - wydawcom - w celu pozyskania ogólnych uwag produktowych oraz rewizji opcji wydawniczych,
 - właścicielom platform sprzedażowych - w celu zebrania uwag oraz rewizji opcji dystrybucyjnych, a także wsparcia widoczności gry w sklepach,
 - wybranym mediom prasowym - w celu opracowania tzw. silent reviews.
- W dniu **31 marca 2022 r.** Zarząd Spółki, zgodnie z harmonogramem publikacji raportów okresowych w 2022 r., przekazał na ręce akcjonariuszy Raport roczny za rok 2021.
- Do zespołu marketingowego dołączyła Community Manager.

W kwietniu 2022 roku:

- W dniu **11 kwietnia 2022 r.** Dawid Sękowski oraz Maciej Dobrowolski - ówcześni Członkowie Zarządu Spółki wzięli udział w czacie inwestorskim zorganizowanym w ramach VIII edycji wydarzenia Gaming na Giełdzie. Tematami poruszonymi w ramach spotkania były ostatnie wydarzenia, jakie miały miejsce w Spółce, zmiany w składzie Zarządu oraz plany na najbliższą przyszłość. Z zapisem spotkania można zapoznać się w serwisie [StockWatch](#).
- W dniu **21 kwietnia 2022 r.** w drukowanym magazynie The EDGE, ukazał się 16-stronicowy artykuł na temat gry The Invincible. The Edge to jeden z najbardziej prestiżowych magazynów o grach na świecie. The Invincible był czwartą polską grą wyróżnioną okładką magazynu.
- Na podstawie wyników testów przeprowadzonych przez zespół deweloperski Spółki oraz przez zewnętrzne firmy, wykonane zostały prace optymalizacyjne gry. Pozwolą one na zwiększenie ogólnej wydajności i zmniejszenie rekomendowanych wymagań sprzętowych.

W maju 2022 roku:

- W dniu **7 maja 2022 r.** uruchomiony został oficjalny serwer gry na [Discordzie](#).
- W dniu **13 maja 2022 r.** Zarząd Spółki, zgodnie z harmonogramem publikacji raportów okresowych w 2022 r., przekazał na ręce akcjonariuszy Raport kwartalny za pierwszy kwartał 2022 r.
- Do zespołu dołączyła Narrative Designerka/Pisarka.

W czerwcu 2022 roku:

- W dniu **12 czerwca 2022 r.** podpisane zostało porozumienie o współpracy pomiędzy Spółką a 11 bit studios S.A., w ramach którego:
 - 11 bit studios S.A. zostało wydawcą gry The Invincible. Zgodnie z umową większość zysków z gry zatrzyma Starward Industries, a zwrot kosztów wydawcy dotyczy jedynie wydatków poniesionych na produkcję i wydanie gry, podczas gdy inwestycja w zakup akcji Starward Industries nie jest brana do obliczenia łącznych kosztów wydawcy w ramach podziału zysków (RevShare),
 - Spółka zobowiązała się do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia akcjonariuszy, na którym poddane zostały pod głosowanie podwyższenie kapitału w wysokości 75 000 akcji Starward Industries, poprzez emisję nowych akcji z wyłączeniem prawa poboru dla obecnych akcjonariuszy Spółki oraz zaoferowanie nowo wyemitowanych akcji po cenie 79 zł za jedną akcję jednemu podmiotowi tj. - 11 bit studios S.A. za łączną kwotę 5 925 000 PLN,
- Marek Markuszewski, prezes Starward Industries, zobowiązał się do sprzedaży 11 bit studios S.A. 25 000 akcji Spółki po cenie 10 zł za akcję, na co Rada Nadzorcza udzieliła zgody. Dla pozostałych 355 002 akcji należących do prezesa Spółki obowiązuje nadal umowa lock-up z ograniczeniem zbywalności akcji obowiązującym do końca 6 miesięcy od daty premiery gry The Invincible,
 - 11 bit studios S.A. zobowiązało się do objęcia 75 000 akcji Spółki po cenie 79 zł każda oraz nabycia 25 000 akcji od Marka Markuszewskiego po cenie 10 zł za

akcję. Po zakończeniu inwestycji 11 bit studios posiadało przeszło 5% kapitału zakładowego Spółki,

- data premiery została ustalona na rok 2023. O dokładnym terminie zdecyduje wydawca tj. 11 bit studios S.A. W związku ze zmianą zaktualizowany został budżet gry "The Invincible".

- W dniu **12 czerwca 2022 r.** podczas wydarzenia [PC Gaming Show](#) została ogłoszona współpraca z 11 bit studios S.A. oraz zaprezentowany został 5 minutowy zwiastun prezentujący po raz pierwszy rozgrywkę The Invincible (Gameplay Showcase Trailer).
- W dniu **29 czerwca 2022 r.** Spółka zakończyła castingi aktorów do nagrań ścieżek dźwiękowych (voice-over) w języku angielskim dla wszystkich postaci w grze The Invincible.

W lipcu 2022 roku:

- W dniu **13 lipca 2022 r.** nadzwyczajne zgromadzenie akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 9 750 zł poprzez emisję 75 000 akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,13 zł każda oraz pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru nowej emisji oraz rejestracji akcji nowej emisji w KDPW i ubiegania się o ich wprowadzenie do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Oferta objęcia akcji serii J została skierowana do spółki 11 bit studios S.A. z siedzibą w Warszawie, a cena emisyjna akcji została ustalona na 79 zł za każdą akcję.

- W dniu **15 lipca 2022 r.** wydawca odebrał etap MS-19, który obejmował produkcję dużego fragmentu gry pt. "City". Odbiór zakończył również fazę uruchomienia środowiska współpracy pomiędzy zespołem developerskim Starward Industries a wydawcą. Wypracowane środowisko uwzględnia:
 - opracowanie standardów przekazywanych plików oraz dokumentacji,
 - wprowadzenie zespołu testerów Wydawcy (Jira),
 - uruchomienie kanałów komunikacji (Slack).
- W dniu **27 lipca 2022 r.** Zarząd Spółki, zgodnie z harmonogramem publikacji raportów okresowych w 2022 r., przekazał na ręce akcjonariuszy Raport kwartalny za drugi kwartał 2022 r.
- W dniu **29 lipca 2022 r.** Spółka zawarła umowę objęcia akcji z 11 bit studios S.A., a następnie w terminie podanym w raporcie bieżącym ESPI nr 8/2022 (z tego samego dnia) otrzymała od nowego akcjonariusza kwotę 5 925 000,00 zł tytułem wpłaty na akcje.
- W dniu **6 września 2022 r.** Spółka wzięła udział w Feardemie's Fear Fest 2022: Black Summer Edition, wydarzeniu skupionym wokół gier grozy i będącym celebrazją horroru jako gatunku. W ramach festiwalowego pokazu za pomocą [dedykowanego kanału na YouTube](#), widzowie mogli zobaczyć gameplay trailer "Niezwyciężonego". Dodatkowo gra Spółki promowana była na [stronie wydarzenia](#) oraz w social mediach.
- W dniu **12 września 2022 r.** z okazji 101. rocznicy urodzin Stanisława Lema, autora powieści "Niezwyciężony", Spółka udostępniła fanom za pośrednictwem kont w mediach społecznościowych (m.in. [konta firmowego](#) na Facebooku) animację inspirowaną twórczością pisarza.
- W dniu **20 września 2022 r.** wydawca odebrał kolejny duży etap gry (MS-20) z czterema lokacjami oznaczonymi roboczymi tytułami "Camp", "Excavation", "Landing" i "Spaceship". Był to kolejny po MS-19 etap odebrany i opłacony przez wydawcę.
- Zespół powiększył się o trzeciego Environment Artistę.

W sierpniu 2022 roku:

- W dniu **4 sierpnia 2022 r.** ówczesni Członkowie Zarządu Spółki wzięli udział prezentacji wideo i czacie inwestorskim zorganizowanym przez portal StockWatch.pl. Spotkanie z inwestorami poświęcone było ostatnim wydarzeniom w spółce, w tym nawiązaniu współpracy z wydawcą oraz planom na najbliższą przyszłość. Z zapisem spotkania można zapoznać się w serwisie [YouTube](#).

We wrześniu 2022 roku:

W październiku 2022 roku:

- W dniu **6 października 2022 r.** akcje serii J Spółki, objęte przez 11 bit studios S.A., zostały zarejestrowane przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.
- W dniach **7 - 9 października 2022 r.** przedstawiciele Spółki oraz wydawcy wzięli udział w 16. edycji Poznań Game Arena, największych w Polsce i Europie Środkowo-Wschodniej

targach gier wideo i rozrywki multimedialnej. Stanowisko, na którym gracze, jako pierwsi na świecie mogli zagrać w 40-minutowe demo The Invincible i porozmawiać z Członkami Zespołu cieszyło się bardzo dużą popularnością.

Spółka wraz z wydawcą otrzymała nagrodę PGA Awards 2022 Best Indie Game dla najlepszej gry indie targów oraz wyróżnienie ACANTHUS AUREUS, przyznawane przez grupę MTP za aranżację stoiska. Poza walorem marketingowym udział w targach pozwolił Spółce na zebranie cennego feedbacku od ponad 300 graczy.

Demo, które wcześniej mieli okazję ograć redaktorzy z m.in. Edge Magazine i Game Informer, trafiło do czołowych serwisów branżowych. Dziennikarze z serwisów takich jak IGN, Game Rant, PCGamesN, VG247 czy GameSkinny ocenili je bardzo pozytywnie, a na kanale [YouTube IGN](#) pojawił się preview, który dotychczas został obejrzany blisko 700 tys. razy.

W listopadzie 2022 roku:

- W dniu **10 listopada 2022 r.** Zarząd Spółki, zgodnie z harmonogramem publikacji raportów okresowych w 2022 r., przekazał na ręce akcjonariuszy Raport kwartalny za trzeci kwartał 2022 r.
- W dniu **14 listopada 2022 r.** Członkowie Zarządu Spółki wzięli udział w prezentacji wideo i czacie inwestorskim zorganizowanym przez portal StockWatch.pl. Spotkanie z inwestorami poświęcone było ostatnim wydarzeniom w spółce, w tym prezentacji kwartalnych wyników finansowych. Z zapisem spotkania można zapoznać się w serwisie [YouTube](#).

- W dniu **22 listopada 2022 r.** w ramach wydarzenia Golden Joystick Awards 2022 Spółka wraz z wydawcą opublikowała czwarty materiał promujący grę - [film "Life on Regis III | The Invincible Documentary"](#). Ukazuje on przebitki różnych środowisk z gry (również niepublikowanych wcześniej), a także wprowadza w specyficzną dla "The Invincible" naukowo-egzystencjalną narrację i emocjonalny klimat (pragnienie poznania, wiarę w naukę, lęk przed nieznanym i poczucie porażki).

W grudniu 2022 roku:

- W dniu **1 grudnia 2022 r.** wydawca odebrał kolejny milestone (MS-21), który obejmował produkcję dużego fragmentu gry pt. "Base". Dodatkowo dostarczone zostały konsolowe wersje ww. fragmentu.
- W dniu **13 grudnia 2022 r.** zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę określającą 16 grudnia 2022 r. jako dzień pierwszego notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii J spółki Starward Industries S.A.
- Do zespołu deweloperskiego Starward dołączył QA Analyst.



Nowe zatrudnienia:

W **2022 roku** zespół wzbogacił się o 4 nowe osoby, zamykając w ten sposób nabór planowany na ten rok. Do zespołu dołączyły osoby na stanowiskach:

- Narrative Designer/Writer
- Community Manager
- Environment Artist
- QA Analyst

Udział w targach, konferencjach i innych wydarzeniach branżowych:

- udział w Feardemic's Fear Fest 2022: Black Summer Edition,
- udział w XVI edycji Poznań Game Arena,
- udział w VIII edycji konferencji Gaming na Gieldzie,
- udział w XIII edycji konferencji #GPWInnovationDay,
- prezentacje video oraz udział w czatach inwestorskich organizowanych przez portal StockWatch.pl.

Uczestnictwo w wydarzeniach dla inwestorów indywidualnych:

- udział w zorganizowanej przez agencję Strict Minds i portal StockWatch.pl konferencji "W drodze na GPW", w której jednym z panelistów był Michał Pietrkiewicz, Członek Zarządu Spółki.

5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym

W styczniu 2023 roku:

- W dniu **5 stycznia 2023 r.** Spółka podpisała umowę z kancelarią SSW Pragmatic Solutions Spaczyński, Szczepaniak, Okoń Sp.k. Celem współpracy jest przygotowanie dokumentacji niezbędnej do przeprowadzenia procesu przeniesienia akcji studia z NewConnect na rynek główny Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie.
- W dniu **25 stycznia 2023 r.** Spółka zawarła aneks do umowy licencyjnej zawartej ze spadkobiercą twórczości Stanisława Lema, na mocy którego prawo wyłączności na produkcję gier wideo na podstawie powieści Stanisława Lema pt. "Niezwyciężony" zostało wydłużone do 25 stycznia 2028 r.

Pozyskana w 2018 r. licencja pozwala na wyprodukowanie więcej niż jednej gry w świecie "Niezwycięzonego", włączając w to dodatki (DLC) i płatne dodatki fabularne do The Invincible.

- W dniu **27 stycznia 2023 r.** wydawca odebrał kolejny kamień milowy (MS-22), który obejmował produkcję dużego fragmentu gry pt. "Condor". Dodatkowo zostały dostarczone konsolowe wersje ww. fragmentu.

W lutym 2023 roku:

- W dniu **17 lutego 2023 r.** podczas IGN Fan Fest pokazaliśmy graczom kolejny trailer i ujawniliśmy hasło - "Nie wszystko i

nie wszędzie jest dla nas" ("Not everything everywhere is for us"), które będzie promować grę w kolejnych miesiącach.

W marcu 2023 roku:

- W dniach **1-2 marca 2023 r.** Członkowie Zarządu wzięli udział w targach devGAMM 2023. W tym roku targi te po raz pierwszy odbyły się w Polsce (w mieście Gdańsku). W ramach wydarzenia, w sześciu kategoriach, rozdano nagrody Digital Vikings. Jedna ze statuetek - w kategorii dla Najbardziej Oczekiwanej Gry Indie Roku - trafiła do Starward Industries za grę The Invincible.

6. Przewidywany rozwój Spółki

Spółka przyjęła strategię budowy wirtualnych światów pod markami parasolowymi, dzięki czemu nakłady promocyjne będą wspierać sprzedaż nie jednej, ale całej serii gier pod wspólną marką. Natomiast przy promocji i marketingu pierwszej gry, Spółka zamierza wykorzystać pomost komunikacyjny oparty o wizerunek Stanisława Lema jako rozpoznawalnego na świecie autora powieści fantastyczno-naukowych. Marka ta otwiera drzwi zarówno do istniejącego fandomu powieści, jak i do liderów opinii na całym świecie oraz szeregu mediów specjalistycznych i instytucji kulturalnych, artystycznych i naukowych. Na tej bazie Spółka buduje komunikację marketingową wykorzystującą m.in. opinie i rekomendacje zarówno fachowców jak i influencerów, wspartą znacznym gotówkowym budżetem marketingowym, aby uzyskać maksymalny zasięg w momencie wydania pierwszej gry. W celu znalezienia własnego miejsca na rynku, możliwego do obrony w dłuższym okresie, Spółka postawiła na unikatowe wartości, które wbudowała w swoją strategię biznesową i produktową:

- tworzenie wirtualnych światów wykraczających poza pojedynczy produkt, a opartych o przekonujące, angażujące doświadczenia z rozrywki,
- wysoką wartość intelektualną osadzoną w kulturze, którą w wypadku pierwszej gry jest przedstawienie oryginalnej, autorskiej wizji opartej o wyłączną licencję na utwór literacki rozpoznawalnego pisarza - Stanisława Lema.

Długoterminowym planem działania Spółki jest produkcja kolejnych gier w tematycznych seriach, ulokowanych w stworzonych przez siebie i rozwijanych wirtualnych światach. Taka strategia ma

zapewnić stabilność przychodów oraz ciągłość działalności operacyjnej. Dzięki temu nakłady promocyjne i działania marketingowe będą wspierać sprzedaż nie jednej, ale całej serii gier pod wspólną marką, a dodatkowo, stworzone postaci, motywy i historie będą miały szansę z czasem przenikać do innych gałęzi kultury i rozrywki.

7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W okresie sprawozdawczym Spółka nie prowadziła prac badawczo-rozwojowych.

8. Akcjonariat

Tabela poniżej prezentuje strukturę akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, ze wskazaniem w szczególności akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu oraz członków Zarządu i Rady Nadzorczej.

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Marek Markuszewski*	355 002	18,20%	355 002	18,20%
2	Kamil Klinowski	130 000	6,66%	130 000	6,66%
3	Marcin Przasnyski	117 236	6,01%	117 236	6,01%
4	11 bit studios S.A.	100 000	5,13%	100 000	5,13%
5	Sebastian Służka	100 000	5,13%	100 000	5,13%
6	Daniel Betke	100 000	5,13%	100 000	5,13%
7	Chiswick Creative Ventures Ltd.	98 240	5,04%	98 240	5,04%
8	Acion Partners Ltd.	27 995	1,43%	27 995	1,43%
9	Wojciech Weiss**	9 456	0,48%	9 456	0,48%
10	Michał Siennicki**	3 200	0,16%	3 200	0,16%
11	Pracownicy i współpracownicy	255 426	13,09%	255 426	13,09%
12	Pozostali akcjonariusze < 5%	654 440	33,54%	654 440	33,54%
	RAZEM	1 950 995	100,00%	1 950 995	100,00%

*Zarząd / ** Rada Nadzorcza

Dane dotyczące struktury akcjonariatu Starward Industries prezentowane są zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, w szczególności na podstawie liczby akcji zarejestrowanych na Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie z dnia 13 lipca 2022 r. oraz informacji wskazanych w raporcie bieżącym ESPI nr 8/2022 z dnia 29 lipca 2022 r., a także raportach bieżących ESPI nr 9/2022 i 10/2022 z dnia 3 sierpnia 2022 r. i mogą nie uwzględniać transakcji, które nie rodziły obowiązków raportowania. Tabela prezentuje dane po podwyższeniu kapitału zakładowego spółki i uwzględnia 75 000 akcji serii J objętych przez 11 bit studios S.A.

9. Informacja w zakresie umów Lock-up

Według najlepszej wiedzy Zarządu na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania dotychczasowi akcjonariusze Spółki w istotnej części byli stroną umów o ograniczeniu zbycia akcji. Ograniczeniem zbywalności objętych jest łącznie 793 001 akcje Spółki (część akcji serii A, co do których lock-up nie upłynął w dniu 19 sierpnia 2021 r. i w dniu 19 lutego 2022 r. oraz wszystkie akcje serii B i F), stanowiących

10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Na dzień 31 grudnia 2022 r. suma bilansowa Spółki wynosiła 14 854 397,54 zł, w tym 11 350 167,44 zł stanowiły kapitały własne.

Strata netto w okresie sprawozdawczym wyniosła 1 857 894,69 zł. Zaraportowany wynik uwzględnia odroczony podatek dochodowy oraz odzwierciedla prowadzenie działalności operacyjnej, rodzącej koszty na produkcję gry, urządzenie i utrzymanie biura, zapewnienie usług podwykonawców, poniesienie kosztów obsługi emisji akcji oraz wynagrodzenia pracowników i współpracowników w wysokości 4 864 394,05 zł. Zmiana stanu produktów wyniosła 3 013 375,43 zł.

Zaraportowana strata księgowa jest zgodna z założeniami budżetowymi Spółki i ma pokrycie w realizacji planu produkcyjnego gry. Łączne nakłady poniesione na wytworzenie pierwszej gry studia "The Invincible" do końca okresu sprawozdawczego ujęte zostały po stronie aktywów w pozycji "zapasy - półprodukty i produkty w toku" w kwocie 8 145 607,30 zł.

W dniu 12 czerwca 2022 r. Spółka zawarła z 11 bit studios S.A. Porozumienie o współpracy w zakresie wydania gry oraz inwestycji w

40,65% w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZA (tzw. „Umowa Lock-up”).

Obecnie obowiązujące Umowy Lock-up zawarto na okres od daty zawarcia do dnia upłynięcia odpowiednich okresów liczonych od dnia oficjalnej premiery pierwszej gry Spółki pt. „The Invincible” („Niezwyciężony”).

akcje Starward Industries S.A.

Zgodnie z umową podział zysku należnego stronom umowy wydawniczej będzie następował od chwili, gdy łączne wpływy ze sprzedaży gry pokryją wydatki poniesione przez wydawcę, wynikające wyłącznie z postanowień umowy wydawniczej. Recoup nie dotyczy kwoty wniesionej do Spółki przez 11 bit studios S.A. w ramach inwestycji kapitałowej poprzez podniesienie kapitału zakładowego Starward Industries w drodze emisji akcji serii J za kwotę 5,9 mln zł. Pozyskane środki wykorzystane są na rozwój pierwszego tytułu i Spółki.

Wszystkie posiadane środki finansowe znajdują się na rachunku bieżącym i rachunkach lokat terminowych Spółki, a te w zależności od terminu zapadalności prezentowane są jako "Inne środki pieniężne" (lokaty do 3 miesięcy) lub "Inne krótkoterminowe aktywa finansowe" (lokaty do 12 miesięcy).

Po rozpoczęciu sprzedaży gry Spółka spodziewa się znacząco zwiększyć przychody, co w jej ocenie wpłynie pozytywnie na wartość Spółki oraz umożliwi jej dalszy rozwój.

AKTYWA (PLN)	STAN NA 31.12.2022 R.	STAN NA 31.12.2021 R.
<u>Aktywa trwałe</u>	<u>366 930,37</u>	<u>209 747,55</u>
<u>Aktywa obrotowe</u>	<u>14 487 467,17</u>	<u>8 055 544,05</u>
Zapasy	8 150 236,80	5 132 231,87
Należności krótkoterminowe	165 056,71	391 458,83
Inwestycje krótkoterminowe	6 087 496,25	2 463 765,62
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	84 677,41	68 087,73
Suma	14 854 397,54	8 265 291,60

PASYWA (PLN)	STAN NA 31.12.2022 R.	STAN NA 31.12.2021 R.
<u>Kapitał własny</u>	<u>11 350 167,44</u>	<u>7 283 062,13</u>
<u>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</u>	<u>3 504 230,10</u>	<u>982 229,47</u>
Rezerwy na zobowiązania	812 174,60	594 168,23
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	492 055,50	388 061,24
Rozliczenia międzyokresowe	2 200 000,00	0,00
Suma	14 854 397,54	8 265 291,60

11. Akcje własne, oddziały, instrumenty finansowe

Spółka Starward Industries na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie posiada akcji własnych jak i nie nabywała akcji własnych w trakcie okresu sprawozdawczego. Spółka nie posiada oddziałów, ani instrumentów finansowych.

12. Informacja o zatrudnieniu

Według stanu na koniec 2022 r. w przeliczeniu na pełne etaty w rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy Spółka zatrudniała 2 i 3/4 osoby. Jednocześnie Starward Industries na stałe współpracuje z 32 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

13. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń

13.1. Główne ryzyka zidentyfikowane przez Spółkę

Kluczowym zagrożeniem związanym z działalnością Spółki Starward Industries jest wyprodukowanie pierwszej gry wideo na niesatysfakcjonującym dla rynku poziomie i w konsekwencji wygenerowanie niewystarczających przychodów ze sprzedaży tej gry. Jakość produkowanej gry jest uzależniona m.in. od zaangażowania zespołu, który może z wielu przyczyn nie zrealizować postawionych celów: otrzymania konkurencyjnej oferty, choroby, wypadku, opóźnień w realizacji. Zarząd podjął odpowiednie działania mające na celu zapewnić stabilność pracy zespołu, w szczególności poprzez przyjęcie modelu polegającego na posiadaniu akcji przez wszystkich członków zespołu, co przekłada się na pracę na wspólny sukces i tym samym zwiększone zaangażowanie w porównaniu do osób, które nie byłyby w żadnym stopniu współwłaścicielami Spółki. Sukces sprzedaży dodatkowo jest związany m.in. z wybranym modelem wydawniczym, udanym przebiegiem kampanii marketingowej, która

jest obarczona ryzykiem braku dobrego odbioru stylu retro-futurystycznego, a także ewentualne powstanie konkurencyjnych produktów. Przychody ze sprzedaży są również zagrożone m.in. wahaniami walutowymi i stabilnością platform dystrybucji cyfrowej.

Starward Industries aktualnie koncentruje cały wysiłek na jednym produkcie, od którego sukcesu uzależniony jest w dużym stopniu dalszy rozwój Spółki. Zarząd zdaje sobie sprawę z ryzyk związanych z takim modelem działania, a jednocześnie uważa go za właściwy i dający największe prawdopodobieństwo osiągnięcia istotnych zysków z prowadzonej działalności. Sam zaś dokłada wszelkich starań, aby zachowując należytą staranność ograniczyć ryzyko prowadzonej działalności i zwiększyć prawdopodobieństwo sukcesu.

13.2. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem rynkowym Spółki

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier zwykle unikają bezpośredniego konkurowania, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców, czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Jednakże Spółka rozpoznaje ryzyko szybkiej punktowej koncentracji polegającej na hipotetycznym przejściu jednego lub kilku studiów deweloperskich przez znaczącego producenta i szybkim uruchomieniu produkcji gry podobnej do planowanej przez Spółkę w celu wydania jej wcześniej, przy znacznie większym budżecie.

Potencjalnie mogłoby to ograniczyć popyt na produkt Spółki. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. 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 otoczeniem konkurencyjnym

Spółka prowadzi działalność w otoczeniu silnie konkurencyjnym i podlega presji ze strony:

- dostawców, którymi są utalentowani twórcy gier: programiści, graficy, designerzy itd., otrzymujący regularnie ciekawe oferty pracy od konkurencyjnych studiów w kraju i za granicą,
- odbiorców, rozumianych jako klienci końcowi, którzy poza okresem premierowym mają tendencję do kupowania gier głównie podczas wyprzedaży,
- nowych podmiotów, jako że cały czas pojawiają się nowi producenci gier, wspierani zarówno przez fundusze VC jak i korzystające z rozmaitych dotacji,
- substytutów, którymi w pierwszym kręgu są inne gry, gry na inne platformy, a w kolejnych kręgach produkty z innych gałęzi rozrywki.

W celu znalezienia własnego miejsca na rynku, możliwego do obrony w dłuższym okresie, Spółka postawiła na unikatowe wartości, które wbudowała w swoją strategię biznesową i produktową:

- tworzenie wirtualnych światów wykraczających poza pojedynczy produkt, a opartych o przekonujące, angażujące doświadczenia z rozrywki,
- wysoką wartość intelektualną osadzoną w kulturze, którą w wypadku pierwszej gry jest przedstawienie oryginalnej autorskiej wizji opartej o wyłączną licencję na utwór literacki rozpoznawalnego pisarza - Stanisława Lema.

Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, nie jest aktualnie produkowana ani planowana żadna inna gra o podobnym profilu tj. oparta o

jednoosobową rozgrywkę, z mocną warstwą fabularną, z akcją umiejscowioną na obcej planecie i retro-futurystyczną oprawą graficzną, co jednak może ulec zmianie.

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 obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź nawet ulegnie załamaniu. Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest dywersyfikacja geograficzna dystrybucji produktów Spółki. Dzięki temu wystąpienie niekorzystnych zjawisk o zasięgu lokalnym lub regionalnym może mieć nieistotny wpływ na wyniki Spółki. Elementem ograniczającym ryzyko jest też pozycjonowanie na rynku. Produkty oferowane przez Spółkę będzie można zaliczyć do grupy relatywnie niskich wydatków w postrzeganiu odbiorców, w porównaniu z bardziej złożonymi, droższymi formami rozrywki. Dzięki temu pogorszenie koniunktury może mieć mniejszy wpływ na sprzedaż gier w segmencie średnio cenowym niż przeciętnie na cały rynek rozrywki. Należy wziąć pod uwagę, iż Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez Spółkę przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez nią wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Spółka będzie uzyskiwała przychody w przeważającej większości ze sprzedaży cyfrowych kopii pierwszej gry, a w przyszłości kolejnych gier, starając się utrzymywać równowagę między jak najlepszym

wynikiem sprzedażowym pierwszej gry, a dotarciem do jak najszerszej grupy odbiorców. Spółka będzie maksymalizowała cykl życia rynkowego produktu z jednej strony poprzez wydawanie dodatków do gry, a z drugiej stosując rozsądną politykę zniżek i promocji po okresie premierowym. Przychody Spółki będą ściśle związane z sukcesem pierwszej gry i nie będą możliwe do skompensowania z innych źródeł. Może to także oznaczać, że przy produkcji kolejnej gry Spółka będzie musiała pozyskać dodatkowe, zewnętrzne finansowanie. Ze względu na specyfikę dystrybucji cyfrowej, bezpośrednim źródłem przychodów Spółki będą podmioty zarządzające platformami sprzedaży gier na poszczególnych rynkach i platformach sprzętowych. Przychody pochodzące od bardzo dużej liczby odbiorców końcowych będą trafiać do Spółki za pośrednictwem niewielkiej liczby operatorów platform, co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy mogą stanowić więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z takich odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową 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 (silnik gry firmy Epic Games). Wykorzystanie zunifikowanych silników pozwala również na racjonalne gospodarowanie wypracowanymi assetami i mechanikami oraz przenoszenie ich pomiędzy projektami - dzięki temu projekty są relatywnie łatwe do lokalizacji i do portowania na nowe platformy. Jednakże należy wskazać ryzyko związane z potrzebą uaktualniania silnika mogące skutkować koniecznością dokonania poprawek w wykonanym już dziele.

Ryzyko związane z uzależnieniem dystrybucji produktów Spółki od kilku zamkniętych platform

Spółka będzie dystrybuowała swoje produkty głównie w formie cyfrowej. Dzięki temu Spółka będzie miała możliwość szybszego uzyskania zwrotu nakładów na produkcję, nie ponosząc przy tym kosztów krańcowych dystrybucji innych niż prowizja pośrednika. Będzie do tego korzystała z wiodących platform sprzedażowych na kluczowe platformy:

- komputery osobiste (Steam, Epic Store, GOG),
- Microsoft Xbox (Microsoft Store),
- Sony PlayStation (Playstation Store),
- Nintendo Switch (Nintendo Game Store).

Każda z tych platform sprzedażowych ma teoretycznie prawo odmówić dystrybucji dowolnie wskazanych gier bez uzasadnienia. Zaistnienie takiej okoliczności w wypadku dystrybucji produktów Spółki, może znacząco zmniejszyć wysokość sprzedaży produktów, a przez to obniżyć wyniki finansowe Spółki. W praktyce najczęstszymi powodami odmowy dystrybucji bywa łamanie praw autorskich, kontrowersyjna zawartość, czy też rażąco niska jakość produktu. W opinii Zarządu ryzyko wystąpienia dowolnego z tych czynników jest

znikome, niemniej Zarząd wyraża przekonanie, że dostarczy produkty o bardzo wysokiej jakości, a niezależnie będzie dbać o zgodność treści i formy gry z przepisami, zwyczajami i regulaminem każdej platformy.

Ryzyko związane ze zmianą modelu dystrybuowania i sprzedaży gier

Spółka kieruje ofertę gier wideo do odbiorców na całym świecie. Gry komputerowe sprzedawane są coraz częściej za pośrednictwem elektronicznych kanałów dystrybucji, równocześnie wielu klientów nadal preferuje wizytę w sklepie i posiadanie pudełkowej kopii gry. W pierwszym przypadku producenci konsol do gier narzucają sprzedaż za pośrednictwem konkretnego autoryzowanego cyfrowego dystrybutora (np. PlayStation Network dla gier dedykowanych na konsole Playstation czy Xbox Live dla gier na konsole firmy Microsoft). Z kolei w drugiej opcji niezbędne są dodatkowe nakłady na wydanie i magazynowanie fizycznych nośników gry.

Do momentu wydania pierwszej gry Spółki może nastąpić istotna zmiana w kluczowych kanałach dystrybucji gier, wymienionych wcześniej. Może to być związane z dwoma znanymi na tę chwilę trendami:

- wprowadzenie modelu subskrypcyjnego - odbiorcy nie płacą za konkretne gry, ale za dostęp do platformy z wieloma gram,
- streaming gier - odbiorcy nie instalują gier na swoich urządzeniach, te uruchamiane są na zewnętrznych serwerach, a do odbiorców przesyłany jest sam obraz.

Trudno przewidzieć jaką dokładnie formę przyjmą nowe modele sprzedaży, kiedy zdobędą istotny udział w rynku i jaką rolę będą odgrywały wobec obecnie znanych modeli i kanałów sprzedaży, oraz z jakimi warunkami dla producentów gier będą się wiązały i jakich

dotychczasowych nakładów finansowych będą wymagać, aby dostosować produkty do takich modeli w momencie wydania gry Spółki. Nie można wykluczyć ryzyka, iż kanał dystrybucji, wybrany przez Spółkę dla danej gry, okaże się mniej skuteczny niż planowano, lub też jego użytkowanie będzie się wiązało z wyższymi kosztami lub wyższymi nakładami na promocję, niż początkowo zakładane.

W każdym z opisanych wariantów istnieje ryzyko, że zmniejszy się strumień gotówki kierowanej do Spółki. Z biegiem czasu mogą się też pojawić kolejne potencjalnie niekorzystne trendy. Spółka nie jest w stanie oszacować ani prawdopodobieństwa ich wystąpienia, ani ewentualnego przełożenia na wyniki. Niemniej jednak, posiadając wysoko oceniane, znane produkty, oparte o uznane IP, Spółka będzie dysponowała siłą przetargową pomagającą zredukować powyższe ryzyko.

Ryzyko związane z oglądaniem gier

Spółka zauważa istniejący trend konsumpcji treści gier wideo poprzez oglądanie przebiegu rozgrywki w serwisach jak YouTube lub Twitch. Dotyczy to szczególnie gier fabularnych dla pojedynczego gracza, takich jak pierwsza gra Spółki. Istnieje ryzyko, że gra Spółki będzie w ten sposób oglądana, co może przełożyć się na rezygnację z dokonania zakupu przez użytkownika końcowego i w konsekwencji może zmniejszyć wyniki sprzedażowe.

W celu minimalizacji ryzyka, Spółka od początku pracy nad grą projektuje nieliniową, zindywidualizowaną strukturę fabularną. Podczas oglądania jednorazowego przejścia gry będzie wyraźnie widać, że odbiorca traci część zawartości tj. fabuły i przygody. Istnieje zatem szansa, że popularność gry w serwisach wideo przełoży się na zwiększenie sprzedaży ze strony użytkowników poszukujących nieliniowej rozgrywki.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją

Gry należą do produktów często rozpowszechnianych nielegalnie zarówno bez zgody i wiedzy producenta jak i wydawcy. Nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a tym samym i producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Nielegalna dystrybucja produktów Spółki może wpłynąć na niższy poziom osiągniętych przychodów ze sprzedaży Spółki, co w konsekwencji przyniesie gorsze niż oczekiwane wyniki finansowe. W celu ograniczenia ryzyka nielegalnej dystrybucji Spółka może w szczególności podjąć następujące czynności:

- współpraca wyłącznie lub głównie z platformami cyfrowymi utrudniającymi powielanie kupionej kopii,
- częste aktualizacje kierowane automatycznie do legalnych nabywców,
- wynajęcie profesjonalnej firmy antypirackiej w celu ochrony produktów polegającej na stałym monitoringu Internetu i usuwaniu nielegalnych kopii,
- wbudowanie mechanizmu monitoringu pozwalającego oszacować skalę nielegalnej dystrybucji,
- zbudowanie bliskich relacji z fanami produktów w mediach społecznościowych w celu wywołania efektu wzajemności.

Dodatkowo, jako część strategii marketingowej, Spółka zamierza monitorować piracką sferę Internetu, aby wypracować mechanizmy konwersji potencjalnych użytkowników nielegalnych kopii na zakup w ramach np. ofert specjalnych czy przecen.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Spółki

Istnieje ryzyko, iż na skutek czynników niezależnych od Spółki takich jak, pojawienie się podmiotów konkurencyjnych, nie trafienie w gusta i preferencje odbiorców czy nie wywiązanie się przez kontrahentów z zawartych umów, mogą pojawić się trudności w zrealizowaniu założonej strategii. Spółka działa na rynku, który jest w dużym stopniu obciążony ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności. Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju. Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Z uwagi na nieodległy horyzont czasowy pozostały do premiery pierwszej gry i związaną z tym niepewnością co do jej finalnej jakości oraz potencjalnego zainteresowania ze strony graczy, istnieje ryzyko, że produkowana gra ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniesie sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję lub osiągnięcie ponadprzeciętnych zysków z jej sprzedaży. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT i utraty danych

Działalność Spółki oparta jest o funkcjonowanie złożonych systemów informatycznych podłączonych do Internetu. W wyniku awarii lub błędów infrastruktury technicznej mogą nastąpić przerwy w produkcji zakłócające prowadzenie bieżącej działalności Spółki. Istnieje także ryzyko utraty danych lub ich kradzieży bądź wycieku.

W celu redukcji opisanego ryzyka Spółka zabezpiecza dane projektowe w zautomatyzowanym procesie tworzenia kopii zapasowych wewnątrz studia oraz na zewnętrznych serwerach w usłudze o najwyższym stopniu bezpieczeństwa. Ponadto Spółka dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych. Na bieżąco monitorowane są i wprowadzane nowe aktualizacje oraz rozwiązania technologiczne usprawniające działanie serwerów i systemów.

Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników

Sukces Spółki jest w bardzo dużym stopniu zależny od wiedzy, doświadczenia i stopnia zmotywowania posiadanego zespołu. Spółka pozyskała do współpracy grupę twórców gier z wieloletnim doświadczeniem i sporymi osiągnięciami. Ich umiejętności i wiedza pokrywają kluczowe obszary niezbędne do realizacji planów Spółki: wiedza technologiczna, umiejętności w projektowaniu mechanik, opracowanie warstwy fabularnej, reżyserowanie scen i animacji postaci, tworzenie modeli trójwymiarowych otoczenia i obiektów, projektowanie wizualne, zarządzanie produkcją. Spółka nie wyklucza możliwości dobrowolnego odejścia obecnych współpracowników bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywy Spółki. Ze względu na specyfikę branży gier, którą charakteryzuje niedobór wysokiej jakości specjalistów, znalezienie innych współpracowników może być czasochłonne. Utrata

któregokolwiek z kluczowych pracowników może wiązać się z opóźnieniami w produkcji, pogorszeniem jakości gry lub zwiększeniem kosztów produkcyjnych oraz w konsekwencji może mieć wpływ na przesunięcie planowanej premiery gry. Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest fakt, że wszystkie kluczowe osoby są akcjonariuszami Spółki. Przyszli pracownicy o kluczowych rolach będą objęci programem motywacyjnym. Dodatkowym elementem ograniczającym ryzyko jest wysoki prestiż pracy przy produktach Spółki, a także swoboda twórcza związana z pracą w niewielkim zespole oraz szansa rozwoju.

Ryzyko związane z ewentualnym pogorszeniem wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie użytkowników, w tym przede wszystkim te publikowane za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Przedmiotem ich oceny jest najczęściej jakość gry, dostępność na daną platformę lub urządzenie, dostępność w punktach sprzedaży lub Internecie oraz przede wszystkim cena. Dobry wizerunek marki wśród graczy przekłada się na odpowiednio wyższe przychody ze sprzedaży produktów. Wprowadzanie na rynek nieatrakcyjnych produktów, które nie trafiają w gusta i oczekiwania graczy może wpłynąć na publikację niesprzyjających recenzji, opinii i komentarzy oraz skutkować pogorszeniem ogólnego wizerunku Spółki. Utrata zaufania graczy może spowodować zarówno spadek pozycji rynkowej jak i pogorszenie wyników finansowych, a w przyszłości przyczynić się do zwiększenia nakładów na promocję nowych produktów w celu odbudowania zaufania wśród użytkowników oraz minimalizacji szans zaistnienia tego typu negatywnych zdarzeń.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

W związku z prowadzoną przez Spółkę działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Spółkę. Spółka w swojej działalności zmierza do uniknięcia sytuacji, w której naruszałaby w jakikolwiek sposób prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć sytuacji, w której w odniesieniu do produkowanych bądź wydawanych gier pojawią się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich niezależnie od ich zasadności. W przypadku niesłusznych z punktu widzenia Spółki oskarżeń i roszczeń przez osoby trzecie z tytułu naruszenia praw własności intelektualnej, Spółka nie wyklucza postępowań wyjaśniających na drodze sądowej. Istnieje ryzyko, iż w wyniku potencjalnego sporu, dany sąd wyda wyrok zmuszający Spółkę do zapłaty kar i odszkodowań na rzecz osób trzecich co skutkowałoby pogorszeniem zarówno wizerunku Spółki jak i jej sytuacji finansowej.

Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami cywilnoprawnymi w kontekście praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi pracownikami, zawiera głównie kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług oraz umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia majątkowych praw autorskich do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Celem Spółki jest posiadanie praw autorskich do wszystkich wyprodukowanych gier w każdym aspekcie, co w znaczącym stopniu

uniezależnia Spółkę od zespołów deweloperskich, przy jednoczesnym budowaniu wewnętrznej wartości przedsiębiorstwa. Jednocześnie, posiadanie praw autorskich stwarza większe możliwości w zarządzaniu projektami. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwe jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. W kontekście szybkiego postępu technologii oraz powstawania nowych pól eksploatacji, istnieje ryzyko, iż Spółka wykorzysta dzieło na polach eksploatacji wykraczających poza te wyszczególnione w umowie. Może to rodzić konieczność uiszczenia dodatkowego wynagrodzenia na rzecz twórców. Spółka monitoruje powstające pola eksploatacji, dokładając starań, aby realizowane umowy pokrywały wszystkie kluczowe dla Spółki obszary.

Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą

W związku z inwazją Rosji na Ukrainę powstało ryzyko związane z wojną pomiędzy tymi krajami. Inwazja rosyjska ma negatywny wpływ na światową sytuację gospodarczą i polityczną na dużą skalę, między innymi z uwagi na fakt masowej migracji uchodźców z terytorium Ukrainy do Polski, zniszczenia obejmujące Ukrainę, jej infrastrukturę oraz gospodarkę, zagrożenie rozszerzenia wojny na kolejne państwa, fakt, że wojna toczy się w bezpośrednim sąsiedztwie Polski, a także z uwagi na to, że wprowadzanie sankcji w stosunku do Rosji może mieć negatywny wpływ na gospodarkę tego Państwa a także innych krajów, które we wcześniejszym okresie prowadziły jakiegokolwiek stosunki handlowe z Rosją.

Aktualnie trudno jest oszacować ostateczny wpływ wojny na działalność Emitenta, co w dużej mierze zależy również od dalszego rozwoju działań wojennych. Obecnie, można jednak wskazać, że

może być on widoczny w zakresie ponoszonych przez Emitenta kosztów działalności w związku z dodatkowym nasileniem ogólnego wzrostu cen, w tym rosnącymi cenami paliw. W odniesieniu do przyszłej sprzedaży gry, Spółka przewiduje, iż użytkownicy z Rosji nie stanowiliby głównych odbiorców gry wideo produkowanej przez Spółkę, ale ich potencjalny brak może być dostrzegalny. Z uwagi na wprowadzane sankcje możliwe jest, iż gra nie będzie sprzedawana w Rosji lub jej sprzedaż będzie ograniczona. Spółka nie zatrudnia pracowników z Ukrainy. Wojna w Ukrainie może mieć jednak negatywny wpływ na pozostałe aspekty działalności Emitenta, w tym na wysokość przychodów ze sprzedaży, jak też negatywny wpływ na perspektywy rozwoju i wyniki finansowe Spółki, może również kształtować pozostałe wskazane w sprawozdaniu podstawowe czynniki i zagrożenia. W wypadku eskalacji konfliktu zagrożenia mogą się zwiększyć, włączając w to odwrót konsumentów od dokonywania zakupów związanych z rozrywką, w tym gier komputerowych, na rzecz konsumpcji dóbr pierwszej potrzeby. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dokonanie precyzyjnej oceny wpływu wojny na działalność Spółki nie jest jeszcze zdaniem Emitenta możliwa.

13.3. Czynniki ryzyka o charakterze finansowym

Ryzyko utraty płynności

Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie generuje przychodów ze sprzedaży oraz nie osiąga wpływów pieniężnych z działalności operacyjnej, innych niż otrzymane zgodnie z umową

wydawniczą płatności za realizację kolejnych kamieni milowych. Pojawienie się pierwszych przychodów ze sprzedaży uzależnione jest od rozpoczęcia sprzedaży pierwszej gry Spółki pt. „*The Invincible*”. Do tego czasu działalność Spółki skupiona jest wokół wydania gry, i co do zasady będzie generowała głównie koszty, co teoretycznie w przypadku istotnego przesunięcia terminu premiery „*The Invincible*” mogłoby przełożyć się na trudności w bieżącym regulowaniu zobowiązań.

Należy podkreślić, iż opóźnienie w realizacji zaplanowanej premiery może skutkować przesunięciem wpływów ze sprzedaży oraz jednocześnie może wymagać poniesienia dodatkowych często nieprzewidzianych kosztów, które mogą spowodować utratę płynności finansowej przez Spółkę.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Działalność Spółki będzie miała charakter eksportowy. Spółka w dominującym stopniu ponosi koszty działalności w walucie PLN, natomiast zgodnie z oczekiwaniami Zarządu zdecydowana większość przychodów będzie realizowana w walutach USD oraz EUR. Z tego powodu wyniki Spółki będą wystawione na wahania kursowe. Ryzyko to dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD i EUR. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem walutowym.

14. Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego.

Zarząd oświadcza, iż Spółka stosuje większość zasad ładu korporacyjnego zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", których szczegółowa lista została wskazana w dokumencie, który zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok 2022.

Sporządzono w Krakowie, dnia 16 marca 2023 r.

Marek Markuszewski

Prezes zarządu

Maciej Dobrowolski

Członek zarządu

Michał Pietrzekiewicz

Członek zarządu