



STARWARD INDUSTRIES

**RAPORT KWARTALNY
01.10.2021 - 31.12.2021**

Starward Industries Spółka Akcyjna

Autoryzowany Doradca

Navigator Capital[®]
 Value delivered.

Raport sporządzony zgodnie z wymogami określonymi w załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „*Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect*”.

Rolę Autoryzowanego Doradcy dla Starward Industries S.A. pełni spółka Navigator Capital S.A. z siedzibą w Warszawie (00-105), ul. Twarda 18, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000380467.

SPIS TREŚCI

1. Podsumowanie zarządu	4
2. Informacje o zasadach przyjętych do sporządzenia raportu	6
3. Podstawowe dane	7
3.1. Dane kontaktowe i rejestrowe	7
3.2. Zarząd i Rada Nadzorcza	8
3.3. Opis działalności	8
4. Istotne wydarzenia w zakończonym kwartale	9
5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończeniu czwartego kwartału 2021 r.	14
6. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe za czwarty kwartał 2021 r.	15
6.1. Komentarz Spółki do wyników za czwarty kwartał 2021 r.	15
6.2. Skrócony bilans	16
6.3. Skrócony rachunek zysków i strat	20
6.4. Skrócony rachunek przepływów pieniężnych	23
6.5. Skrócone zestawienie zmian w kapitale własnym	26
7. Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym	28
8. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Spółki oraz harmonogram ich realizacji	29
9. Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań	30
10. Opis organizacji grupy kapitałowej ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	30
11. Struktura akcjonariatu Starward Industries	31
12. Informacja na temat umów lock-up	32
13. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Starward Industries, w przeliczeniu na pełne etaty	32

1. Podsumowanie zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

Zapraszamy do zapoznania się z raportem okresowym Starward Industries S.A. za czwarty kwartał 2021 r. W niniejszym raporcie przedstawiamy przekrojowo podsumowanie wydarzeń jakie miały miejsce w raportowanym okresie oraz po jego zakończeniu, tj. do dnia publikacji niniejszego raportu.

Podsumowanie rozpoczynamy od bardzo ważnego wydarzenia związanego z produkcją gry The Invincible. W grudniu 2021 roku zakończyliśmy pracę nad wersją Alpha gry. To moment, w którym weszliśmy w nowy, odmienny okres prac produkcyjnych. Przeszliśmy z tzw. horyzontalnego trybu pracy, w którym rozwijaliśmy grę o nowe elementy i fragmenty do tzw. wertykalnego trybu, w którym wytworzone fragmenty gry są wzbogacane i zagęszczane, a tymczasowe wersje poszczególnych elementów podmieniane są na te finalne. Po zakończeniu wersji Beta czeka nas jeszcze pracochłonny proces usuwania błędów (bugfixingu) oraz certyfikacji na konsole. Wersja Beta będzie miała kluczowy wpływ na finalną jakość gry i tym samym odbiór wśród graczy. W trakcie prac produkcyjnych nad wersją Beta gra bardzo się zmienia. Pojawiają się profesjonalne głosy aktorów, które są istotną częścią produkcji - do tej pory ten element był realizowany w ograniczonej skali, w ramach testów. Gra wypełniana jest dźwiękami, muzyką oraz animacjami z sesji mockup, które umożliwiają zarejestrowanie rzeczywistych ruchów aktorów i przeniesienie ich na cyfrowe postaci w celu osiągnięcia najbardziej naturalnego efektu.

W raportowanym kwartale przeszliśmy do kolejnego, środkowego etapu kampanii marketingowej. Na szczególną uwagę zasługują dwa duże wydarzenia: publikacja pierwszego zwiastuna filmowego gry oraz obecność z nowym materiałem na Golden Joystick Awards. Dzięki tym działaniom zapewniliśmy zwiększoną widoczność karty gry na Steamie, co szerzej omawiamy w dalszej części raportu.

W obszarze finansowym Spółka zwiększyła wartość zapasów w czwartym kwartale do 5 103 145,75 zł, poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 1 408 006,62 zł oraz zaraportowała stratę netto w wysokości 871 431,94 zł. Poniesiona strata jest zgodna z założeniami budżetowymi Spółki i ma pokrycie w zaawansowaniu planu produkcyjnego gry.

Niniejsze podsumowanie dla akcjonariuszy kończymy omówieniem stanu osobowego Spółki. W tym obszarze w dalszym ciągu rozszerzaliśmy skład naszego zespołu. W czwartym kwartale dołączyło do nas 6 osób, a nasz zespół na dzień publikacji raportu liczy 34 osoby.

Zapraszamy do lektury poniższego raportu.

Zarząd Starward Industries S.A.



2. Informacje o zasadach przyjętych do sporządzenia raportu

Niniejszy raport kwartalny Starward Industries S.A. za okres 01.10.2021 r. – 31.12.2021 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.”

Spółka prowadzi księgi rachunkowe zgodnie z wymogami Ustawy z dnia 29 września 1994 r. (z późn. zm.) o rachunkowości obowiązującymi jednostki kontynuujące działalność. Spółka sporządza rachunek zysków i strat w układzie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych jest sporządzany metodą pośrednią. Walutą sprawozdawczą jest złoty polski (PLN). W sprawozdaniu finansowym Spółka wykazuje zdarzenia gospodarcze zgodnie z ich treścią ekonomiczną. Wynik finansowy

Spółki za dany rok obrotowy obejmuje wszystkie osiągnięte i przypadające na jej rzecz przychody oraz związane z tymi przychodami koszty zgodnie z zasadami memoriału, współmierności przychodów i kosztów oraz ostrożnej wyceny. Poszczególne składniki aktywów i pasywów wycenia się stosując rzeczywiście poniesione na ich nabycie ceny, z zachowaniem zasady ostrożności.

W bieżącym okresie sprawozdawczym Spółka nie dokonywała zmian zasad (polityki) rachunkowości. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Starward Industries S.A. za okres od 01.10.2021 r. – 31.12.2021 r. nie podlegało badaniu ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych. W skład Starward Industries S.A. nie wchodzi wewnętrznne jednostki organizacyjne sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe.

3. Podstawowe dane

3.1. Dane kontaktowe i rejestrowe

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 S.A. ("**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.

3.2. Zarząd i Rada Nadzorcza

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Zarządu był następujący:

- **Marek Markuszewski** - Prezes Zarządu
- **Daniel Betke** - Członek Zarządu
- **Mariusz Antkiewicz** - Członek Zarządu
- **Dawid Sękowski** - Członek Zarządu

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu 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** - Członek Rady Nadzorczej
- **Michał Pietrzekiewicz** - Członek Rady Nadzorczej

3.3. 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 S.A. W ciągu roku pozyskał do współpracy utalentowane oraz doświadczony 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 zapewnili 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 roku, 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 zwieńczeniem było rozpoczęcie notowań w dniu 19 sierpnia 2020 r. Wydarzenie to zakończyło proces **upublicznienia Spółki**.

Na datę niniejszego Raportu 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 wygaśnięcia 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. Zarząd Starward Industries ma świadomość, że cel który postawił przed Spółką jest ambitny, dlatego regularnie konsultuje swoje decyzje kreatywne ze znanymi twórczości Lema.

4. Istotne wydarzenia w zakończonym kwartale

W październiku 2021 roku:

- **14 października 2021 r.** Spółka zaprezentowała pierwszy, filmowy [zwiastun gry "The Invincible"](#).

Do momentu udostępnienia filmu osoby śledzące prace nad Niezwyciężonym mogły oglądać jedynie statyczne screenshoty, concept arty itp. Nowy materiał odsłonił elementy gry w dużo szerszym zakresie, a celem jego upublicznienia był wzrost zainteresowania środowiska graczy i mediów branżowych. Film przedstawia m.in.:

- animacje i modele postaci (człowiek i robot humanoidalny)
- dialogi i grę aktorską
- animacje pierwszoosobowe wraz z ruchem i efektami na hełmie
- nowy fragment otoczenia w szerokim ujęciu z dynamicznymi efektami cząsteczkowymi
- nowe obiekty (baza polowa)
- działanie jednego z podręcznych urządzeń (Lokalizator)
- podstawowe elementy i wątki fabularne - główne postacie (Yasna i Novik), konflikty i dynamikę pomiędzy nimi.

Z racji swojej formy zwiastun (Teaser Trailer) miał na celu zachwycić jakością i zaintrygować (wywołać pytania, domysły).



Następne materiały będą nastawione na to aby zacząć odpowiadać na pytania: kim jesteśmy, jaka jest nasza misja i co robimy na planecie Regis III, oraz jak będziemy grać w grę.

Po ok. miesiącu od publikacji zwiastuna film został obejrzany przeszło **530 tysięcy** razy (na firmowym kanale YouTube). Liczba pozytywnych ocen przekroczyła **10 tysięcy**, co stanowi około **97% wszystkich ocen**. Film miał przeszło **650 komentarzy**, w dominującej części jednoznacznie pozytywnych.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu liczba wyświetleń filmu to prawie **820 tysięcy**, liczba polubień przekracza **13 tysięcy**, a liczba komentarzy **880**.

Główna część filmu (materiał z gry) ma bardzo wysoki wskaźnik retencji - odbiorcy przestają oglądać film na planszach początkowych lub końcowych, natomiast zmiana w środkowej części jest na poziomie 2% ("płaski wykres"). YouTube zakwalifikował całą środkową część (od 0:11 do 1:35) jako tzw. Top Moment.

Filmy zamieszczone na kanałach społecznościowych, zgodnie z oczekiwaniami i specyfiką tych mediów (scrollowanie ekranu), miały gorsze wyniki - około 350 tysięcy wyświetleń co najmniej trzy sekundowych, ale tylko 30 tysięcy ponad jednodominutowych.

Zgodnie z otrzymanym raportem od agencji PR-owej, pośredniczącej w dystrybucji materiałów prasowych, wzmianka o publikacji zwiastuna pojawiła się na portalach



branżowych o łącznej liczbie miesięcznych odwiedzin na poziomie 20 miliardów (dla porównania, ten poziom podczas ogłaszania gry we wrześniu 2020 roku wyniósł 8,5 miliarda). Wzmianka pojawiła się na łamach ponad 100 outletów mediowych, w tym w kilku dużych portalach tj.

- ScreenRant.com: 110 mln (wizyt na miesiąc wg Similarweb.com)
- GameRant.com: 25 mln
- PCGamer.com: 25 mln
- TheGamer.com: 21 mln
- GamePressure: 11 mln
- VG47.com: 11 mln
- gameinformer.com: 3,4 mln

- **14 października 2021 r.** Spółka uruchomiła drugą stronę Internetową pod tym samym adresem www.InvincibleTheGame.com (zastępując poprzednią), na której z poziomu widoku pierwszej osoby i w komiksowej estetyce, odwiedzający mogą rozpocząć eksplorację planety Regis III oraz przeglądać opublikowane dotychczas przez Spółkę materiały z gry, tj. zwiastun, kompilację kilku utworów ze ścieżki dźwiękowej, zrzuty ekranu oraz grafiki publikowane na blogu i na kanałach w mediach społecznościowych. Strona ma być regularnie aktualizowana i zachęcać do śledzenia nowych publikacji oraz historii, które wprowadzają gracza w świat gry i przeplatają się z jej głównym wątkiem fabularnym.
- W dniu **20 października 2021 r.** zespół produkcyjny zakończył pracę nad MS17S2 (drugi Sprint w Milestone 17 Alpha).
- W dniach od **17 października 2021 r. do 28 października 2021 r.** na kanałach społecznościowych Spółki (YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Reddit, TikTok) oraz Google Display, Google Search została zrealizowana testowa kampania reklamowa. Po kilku dniach od publikacji zwiastuna, Spółka uruchomiła (na małą skalę) kampanię reklamową wraz z zewnętrzną agencją reklamową. Celem kampanii był test skuteczności kanałów dotarcia do odbiorcy gry „The Invincible” oraz weryfikacja określonych w planie marketingowym założeń i grup docelowych. Wnioski z przeprowadzonych testów Spółka już wykorzystuje w kolejnym etapie kampanii reklamowej realizowanej w 1 kwartale 2022 roku oraz wykorzysta w przyszłych, zakrojonych na znacznie szerszą skalę, działaniach marketingowych, kierując przekaz do zidentyfikowanych



grup docelowych, które uzyskały najbardziej efektywne wyniki pod względem parametrów takich jak: współczynnik klikalności CTR (ang. click-through rate), koszty i konwersja.

RAPORT KWARTALNY - Q4 2021

W listopadzie 2021 roku:

- W dniu **8 listopada 2021 r.** w sklepie **GOG.com** opublikowana została [strona produktowa gry The Invincible](#). Równocześnie gra została umieszczona na liście tytułów promowanych w ramach akcji "Made in Poland".
To drugi po Steamie sklep, w którym opublikowana została strona produktowa gry The Invincible. Kolejne planowane sklepy to: Epic Games Store, Xbox Games Store oraz PlayStation Store.

Wypredaż Made in Poland

W tym tygodniu świętujemy polską kreatywność w grach. Odkryj znakomite produkcje do 90% taniej w ofercie Made in Poland!

UDOSTĘPNIJ TWEETUJ

SPRAWDŹ GRY STWORZONE W POLSCE

Tytuł	Okres	Typ gry	Zniżka	Cena
Galador - Książę i Tchórz	1998	Przygodowa	-50%	9.99 zł
The Invincible		Akcji		Wkrótce
Komornik: Nieskruszony	2021	Przygodowa	-10%	48.59 zł
Lumencraft		Akcji		Wkrótce
Lumencraft Demo		Akcji		za darmo
Fire Commander		Akcji		Wkrótce
Punk Wars	2021	Strategiczna		Wkrótce
Scorchlends		Symulator		Wkrótce
MythBusters: The Game - Zwiariowany...		Przygodowa		Wkrótce
Serial Cleaners		Akcji		Wkrótce
Janosik	2020	Akcji		za darmo
Wiedźmin 3: Dziki Gon - Edycja Gry Roku	2016	RPG	-80%	29.99 zł
Wiedźmin 2: Zabójcy Królów - Edycja Roz...	2012	RPG	-85%	5.99 zł
Wiedźmin - Edycja Rozszerzona	2007	RPG	-85%	4.49 zł
Wiedźmin Gra Przygodowa	2014	Przygodowa	-85%	5.99 zł
Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści	2018	RPG	-70%	24.00 zł
Cyberpunk 2077	2020	RPG	-33%	133.39 zł
Ghostrunner	2020	Akcji	-60%	49.59 zł
Gamedec - Digital Deluxe Edition	2021	RPG	-20%	111.99 zł
Vampire: The Masquerade - Coteries of N...	2019	RPG	-70%	21.59 zł
Vampire: The Masquerade - Shadows of N...	2020	RPG	-50%	23.49 zł
Kao the Kangaroo Trilogy		Akcji	-40%	14.99 zł
The Medium				

MADE IN POLAND SALE 8-15.11

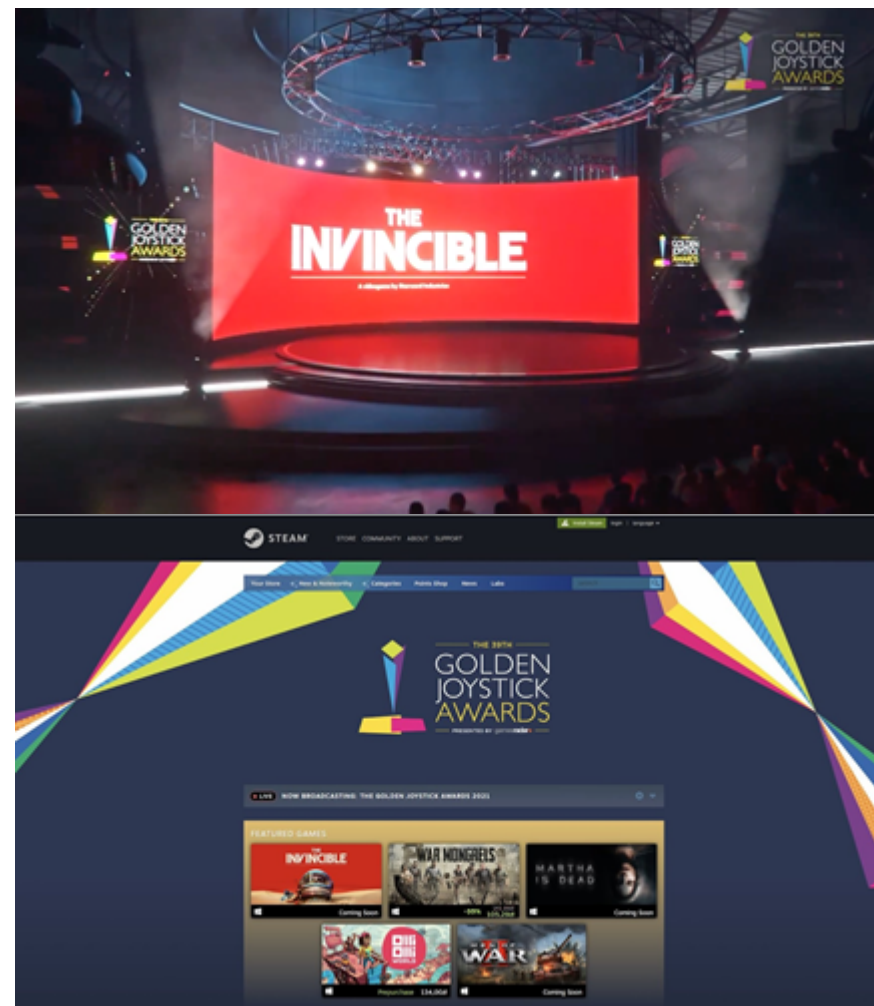
ODKRYJ WIĘCEJ GIER

W ofercie Made in Poland na GOG.COM masz okazję zgarnąć ponad 200 tytułów w promocyjnej cenie i sprawdzić wiele nowości w naszym katalogu - między innymi klasyczną przygodówkę Książę i Tchórz. To wyjątkowa okazja, aby poznać masę ciekawostek o grach od polskich twórców, skorzystać z atrakcyjnych zniżek i odkryć nowe, niesamowite produkcje! Promocja trwa do 15 listopada 2021, do godz. 15:00.

- W dniu **23 listopada 2021 r.** podczas gali rozdania nagród [Golden Joystick Awards](#) (GJA) został opublikowany nowy materiał promujący grę. Był to pierwszy materiał z cyklu: The Invincible - Chronicles, w którym przedstawiciele studia opowiadają o grze, prezentując opublikowane już wcześniej oraz nowe fragmenty gry, a także pokazują ujęcia z procesu twórczego. Film Spółki został zaprezentowany jako ostatni materiał promocyjny, w finałowej części całej gali. Następnego dnia po gali GJA, na platformie Steam, The Invincible znalazł się na stronie dedykowanej [Golden Joystick Awards 2021](#) (dostępnej na stronie głównej sklepu), pośród innych promowanych podczas tego wydarzenia gier. Film [The Invincible - Chronicles vol. 1](#) po upływie okresu wyłączności dla GJA został opublikowany również na kanale Spółki w serwisie YouTube. Film ten na dzień publikacji raportu został wyświetlony **250 tys.** razy. W efekcie publikacji Teasera oraz obecności na GJA, społeczność grupy Steam Community wzrosła o ponad 2800 osób, łączna liczba dodań gry na wishliście Steam zwiększyła się przeszło dwukrotnie, a sama gra zanotowała awans z miejsca 380 na pozycję nr 175 w rankingu Steam Global Wishlist. Spółka jest w dalszym ciągu przed publikacją głównych materiałów promujących grę The Invincible.

W grudniu 2021 roku:

- W dniu **15 grudnia 2021 r.** zespół produkcyjny ukończył pracę nad wersją **Alpha** gry (**MS-17**) co umożliwiło generalny przegląd produkcyjny projektu oraz zaplanowanie zakresu prac w ostatnim dużym etapie, czyli wersji Beta.



W czwartym kwartale 2021 r. Spółka **rozpoczęła współpracę z grupą dodatkowych osób**, na następujących stanowiskach:

- Producer
- Unreal Programmer (dwie osoby)
- IT Specialist
- QA analyst
- 2D Artist

5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończeniu czwartego kwartału 2021 r.

- W **styczniu 2022 r.** zespół produkcyjny rozpoczął pracę nad wersją Beta gry. W ramach prac nad tą wersją:
 - zespół rozpoczął 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),
 - zespół rozpoczął proces nagrywania angielskiej wersji linii dialogowych do gry,
 - zespół rozpoczął realizację sesji Motion Capture do dużych scen animacyjnych.

Ukończenie pierwszego etapu produkcji wersji Beta planowane jest na koniec lutego 2022 r. Rezultaty tego etapu, w formie m.in. grywalnej wersji gry w zbliżonej do finalnej jakości, będą prezentowane partnerom, z którymi Spółka prowadzi aktualnie rozmowy. Po zakończeniu tych rozmów Spółka będzie mogła podjąć decyzję dotyczącą modelu wydawniczego, tj. wydania gry we własnym zakresie lub wspólnie z wydawcą.



- 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.

6. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe za czwarty kwartał 2021 r.

6.1. Komentarz Spółki do wyników za czwarty kwartał 2021 r.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 8 238 255,27 zł, w tym 7 257 855,80 zł stanowiły kapitały własne, a 8 011 184,92 zł aktywa obrotowe. W czwartym kwartale 2021 r. Spółka zwiększyła wartość zapasów do 5 103 145,75 zł, co obejmuje koszty wykonanych prac deweloperskich nad pierwszą grą wideo.

Jednocześnie w zakończonym czwartym kwartale 2021 r. Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 1 408 006,62 zł, w większości z tytułu usług obcych bezpośrednio związanych

z pracami deweloperskimi. Zaraportowana strata netto w wysokości 871 431,94 zł jest zgodna z założeniami budżetowymi Spółki i ma pokrycie w zaawansowaniu planu produkcyjnego gry.

Spółka planuje osiągnąć pierwsze istotne przychody bezpośrednio po rozpoczęciu sprzedaży gry, które w ocenie Spółki pozwolą na dalszy rozwój działalności oraz finansowanie kolejnych projektów.

6.2. Skrócony bilans

Aktywa (PLN)	31.12.2021 r.	30.09.2021 r.	31.12.2020 r.
Aktywa trwałe	227 070,35	181 681,22	158 136,81
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>73 229,31</u>	<u>50 356,98</u>	<u>26 812,57</u>
Środki trwałe	73 229,31	50 356,98	20 043,95
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	6 768,62
<u>Należności długoterminowe</u>	<u>44 177,73</u>	<u>26 854,93</u>	<u>26 854,93</u>
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	44 177,73	26 854,93	26 854,93

<u>Inwestycje długoterminowe</u>	<u>93 949,31</u>	<u>92 181,31</u>	<u>92 181,31</u>
Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	93 949,31	92 181,31	92 181,31
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>15 714,00</u>	<u>12 288,00</u>	<u>12 288,00</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	15 714,00	12 288,00	12 288,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	8 011 184,92	8 457 883,80	6 891 784,86
<u>Zapasy</u>	<u>5 103 145,75</u>	<u>4 352 092,30</u>	<u>3 002 192,78</u>
Materiały	0,00	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	5 103 145,75	4 352 092,30	3 002 192,78
Produkty gotowe	0,00	0,00	0,00
Towary	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00
<u>Należności krótkoterminowe</u>	<u>381 868,06</u>	<u>345 754,59</u>	<u>169 905,76</u>
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00

Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	381 868,06	345 754,59	169 905,76
<u>Inwestycje krótkoterminowe</u>	<u>2 463 765,62</u>	<u>3 719 917,05</u>	<u>3 687 957,39</u>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	2 463 765,62	3 719 917,05	3 687 957,39
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>62 405,49</u>	<u>40 119,86</u>	<u>31 728,93</u>
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	8 238 255,27	8 639 565,02	7 049 921,67

Pasywa (PLN)	31.12.2021 r.	30.09.2021 r.	31.12.2020 r.
Kapitał własny	7 257 855,80	8 129 287,74	6 566 453,48
Kapitał (fundusz) podstawowy	243 879,35	243 879,35	240 240,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	9 038 089,13	9 038 089,13	7 460 019,20
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	0,00	0,00	0,00

Zysk (strata) netto	-2 024 112,68	-1 152 680,74	-1 133 805,72
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	980 399,47	510 277,28	483 468,19
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>592 338,23</u>	<u>372 649,83</u>	<u>402 649,83</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	463 899,00	272 699,00	272 699,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	3 986,17	5 576,78	5 576,78
Pozostałe rezerwy	124 453,06	94 374,05	124 374,05
<u>Zobowiązania długoterminowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
<u>Zobowiązania krótkoterminowe</u>	<u>388 061,24</u>	<u>137 627,45</u>	<u>80 818,36</u>
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	388 061,24	137 627,45	80 818,36
Fundusze specjalne	0,00	0,00	0,00

Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
PASYWA RAZEM	8 238 255,27	8 639 565,02	7 049 921,67

6.3. Skrócony rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (PLN)	01.10.2021 - 31.12.2021	01.10.2020 - 31.12.2020	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
Przychody netto ze sprzedaży	738 358,05	379 574,05	2 100 952,97	1 405 416,82
Przychody netto ze sprzedaży produktów	-12 695,40	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu produktów	751 053,45	379 574,05	2 100 952,97	1 405 416,82
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszty działalności operacyjnej	1 408 006,62	675 956,63	3 898 603,16	2 593 312,79
Amortyzacja	32 654,07	3 592,71	72 741,83	22 471,97
Zużycie materiałów i energii	37 784,50	13 476,26	148 111,23	66 310,84
Usługi obce	1 197 750,56	594 912,04	3 297 959,82	2 289 724,27

RAPORT KWARTALNY - Q4 2021

Podatki i opłaty	3 033,68	69,65	3 951,83	12 727,14
Wynagrodzenia	108 920,74	52 764,08	312 545,83	156 954,73
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	12 819,17	8 075,52	38 697,36	24 326,69
Pozostałe koszty rodzajowe	15 043,90	3 066,37	24 595,26	20 797,15
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-669 648,57	-296 382,58	-1 797 650,19	-1 187 895,97
Pozostałe przychody operacyjne	9,24	154,38	321,26	9 976,06
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	260,10	0,00
Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	9,24	154,38	61,16	9 976,06
Pozostałe koszty operacyjne	8 373,52	1 698,58	29 794,97	1 702,56
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	8 373,52	1 698,58	29 794,97	1 702,56
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-678 012,85	-297 926,78	-1 827 123,90	-1 179 622,47
Przychody finansowe	1 827,99	2 069,33	2 060,18	15 488,56
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00

RAPORT KWARTALNY - Q4 2021

Odsetki	1 827,99	2 069,33	2 060,18	15 488,56
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
Koszty finansowe	7 473,08	486,27	11 274,96	2 661,81
Odsetki	0,00	13,00	0,00	13,40
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	7 473,08	473,27	11 274,96	2 648,41
Zysk (strata) brutto	-683 657,94	-296 343,72	-1 836 338,68	-1 166 795,72
Podatek dochodowy	187 774,00	-32 990,00	187 774,00	-32 990,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
ZYSK (STRATA) NETTO	-871 431,94	-263 353,72	-2 024 112,68	-1 133 805,72

6.4. Skrócony rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (PLN)	01.10.2021 - 31.12.2021	01.10.2020 - 31.12.2020	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
Zysk (strata) netto	-871 431,94	-263 353,72	-2 024 112,68	-1 133 805,72
<u>Korekty razem</u>	<u>-337 112,08</u>	<u>-385 861,61</u>	<u>-1 794 667,52</u>	<u>-1 529 016,14</u>
Amortyzacja	32 654,07	3 592,71	72 741,83	22 471,97
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	-1 772,83	0,00	-1 772,83
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	219 688,40	35 581,83	189 688,40	26 781,83
Zmiana stanu zapasów	-751 053,45	-379 574,05	-2 100 952,97	-1 405 416,82
Zmiana stanu należności	-53 436,27	-20 257,65	-229 285,10	-49 971,61
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	250 433,79	-17 952,07	307 242,88	-127 635,62
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-35 398,62	-5 479,55	-34 102,56	6 526,94
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 208 544,02	-649 215,33	-3 818 780,20	-2 662 821,86
<i>Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</i>				
<u>Wpływy</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>47 607,41</u>	<u>6 768,62</u>	<u>120 926,57</u>	<u>31 919,20</u>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	47 607,41	6 768,62	120 926,57	31 919,20
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-47 607,41	-6 768,62	-120 926,57	-31 919,20
<i>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</i>				

<u>Wpływy</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>2 715 515,00</u>	<u>2 999 445,00</u>
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	2 715 515,00	2 999 445,00
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00	0,00	0,00
Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0,00	0,00	2 715 515,00	2 999 445,00
Przepływy pieniężne netto razem	-1 256 151,43	-655 983,95	-1 224 191,77	304 703,94
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-1 256 151,43	-655 983,95	-1 224 191,77	304 703,94
Środki pieniężne na początek okresu	3 719 917,05	4 343 941,34	3 687 957,39	3 383 253,45
Środki pieniężne na koniec okresu	2 463 765,62	3 687 957,39	2 463 765,62	3 687 957,39

Skrócone zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.10.2021 - 31.12.2021	01.10.2020 - 31.12.2020	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	8 129 287,74	6 829 807,20	6 566 453,48	4 700 814,20
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	8 129 287,74	6 829 807,20	6 566 453,48	4 700 814,20
<u>Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu</u>	<u>243 879,35</u>	<u>240 240,00</u>	<u>240 240,00</u>	<u>224 509,35</u>
Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	3 639,35	15 730,65
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	243 879,35	240 240,00	243 879,35	240 240,00
<u>Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu</u>	<u>9 038 089,13</u>	<u>8 907 974,30</u>	<u>7 460 019,20</u>	<u>5 924 259,95</u>
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	-1 447 955,10	1 578 069,93	1 535 759,25

Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	9 038 089,13	7 460 019,20	9 038 089,13	7 460 019,20
<u>Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu – zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>-1 133 805,72</u>	<u>-1 447 955,10</u>
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	1 133 805,72	1 447 955,10

Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	1 133 805,72	1 447 955,10
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Wynik netto	-871 431,94	-263 353,72	-2 024 112,68	-1 133 805,72
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	7 257 855,80	6 566 453,48	7 257 855,80	6 566 453,48
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	7 257 855,80	6 566 453,48	7 257 855,80	6 566 453,48

7. Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym

Nie dotyczy. Do daty niniejszego Raportu Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych. Ze względu na specyfikę branży produkcji i sprzedaży gier wideo, zdaniem Starward Industries nie jest możliwe precyzyjne określenie potencjalnych poziomów liczby sprzedanych w przyszłości egzemplarzy gry, a wszelkie zakładane

dane mogą mieć charakter wyłącznie orientacyjny. Dlatego też Spółka na datę niniejszego Raportu nie sporządza żadnych wiążących planów sprzedaży produktów w zakresie liczby sprzedanych kopii produkowanej gry.

8. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Spółki oraz harmonogram ich realizacji

Nakłady inwestycyjne	01.10.2021 - 31.12.2021	01.10.2020 - 31.12.2020
	PLN	PLN
Wydatki inwestycyjne	47 607,41	6 768,62
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	47 607,41	6 768,62
Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00
Udzielone pożyczki długoterminowe	0,00	0,00

Spółka nie poniosła dotychczas znaczących nakładów inwestycyjnych w rzeczowe środki trwałe. Jej nakłady na prace rozwojowe nad gramami i utrzymanie zespołu projektowo-produkcyjnego są ujmowane zarówno jako koszty wynagrodzeń i usług obcych, w zależności od formy współpracy z członkami zespołu produkcyjnego, jak i wartości niematerialne.

W czwartym kwartale 2021 r. wartość poniesionych przez Spółkę nakładów na nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych wyniosła 47 607,41 zł.

9. Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań

Nie dotyczy. W okresie objętym niniejszym Raportem Spółka nie podejmowała inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie z perspektywy przedmiotowego pytania.

Wszelkie inicjatywy podejmowane przez Spółkę związane są z produkcją pierwszego projektu o tytule The Invincible (Niezwyciężony), co z natury rzeczy ma charakter innowacyjny

i rozwojowy. W ocenie Starward Industries prowadzony projekt nastawiony jest na ciągły rozwój poprzez stosowanie najnowszych dostępnych technologii, które są podstawą budowy solidnej bazy potencjalnych odbiorców. W szczególności Zarząd Spółki na bieżąco analizuje i rozwija dostępne technologie, m.in. w zakresie silników gier, pod kątem ich wykorzystania w procesie produkcji.

10. Opis organizacji grupy kapitałowej ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

W czwartym kwartale 2021 r. oraz na datę raportu Starward Industries odpowiednio nie tworzyła i nie tworzy grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących Spółkę przepisów o rachunkowości.

Jak również odpowiednio nie posiadała i nie posiada żadnych udziałów w jakichkolwiek jednostkach zależnych.

11. Struktura akcjonariatu Starward Industries

Struktura akcjonariatu Spółki według stanu na dzień publikacji niniejszego raportu, zgodnie z informacjami posiadanymi przez Spółkę:

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Marek Markuszewski*	380 002	20,26%	380 002	20,26%
2	Kamil Klinowski	125 127	6,67%	125 127	6,67%
3	Marcin Przasnyski	117 236	6,25%	117 236	6,25%
4	Chiswick Creative Ventures Ltd.	101 007	5,38%	101 007	5,38%
5	Sebastian Spłuszka	100 000	5,33%	100 000	5,33%
6	Daniel Betke*	100 000	5,33%	100 000	5,33%
7	Dawid Sękowski*	84 701	4,51%	84 701	4,51%
8	Mariusz Antkiewicz*	50 000	2,67%	50 000	2,67%
9	Acion Partners Ltd.	27 995	1,49%	27 995	1,49%
10	Wojciech Weiss**	9 456	0,50%	9 456	0,50%
11	Michał Siennicki**	3 000	0,16%	3 000	0,16%
12	Pracownicy i współpracownicy	122 225	6,52%	122 225	6,52%
13	Pozostali akcjonariusze < 5%	655 246	34,93%	655 246	34,93%
	RAZEM	1 875 995	100,00%	1 875 995	100,00%

*Zarząd / ** Rada Nadzorcza

12. Informacja na temat umów lock-up

Według najlepszej wiedzy Zarządu na datę zakończenia czwartego kwartału 2021 r. oraz na datę sporządzenia niniejszego raportu dotychczasowi akcjonariusze Spółki w istotnej części byli stroną umów o ograniczeniu zbycia akcji. Ograniczeniem zbywalności objętych jest łącznie 839 819 akcji Spółki (część akcji serii A, co do których lock-up nie upłynął w dniu 19 sierpnia 2021 r. oraz wszystkie akcje serii B i F), stanowiących 44,77% w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZA (tzw. „Umowa Lock-up”). 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” („Niezwyciężony”). Pierwsze z aktualnie obowiązujących lock-upów upływają z końcem dnia 19 lutego 2022 r. (21 818 akcji serii A). Upłynięcie terminu obowiązywania ostatnich lock-upów (seria B i F) możliwe będzie po upłynięciu odpowiednich terminów po globalnej premierze gry “The Invincible”.

13. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Starward Industries, w przeliczeniu na pełne etaty

Według stanu na koniec czwartego kwartału 2021 r. w przeliczeniu na pełne etaty w rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy Spółka zatrudniała 1 i 3/4 osoby. Jednocześnie Starward Industries na stałe współpracuje z 34 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

Sporządzono w Krakowie, dnia 14 lutego 2022 roku