



**STARWARD
INDUSTRIES**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Starward Industries Spółka Akcyjna

Za rok obrotowy obejmujący okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.

SPIS TREŚCI

1. Podstawowe dane	3
2. Władze	4
3. Opis działalności	5
4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w zakończonym roku obrotowym	7
5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym	10
6. Przewidywany rozwój Spółki	12
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	13
8. Akcjonariat	13
9. Informacja w zakresie umów Lock-up	15
10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	16
11. Akcje własne, oddziały, instrumenty finansowe	18
12. Informacja o zatrudnieniu	18
13. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń	19
14. Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego.	27

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.starward.industries
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

Skład Zarządu na dzień 31 grudnia 2020 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

Marek Markuszewski - Prezes Zarządu

Dawid Sękowski - Członek Zarządu

Daniel Betke - Członek Zarządu

Mariusz Antkiewicz - Członek Zarządu

Skład Rady Nadzorczej na dzień 31 grudnia 2020 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

Kamil Klinowski - Przewodniczący Rady Nadzorczej

Marcin Górecki - Członek Rady Nadzorczej

Przemysław Marmul - Członek Rady Nadzorczej

Katarzyna Pióro - Członek Rady Nadzorczej

Michał Siennicki - Członek Rady Nadzorczej, przedstawiciel inwestorów indywidualnych

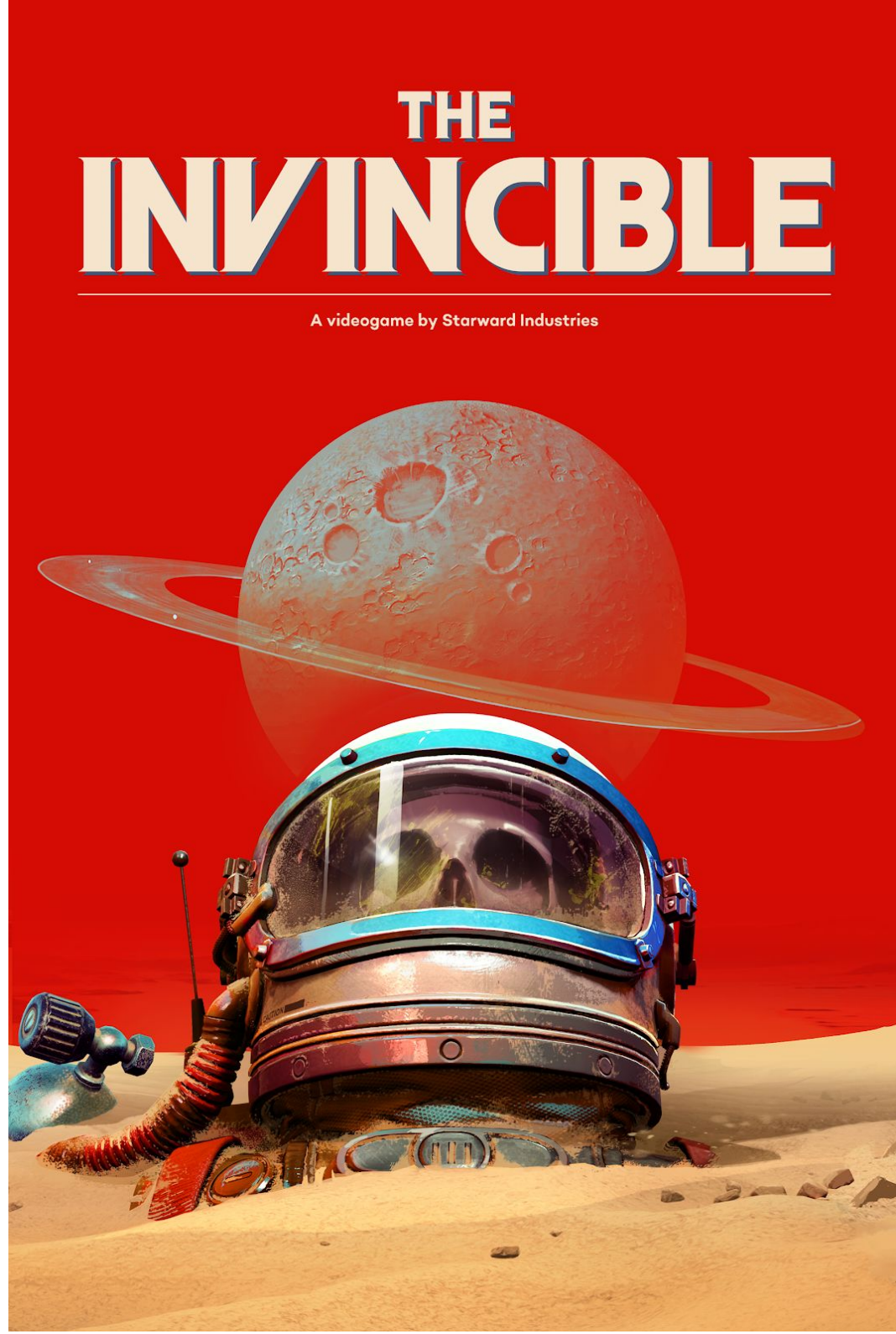
W dniu 10 listopada 2020 r. Spółka otrzymała od Dawida Sękowskiego rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 10 listopada 2020 r. Jako powód rezygnacji wskazano zamiar ubiegania się o stanowisko Członka Zarządu.

Jednocześnie w dniu 11 listopada 2020 r. pozostali Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, po rezygnacji Dawida Sękowskiego z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki, w celu jak najszybszego odzyskania przez Radę Nadzorczą minimalnej wymaganej przez przepisy liczby Członków, wykorzystując uprawnienie przewidziane w Statucie Spółki, w drodze kooptacji powołali do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Michała Siennickiego. W dniu 17 listopada 2020 r. Rada Nadzorcza Spółki powołała do pełnienia funkcji Członka Zarządu Dawida Sękowskiego.

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 załączkiem 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 od października 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 “Niezwyciężony” **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 5 października 2023 r. Spółka zamierza wydać pierwszą grę znacznie przed upływem terminu licencji.

Spółka jest pionierem w komputerowej adaptacji twórczości Stanisława Lema. Nie powiela przy tym żadnych wzorców powstałych do tej pory wokół twórczości tego pisarza, lecz

tworzy autorską wizję przekazu. Starward Industries 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 2020 roku:

- Zakończył się rejestr emisji Pre-IPO serii H poprzez rejestrację podwyższenia kapitału zakładowego przez sąd.

W lutym 2020 roku:

- Spółka pomyślnie przeszła audyt przeprowadzony przez Kancelarię Magnet na zakończenie pierwszego roku obrotowego. Zarząd przedstawił także sprawozdanie z działalności. Podpisana została umowa autoryzowanego doradcy z Navigator Capital oraz animatora rynku z PKO BP.
- Dokonany został odbiór kolejnego, czwartego etapu prac nad grą **(MS-04)**.

W marcu 2020 roku:

- Spółka otrzymała status Emitenta nadany przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych.

W kwietniu 2020 roku:

- Spółka zakończyła prace nad piątym etapem produkcji gry **(MS-05)**, który sfinalizował etap preprodukcji. Zespół zaprojektował i zaimplementował wszystkie kluczowe mechaniki potrzebne do realizacji przebiegu gry oraz wprowadził benchmarkowe grafiki otoczenia, obiektów i postaci. Tym samym powstał projekt do realizacji docelowego przebiegu gry.

- W dniu 29 kwietnia Spółka złożyła komplet wniosków o o wprowadzenie do obrotu na rynek NewConnect prowadzony przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. obejmujący 73.005 akcji serii H.

W maju 2020 roku:

- Nastąpił odbiór szóstego etapu produkcji gry wideo **(MS-06)**. Etap ten zakończył się implementacją początkowego fragmentu docelowego przebiegu gry o długości ok. 60 minut. Początkowy fragment gry (prolog) wprowadza główne i poboczne postaci oraz wstęp fabularny.

W lipcu 2020 roku:

- Spółka przeprowadziła aktualizację Dokumentu Informacyjnego oraz dokonała rozszerzenia wniosku o ubieganie się o wprowadzenie do obrotu w ASO NewConnect oraz dematerializację 114.711 akcji serii G, odnosząc się do wymogów Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (GPW) w zakresie wprowadzenia do obrotu w ASO NewConnect akcji Starward Industries.
- 14 lipca 2020 r. nastąpiło ukończenie etapu produkcyjnego **(MS-07)**, w którym pojawiły się wnętrza jednego ze statków wraz ze scenami.

W sierpniu 2020 roku:

- Starward Industries otrzymał pozytywną decyzję Zarządu GPW w postaci uchwały wprowadzającej do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji serii G oraz serii H. Następnie Zarząd GPW na wniosek Spółki podjął uchwałę wyznaczającą pierwszy dzień notowań na 19 sierpnia 2020 roku. Jednocześnie Starward Industries otrzymał nazwę skróconą "STARWARD" i oznaczenie "STA". 19 sierpnia 2020 r. Starward Industries zadebiutował na NewConnect. Do obrotu giełdowego trafiło 187.716 akcji (w tym 73.005 akcji serii H oraz 114.711 akcji serii G).
- Nastąpiło ukończenie etapu produkcyjnego **(MS-08)**. Gra rozwinięta została o dużą lokację "miasta" zbudowanego przez automaty oraz system zarządzania chmurą nanobotów. Dodane zostały również interakcje z ludźmi na powierzchni planety.

We wrześniu 2020 roku:

- miało miejsce pierwsze oficjalne ujawnienie gry (game reveal). Spółka ujawniła tytuł swojej debiutanckiej produkcji, pierwsze screenshoty z gry i fragmenty ścieżki dźwiękowej. Udostępniono również oficjalną kartę gry na platformie Steam.
- 16 września 2020 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na którym reprezentowane było 50,25%

kapitału zakładowego. We wrześniu **2020 r.** Spółka rozpoczęła współpracę z Michałem Cholewą (nagradzanym pisarzem sci-fi) w roli recenzenta i konsultanta fabularnego.

W październiku 2020 roku:

- kampania ogłaszająca grę The Invincible przeprowadzona dla Spółki została nagrodzona w kategorii "Najlepsza Kampania dla Nowego Przedsięwzięcia" w konkursie European Agency Awards 2020.
- Zespół kreatywny Spółki ukończył etap produkcyjny **(MS-09)**. Został ukończony model głównej postaci oraz pierwsze animacje twarzy. Dodany został rozległy obszar z bazą polową.

W listopadzie 2020 roku:

- Spółka otrzymała od Dawida Sękowskiego rezygnację z pełnienia funkcji Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej, który jako powód rezygnacji wskazał ubieganie się o stanowisko Członka Zarządu w Starward Industries.
- Rada Nadzorcza w trybie kooptacji uzupełniła skład Rady Nadzorczej, powołując na stanowisko Członka Rady Nadzorczej Michała Siennickiego, reprezentanta inwestorów indywidualnych.



W grudniu 2020 roku:

- Nastąpił odbiór dziesiątego etapu produkcji gry wideo **(MS-10)**. Wykonane zostały wszystkie głowy głównych postaci, maszyny kopalniano-geologiczne. Dodany został poziom z dużym statkiem.

Nowe zatrudnienia:

W **2020 roku** zespół wzbogacił się o cztery nowe osoby, zamykając w ten sposób nabór planowany na ten rok. Do zespołu dołączyły osoby na stanowiskach:

- Community Manager
- QA Analyst
- Level Designer
- Programmer

Udział w targach, konferencjach i innych wydarzeniach branżowych:

- udział w III i V edycji konferencji GPW Innovation Day,
- udział w V edycji konferencji Gaming na Giełdzie.

Uczestnictwo w wydarzeniach dla Inwestorów Indywidualnych:

- udział w czacie inwestorskim organizowanym przez serwis StockWatch.

5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym

W styczniu 2021 roku:

- Zespół deweloperski Spółki zakończył prace nad kolejnym etapem gry wideo (**MS-11**). Jednym z efektów etapu było rozwinięcie podstawowej struktury fabularnej gry o wszystkie wybory i zakończenia gry. Zostało opracowane interaktywne streszczenie scenariusza w celu przeprowadzenia testów wyborów w grze.
- Spółka podpisała umowę licencyjną na sprzedaż wysokiej jakości wydruków wielkoformatowych z obrazami promocyjnymi z gry Niezwyciężony (The Invincible) w sklepie **Astrography.com**.

W lutym 2021 roku:

- Zostały przeprowadzone **testy interaktywnego scenariusza** analizowane poprzez Game Analytics (zapis wyborów wszystkich sesji) oraz podsumowane przez wypełnienie ankiet przez wybraną grupę konsultantów.
- Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych podjął uchwałę o warunkowej rejestracji akcji serii A, B, C, D, E i F, w terminie 3 dni od otrzymania przez Krajowy Depozyt decyzji o wyznaczeniu pierwszego dnia notowań w alternatywnym systemie obrotu NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych.
- Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego oraz złożenia oferty objęcia akcji serii I. Oferta objęcia akcji została skierowana do jednego podmiotu – funduszu Acion Master

Fund, zarządzanego przez Acion Partners Limited, zagraniczną instytucję inwestycyjną wspieraną przez KKR, globalną firmę inwestycyjną i pioniera private equity.

- W dniu **24 lutego 2021 r.** Spółka zakończyła emisję prywatną skierowaną do zagranicznego inwestora instytucjonalnego. Fundusz zarządzany przez Acion Partners objął całą nową emisję o wartości 2,7 mln zł. Obydwie Strony podpisały umowę objęcia akcji, a wpłata została zaksięgowana na koncie Starward Industries. Spółka poinformowała, że rozważa wykorzystanie pozyskanych środków w następujących obszarach:
 - zwiększenie budżetu marketingowego gry
 - zwiększenie budżetu developerskiego gry
 - przeprowadzenie prac koncepcyjnych dotyczących kolejnej gry jeszcze przed premierą The Invincible
 - pozyskanie praw autorskich lub licencji do nowych utworów do adaptacji.
- Na przełomie 2020 i 2021 roku został opracowany wewnętrznie **wstępna wersja strategii marketingowej**, która została zaopiniowana przez niezależnego eksperta podczas formalnego posiedzenia Rady Nadzorczej. Obecnie dokument ten jest rozbudowywany i uszczegóławiany. Trwają także przygotowanie do realizacji kluczowych elementów kampanii.
- Osiągnięty został następny milestone produkcyjny (**MS-12**). W tym etapie zespół ukończył tworzenie wszystkich kluczowych obszarów gry (levele) oraz kluczowych obiektów (roboty, statki, pojazdy).

W **marcu 2021** roku:

- **9 marca 2021 r.** zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie podjął uchwałę określającą 11 marca 2021 r. jako pierwszy dzień notowań w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect dla akcji zwykłych na okaziciela serii A, B, C, D, E i F Spółki.
- W dniu **11 marca 2021 r.** miał miejsce pierwszy dzień notowań w ASO NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii A, B, C, D, E i F.

Spółka rozpoczęła współpracę z grupą dodatkowych osób, na następujących stanowiskach :

- Writer
- Marketing Manager
- Environment Artist
- QA Analyst
- Operating Officer

Dodatkowo spółka podpisała już umowę dotyczącą rozpoczęcia współpracy przez dodatkową osobę na stanowisku

- Animator

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 zbuduje 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.

W najbliższym czasie Spółka planuje poszerzyć zespół deweloperski o kolejne osoby wspierające procesy produkcyjne. Dodatkowo planowane jest zwiększenie zakresu zleceń zewnętrznych, obejmujących m.in. materiały i usługi promocyjne, marketingowe i public relations.

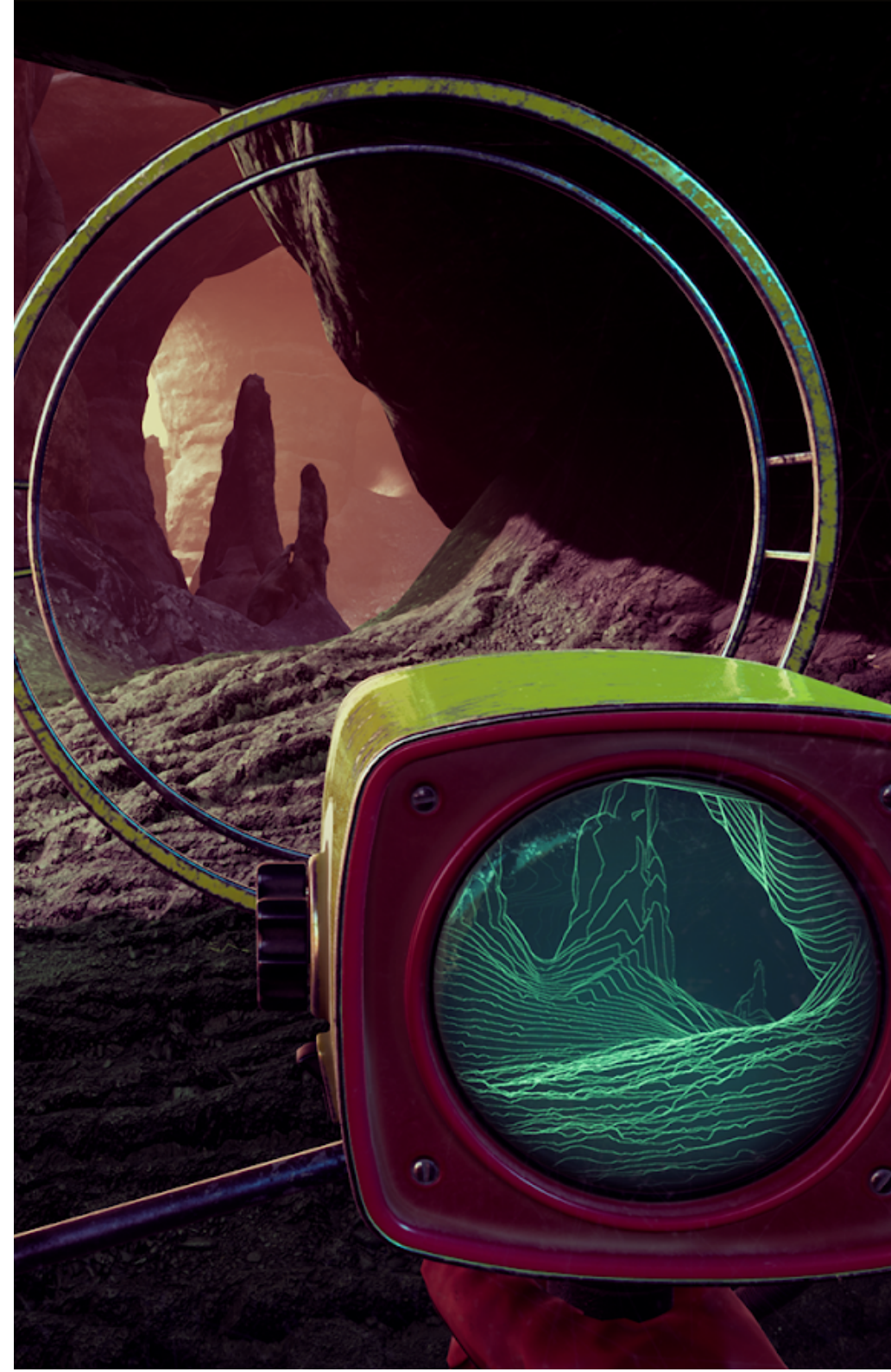
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W okresie sprawozdawczym Spółka nie prowadziła prac badawczo-rozwojowych.

8. Akcjonariat

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

Dane, dotyczące struktury Akcjonariatu Starward Industries SA prezentowane są zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, na podstawie informacji przekazanych przez akcjonariuszy i mogą uwzględniać transakcje, które nie rodziły obowiązków raportowania.



LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Marek Markuszewski*	380 002	20,56%	380 002	20,56%
2	Kamil Klinowski**	124 772	6,75%	124 772	6,75%
3	Marcin Przasnyski	119 787	6,48%	119 787	6,48%
4	Chiswick Creative Ventures Ltd.	101 007	5,47%	101 007	5,47%
5	Sebastian Służka	100 000	5,41%	100 000	5,41%
6	Daniel Betke*	100 000	5,41%	100 000	5,41%
7	Dawid Sękowski*	84 701	4,58%	84 701	4,58%
8	Mariusz Antkiewicz*	50 000	2,71%	50 000	2,71%
9	Katarzyna Pióro**	47 125	2,55%	47 125	2,55%
10	Przemysław Marmul**	6 005	0,32%	6 005	0,32%
11	Michał Siennicki**	3 000	0,16%	3 000	0,16%
12	Pozostali akcjonariusze < 5%	731 601	39,60%	731 601	39,60%
	RAZEM	1 848 000	100,00%	1 848 000	100,00%

*Zarząd / ** Rada Nadzorcza

Po rejestracji 27 995 akcji serii I zwiększy się ogólna liczba akcji Spółki do 1 875 995 sztuk i powyższe stosunki wyrażone w procentach ulegną odpowiedniej zmianie.

9. Informacja w zakresie umów Lock-up

Według najlepszej wiedzy Zarządu na datę Sprawozdania dotychczasowi akcjonariusze Spółki w znakomitej większości zawarli umowy o ograniczeniu zbycia łącznie 1 767 722 akcji Spółki (serii A, B, C, D, E, F, G), stanowiących 95,66% w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZA (tzw. „Umowa Lock-up”). Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w dalszym ciągu objętych Umową Lock-up jest 1.585.511 akcji Spółki stanowiących 85,80% w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZA. Umowy

Lock-up zawarto na okres od daty zawarcia do dnia upłynięcia odpowiednich okresów liczonych od dnia pierwszego notowania akcji Spółki na rynku NewConnect (tj. od 19 sierpnia 2020 r.) lub dnia oficjalnej premiery pierwszej gry Spółki pt. „The Invincible” („Gra”). Pierwsze z aktualnie obowiązujących lock-upów upływają z końcem dnia 19 maja 2021 r. (seria C i D). Upływanie terminu obowiązywania ostatnich lock-upów (seria B i F) możliwe będzie po upłynięciu odpowiednich terminów po globalnej premierze gry „The Invincible”.

10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Starward Industries posiada zgromadzone w drodze emisji akcji środki finansowe w kwocie zabezpieczającej w całości jej potrzeby finansowe związane z produkcją pierwszej gry wideo. Posiadane środki Zarząd zamierza chronić lokując część posiadanego kapitału w obligacjach Skarbu Państwa Rzeczypospolitej Polskiej oraz w obligacjach korporacyjnych spółek z udziałem Skarbu Państwa. Rada Nadzorcza podjęła uchwały nr 2/09/01/2020 w dniu 9 stycznia 2020 r. oraz nr 3/09/11/2020 w dniu 9 listopada 2020 r., w których wyraziła zgodę na podejmowanie takich działań.

Na dzień 31 grudnia 2020 r. suma bilansowa Spółki wynosi 7 049 921,67 zł, w tym 6 566 453,48 zł stanowią kapitały własne.

Strata netto w okresie sprawozdawczym wyniosła 1 133 805,72 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 łącznej wysokości 2 593 312,79 zł. Z drugiej strony Spółka po stronie zmiany zapasów wypracowała zwiększenie w wysokości 1 405 416,82 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" w kwocie 3 002 192,78 zł.

Dodatkowym zabezpieczeniem finansowym Spółki są środki pozyskane z emisji akcji serii I (2 715 515,00 zł), które mogą zostać wykorzystane na dalszy rozwój Spółki, w tym w sposób wskazany w pkt 5 niniejszego sprawozdania.

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 31.12.2020 R.	STAN NA 31.12.2019 r.
Aktywa trwałe	158 136,81	121 440,82
Aktywa obrotowe	6 891 784,86	5 163 695,36
Zapasy	3 002 192,78	1 596 775,96
Należności krótkoterminowe	169 905,76	146 789,08
Inwestycje krótkoterminowe	3 687 957,39	3 383 253,45
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	31 728,93	36 876,87
Suma	7 049 921,67	5 285 136,18

PASYWA (PLN)	STAN NA 31.12.2020 R.	STAN NA 31.12.2019 R.
Kapitał własny	6 566 453,48	4 700 814,20
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	483 468,19	584 321,98
Rezerwy na zobowiązania	402 649,83	375 868,00
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	80 818,36	208 453,98
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Suma	7 049 921,67	5 285 136,18

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 2020 r. w przeliczeniu na pełne etaty w rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy Spółka zatrudniała 1 ½ osoby. Jednocześnie Starward Industries na stałe współpracuje z 13 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 przejęciu 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 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 grami.
- 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 dodatkowych 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 jest 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 osiąganych 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 Spółki 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 gry 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 pCloud, które ma jak dotąd 100% skuteczności w ochronie i archiwizacji danych. 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, zmniejszeniem 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 pandemią wirusa SARS-CoV-2 lub innymi epidemiami

Spółka dostrzega, iż w związku z panującą na świecie pandemią wirusa SARS-CoV-2 (wywołującego chorobę COVID-19), istnieje ryzyko, że tak inwestorom jak i Spółce, trudno czynić sprecyzowane założenia biznesowe, gdyż nie do przewidzenia jest czas utrzymywania się takiej sytuacji. W związku z powyższym niejasne są też krótko i długoterminowe skutki pandemii wirusa SARS-CoV-2, jej wpływu na proces produkcji, marketing gier oraz preferencji konsumentów, czy zakres środków przeznaczanych globalnie przez konsumentów na rozrywkę, w tym gry wideo. Niemniej, z uwagi na fakt, iż Spółka wprowadziła odpowiednie działania ochronne i do tej pory nie rozpoznała istotnych przeszkód w funkcjonowaniu w związku z pandemią oraz ze względu na brak dotychczasowego

negatywnego wpływu pandemii na rynek gier wideo, Spółka ocenia niniejsze ryzyko jako niewielkie.

13.3. Czynniki ryzyka o charakterze finansowym

Ryzyko utraty płynności

Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie generuje przychodów ze sprzedaży oraz nie osiąga żadnych innych wpływów pieniężnych z działalności operacyjnej. Pojawienie się pierwszych przychodów ze sprzedaży uzależnione jest od rozpoczęcia sprzedaży pierwszej gry Spółki pt. „*The Invincible*”. Do tego czasu działalność Spółki skupiona wokół wydania gry, będzie generowała jedynie koszty, co teoretycznie w przypadku istotnego przesunięcia terminu premiery „*The Invincible*” mogłoby przełożyć się na trudności w bieżącym regulowaniu zobowiązań. Należy podkreślić, iż według stanu na dzień 31 grudnia 2020 r. Spółka posiadała środki pieniężne w wysokości 3.687.957,39 zł, które zaspokajają bieżące potrzeby gotówkowe Spółki przynajmniej do czasu rozpoczęcia sprzedaży pierwszej gry.

Nie mniej jednak należy podkreślić, iż opóźnienie realizacji zaplanowanej premiery może skutkować przesunięciem wpływów ze sprzedaży oraz jednocześnie wymaga ponoszenia 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, stosunku do USD, EUR. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem walutowym.

Walutą bazową oraz sprawozdawczą pozostanie polski złoty. Spółka zamierza redukować ryzyko kursowe poprzez stosowanie hedgingu naturalnego dostosowanego do planu przepływów finansowych. W

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

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

razie potrzeby rozważy także stosowanie kontraktów terminowych do zabezpieczenia wartości odroczonej płatności znaczących kwot. Cały czas jednak będzie wystawiona na ryzyko długotrwałej erozji kursu wymiany ww. głównych walut do złotego.

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 2020.

Sporządzono w Krakowie, dnia 19 marca 2021 r.