



**STARWARD
INDUSTRIES**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Starward Industries Spółka Akcyjna

Za rok obrotowy obejmujący okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.

SPIS TREŚCI

1. Podstawowe dane	2
2. Władze	3
3. Opis działalności	5
4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w zakończonym roku obrotowym	6
5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym	15
6. Przewidywany rozwój Spółki	17
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	18
8. Akcjonariat	18
9. Informacja w zakresie umów Lock-up	19
10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	19
11. Akcje własne, oddziały, instrumenty finansowe	22
12. Informacja o zatrudnieniu	22
13. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń	23
14. Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego.	32

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 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu był następujący:

Maciej Dobrowolski - Członek Zarządu

Andrzej Szafraniec - Członek Zarządu

Na dzień 31 grudnia 2023 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej był następujący:

Bartosz Karasiński - Przewodniczący Rady Nadzorczej

Jerzy Feliński - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej

Bernard Gudowski - Członek Rady Nadzorczej

Katarzyna Burek - Członkini Rady Nadzorczej

Paweł Wilkos - Członek Rady Nadzorczej

W dniu 11 kwietnia 2023 r. Spółka otrzymała od Wojciecha Weissa, Michała Siennickiego oraz Marty Adamskiej rezygnację z pełnienia przez nich funkcji Członka Rady Nadzorczej Starward Industries S.A. Powyższe rezygnacje stały się skuteczne z chwilą ich otrzymania przez Spółkę.

Również dnia 11 kwietnia 2023 r. pozostali Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, po rezygnacji Wojciecha Weissa, Marty Adamskiej oraz Michała Siennickiego, 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 Katarzynę Burek, Jerzego Felińskiego oraz Bartosza Karasińskiego.

W dniu 18 kwietnia 2023 r. odbyło się Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki, w ramach którego podjęto uchwały powołujące

Katarzynę Burek, Jerzego Felińskiego, Bartosza Karasińskiego oraz Pawła Wilkosa, do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki oraz uchwałą odwołującą z tej funkcji Marcina Góreckiego. Powołanie przez Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy osób uprzednio dokooptowanych przez Radę, wynikało z faktu wygaśnięcia mandatu tych osób w dniu odbycia najbliższego walnego zgromadzenia po kooptacji.

W dniu 28 kwietnia 2023 r. uchwałami Rady Nadzorczej Spółki Bartosz Karasiński został powołany na Przewodniczącą, a Jerzy Feliński na Wiceprzewodniczącą tego organu.

Bartosz Karasiński jest Członkiem Rady Dyrektorów i Dyrektorem ds. Eksportu i Klientów Globalnych w Nowy Styl Sp. z o. o., polskiej firmy, która jest europejskim liderem w produkcji rozwiązań meblowych dla przestrzeni biurowych i miejsc użyteczności publicznej. Bartosz Karasiński jest również aktywnym inwestorem w sektorze producentów gier wideo, Przewodniczącym Rady Nadzorczej Wooden Alien S.A. oraz akcjonariuszem Starward Industries S.A. Bartosz jest absolwentem Uniwersytetu Ekonomicznego na kierunku Zarządzanie Międzynarodowe, Audyt Finansowy.

Jerzy Feliński jest radcą prawnym, partnerem w Lempart Feliński Kancelaria Radców Prawnych. Z wyróżnieniem ukończył międzynarodowe studia Master's Degree Programme in Intellectual Property and New Technologies, broniąc pracy magisterskiej o ochronie własności intelektualnej w grach komputerowych.

Jest regularnym uczestnikiem specjalistycznej konferencji Games Industry Law Summit oraz absolwentem kierunku Prawo (studia magisterskie) oraz Ochrona Konkurencji i Konsumentów i Prawo medyczne i bioetyka (studia podyplomowe) na Uniwersytecie Jagiellońskim.

Jerzy jest również posiadaczem certyfikatu potwierdzającego kompetencje do występowania przed sądami Unii Europejskiej i pełnomocnikiem zagranicznych spółek kapitałowych działających na rynku polskim. Specjalizuje się w prawie własności intelektualnej, prawie własności przemysłowej, prawie cywilnym, gospodarczym i handlowym. Bierze udział w projektach polegających na przekształceniach własnościowych oraz transakcjach M&A.

Katarzyna Burek jest biegłą rewidentką i członkinią ACCA (Association of Chartered Certified Accountants), a od 2017 roku także fellow tej organizacji. Absolwentka kierunku Finanse i Bankowość Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie.

Katarzyna jest specjalistką z zakresu finansów, rachunkowości, sprawozdawczości oraz audytu, w szczególności w instytucjach finansowych. Aktualnie pełni funkcję dyrektorki zarządzającej obszarem finansów i księgowości w Noble Securities S.A.

Doświadczenie zdobywała na stanowiskach dyrektorskich i managerskich w takich firmach jak Generali Investments TFI S.A., Centralny Dom Maklerski Pekao S.A., Biuro Maklerskie Banku Pekao S.A. oraz KPMG Audyt Sp. z o. o. sp.k.

Paweł Wilkos od 16 lat związany jest z branżą gamedev, w której pracę zaczynał na stanowiskach artystycznych, rozwijając swoje umiejętności od Graphic Designera, poprzez 2D, 3D Artist, 3D Generalist, do FX Artist. Posiada także 10-letnie doświadczenie jako Producer, w najbardziej znaczących polskich studiach, jak CD Projekt RED i 11 bit studios S.A., a w tym ostatnim pracuje aktualnie na stanowisku producenckim.

Paweł jest również członkiem rady doradczej oraz ekspertem z zakresu produkcji gier wideo w GLG, największej międzynarodowej

organizacji zrzeszającej specjalistów różnych dziedzin i dostarczającej narzędzi rynkowych dla biznesu.

W trakcie roku obrotowego, w dniu 18 września 2023 r. ze skutkiem na ten sam dzień rezygnację z pełnienia funkcji Członka Zarządu złożył Michał Pietrzakiewicz.

W dniu 19 grudnia 2023 r. rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa i Członka Zarządu Spółki złożył Marek Markuszewski. Rezygnacja była skuteczna z chwilą jej otrzymania przez Spółkę.

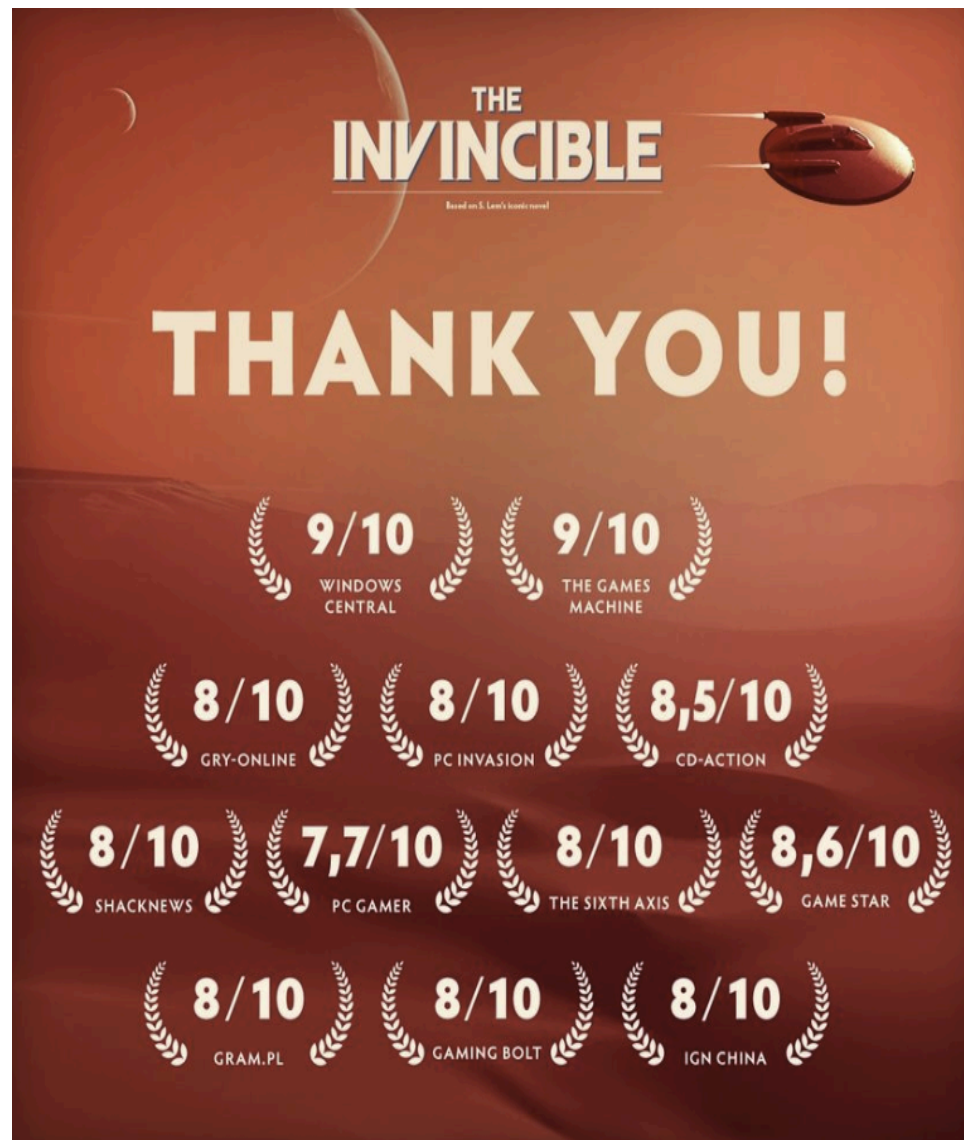
W następstwie powyższej rezygnacji Marka Markuszewskiego w dniu 19 grudnia 2023 r. Rada Nadzorcza Spółki, wykorzystując uprawnienie przewidziane w Statucie Spółki podjęła uchwałę, skuteczną z chwilą jej podjęcia, w sprawie powołania nowego Członka Zarządu Starward Industries S.A. - **Andrzeja Szafranca**, pełniącego dotychczas rolę głównego doradcy prawnego Spółki (Chief Legal Officer), który jest związany ze Spółką od początku jej istnienia. Andrzej Szafraniec posiada wieloletnie doświadczenie w doradztwie prawnym i zarządzaniu procesami prawnymi spółek z różnych branż, również z branży GameDev, w tym spółek publicznych. W spółkach z branży GameDev pełnił również funkcję Członka Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu. W Starward Industries pełni obecnie funkcję Członka Zarządu odpowiedzialnego za kwestie finansowe i korporacyjne (Chief Financial & Operations Officer).

3. Opis działalności

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

Firma w ciągu roku pozyskała osoby z branży gamedev do współpracy, nabyła licencję na adaptację wybitnej powieści Sci-Fi oraz stworzyła plan przedsięwzięcia. W czerwcu 2018 r. przedstawiciele firmy spotkali się z grupą inwestorów indywidualnych, którzy zapewnili pierwszą rundę finansowania i rozpoczęli wspólne prace nad rozwojem koncepcji studia. W rezultacie powstała 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 rozpoczęła 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 sprawozdania Spółka jest po premierze swojego pierwszego produktu - gry fabularnej *The Invincible*, 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”, która obowiązuje do 25 stycznia 2028 r.

Spółka jest pionierem w komputerowej adaptacji twórczości Stanisława Lema. Nie powielala przy tym żadnych wzorców powstałych do tej pory wokół twórczości tego pisarza, lecz stworzyła autorską wizję przekazu za co otrzymała kilka nagród branżowych, jak również prestiżową nagrodę Paszport Polityki 2023 w kategorii Kultura cyfrowa.

The Invincible została ciepło przyjęta przez graczy - średnia ocen na Steam długo utrzymywała się powyżej 90%, obecnie oscyluje wokół

89%, co w ocenie Spółki jest bardzo dobrym wynikiem po upływie 4,5 miesiąca od premiery. Niestety gra nie osiągnęła sukcesu komercyjnego. W ocenie Spółki produkt trafił w niszę i jego sprzedaż jest dobra na tle innych gier w gatunku, jednak nie jest tak wysoka jak można byłoby się spodziewać przed premierą, w szczególności analizując liczbę dodań gry do Wishlisty w serwisie Steam.

Aktualnie Spółka skupia się na rozwoju swojego nowego IP, którego szczegóły nie zostały jeszcze ujawnione. Ma to jednak być produkcja znacząco wzbogacona o gameplay i mechaniki, których brakowało w Niezwyciężonym, z zachowaniem wysokiej jakości oprawy graficznej.

4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w 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 notowań akcji studia z NewConnect na rynek regulowany Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.
- 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 “Niezwyciężonego”, włączając w to dodatki (DLC) i płatne dodatki fabularne do The Invincible, na dowolne platformy sprzętowe.

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

W lutym 2023 roku

- W dniu **17 lutego 2023 r.** podczas IGN Fan Fest graczom zaprezentowany został kolejny trailer gry. Ujawniono także hasło - "Nie wszędzie i nie wszędzie jest dla nas" ("Not everything everywhere is for us"), które będzie promować tytuł w kolejnych miesiącach.

W marcu 2023 roku:

- W dniach **1 - 2 marca 2023 r.** Członkowie Zarządu wzięli udział w targach devGAMM 2023, które po raz pierwszy odbyły się w Polsce. W ramach wydarzenia, w sześciu kategoriach, rozdano nagrody Digital Vikings, a jedna ze statuetek - w kategorii dla Najbardziej Oczekiwanej Gry Indie Roku - trafiła do Starward Industries za grę The Invincible.
- W dniu **16 marca 2023 r.** Zarząd Spółki, zgodnie z harmonogramem publikacji raportów okresowych w 2023 r., przekazał do publicznej wiadomości Raport roczny za 2022 rok.
- W dniu **20 marca 2023 r.** Zarząd Spółki spotkał się z inwestorami podczas publicznego chatu inwestorskiego zorganizowanego przez portal StockWatch.pl.
- W dniach **20 - 24 marca 2023 r.** w ramach targów GDC w San Francisco Spółka przedstawiła mediom branżowym za zamkniętymi drzwiami nowe demo The Invincible, obejmujące niepublikowany dotąd fragment gry.

W kwietniu 2023 roku:

- W dniu **4 kwietnia 2023 r.** pojawiły się pierwsze publikacje medialne w reakcji na zaprezentowane w ramach GDC demo The Invincible.
Za jedną z najbardziej znaczących można uznać artykuł Rock Paper Shotgun oparty o wywiad, jakiego Maciej Dobrowolski udzielił temu brytyjskiemu serwisowi poświęconemu grom wideo. Tego samego dnia artykuły na temat The Invincible ukazały się także w serwisach Shacknews oraz The Loadout.
- W dniu **17 kwietnia 2023 r.** wydawca odebrał kolejny kamień milowy (MS-23), który obejmował produkcję dużego fragmentu gry pt. "Hideout Outro", w tym także konsolowej wersji ww. fragmentu.
Przekazanie tego milestone'a wydawcy (w drugiej połowie marca) oznaczało również rozpoczęcie etapu prac skupionego na finalizacji kompletnej i przechadzanej wersji Beta gry The Invincible.
- W dniu **18 kwietnia 2023 r.** odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, które jednogłośnie podjęło uchwałę w sprawie ubiegania się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. wszystkich akcji Spółki.
- W dniu **20 kwietnia 2023 r.** pełnomocnicy Spółki złożyli w Komisji Nadzoru Finansowego wnioski o zatwierdzenie prospektu Starward Industries S.A. w związku z ubieganiem się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym wszystkich akcji Spółki.

- W dniu **26 kwietnia 2023 r.** demo gry The Invincible zostało udostępnione twórcom oraz dziennikarzom na potrzeby kampanii influencerskiej, poprzedzającej publiczne udostępnienie dema wszystkim graczom w maju 2023 roku.

W maju 2023 roku:

- W dniach **4-8 maja 2023 r.** Spółka wzięła udział w LudoNarraCon, wirtualnym festiwalu poświęconym narracyjnym grom wideo. Gra The Invincible została zaprezentowana pośród 43 innych produkcji z całego świata, a w jego trakcie publiczne demo "Niezwycięzonego" zostało udostępnione graczom z całego świata na platformie Steam. Z wydarzeniem można zapoznać się za pośrednictwem dedykowanej strony internetowej.
- W dniu **16 maja 2023 r.** w siedzibie Spółki odbył się "Dzień Otwarty" dla inwestorów i przedstawicieli mediów. Podczas wydarzenia jego uczestnicy mieli możliwość wysłuchać prezentacji na temat Spółki, porozmawiać z Członkiem Zarządu odpowiedzialnym za finanse i relacje inwestorskie oraz zwiedzić studio.
- W dniach **26-28 maja 2023 r.** przedstawiciele Spółki wzięli udział w festiwalu Pixel Heaven 2023, corocznym wydarzeniu dedykowanym branży gamedev, na które składają się m. in. wystawa Pixel Expo oraz konkurs Pixel Awards Europe, w ramach którego gra The Invincible uzyskała trzy nominacje (w kategoriach: Best Art, Best Story i Big Fish Grand Prix), a także w Konferencji WallStreet 27, podczas której w trakcie "Forum Akcjonariat" Spółkę zaprezentował Członek Zarządu odpowiedzialny za finanse. W trakcie WallStreet powstał

również odcinek popularnego podcastu poświęcony Spółce i jej planom.

W czerwcu 2023 roku:

- W dniu **11 czerwca 2023 r.** podczas PC Gaming Show Spółka zaprezentowała nowy zwiastun The Invincible - Yasna Story Trailer - materiał, który przybliżył graczom główną bohaterkę gry, astrobiolożkę o imieniu Yasna, oraz przedstawił zarys fabuły.
- W dniach **19-26 czerwca 2023 r.** Spółka wzięła udział w Steam Next Fest, wydarzeniu organizowanym przez platformę Steam, skupionym na grach, których premiera planowana jest w nieodległej przyszłości. Z tej okazji Spółka udostępniła graczom nowe demo gry The Invincible.
- W dniu **21 czerwca 2023 r.** Spółka poinformowała o możliwości dodawania gry The Invincible do listy życzeń przez graczy w PlayStation Store i Microsoft Xbox Store.
- W dniu **28 czerwca 2023 r.** Spółka otrzymała informację o przyznaniu jej dofinansowania ze środków pozostających w dyspozycji Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych, w ramach Rozwoju Sektorów Kreatywnych, Programu Wsparcia Gier Wideo. Dofinansowanie w kwocie 400 000,00 zł przyznano na realizację projektu spółki pt. "Rozwój gry The Invincible do wersji Gold Master". Umowa dotycząca otrzymanego dofinansowania została podpisana przez Spółkę w dniu 8 sierpnia 2023 r.
- W dniu **30 czerwca 2023 r.** Rada Nadzorcza Spółki udzieliła zgody Prezesowi Zarządu, Markowi Markuszewskiemu na sprzedaż nie więcej niż 20 000 akcji, objętych ograniczeniem

zbywalności na podstawie umowy lock-up. Zgoda na sprzedaż ww. akcji została udzielona w celu umożliwienia sprzedaży akcji na rzecz współpracowników Spółki za cenę równą wartości nominalnej akcji, tj. 0,13 zł za każdą akcję, poza systemem zorganizowanego obrotu. Pozostałe 335 001 akcji Spółki posiadanych przez Marka Markuszewskiego pozostało objęte wskazaną wyżej umową lock-up.

W lipcu 2023 roku:

- W dniu **20 lipca 2023 r.** opublikowany został nowy materiał promujący grę. Był to drugi materiał z cyklu: The Invincible - Chronicles, w którym przedstawiciele studia mówią o historii opowiadanej w grze, prezentując opublikowane już wcześniej oraz nowe fragmenty gry, a także pokazują ujęcia z procesu twórczego.
- W dniu **31 lipca 2023 r.** wydawca odebrał kolejny kamień milowy (MS-24), w którym wszystkie fragmenty gry The Invincible osiągnęły jakoś Beta. Tym samym Spółka zakończyła etap prac nad wersją Beta i przeszła do finalnego etapu prac związanych z certyfikacją gry, i przygotowaniem jej do sprzedaży.

W sierpniu 2023 roku:

- W dniu **11 sierpnia 2023 r.** współpracownik Spółki - Sebastian Spłuszka, zawarł ze Spółką porozumienie, na mocy którego zobowiązał się do sprzedaży 38 000 akcji Starward Industries na rzecz innych współpracowników Spółki za cenę równą wartości nominalnej akcji, tj. 0,13 zł za każdą akcję, która stanowi równowartość pierwotnej ceny objęcia tych akcji. Ponadto w wyniku realizacji postanowień powyższego Porozumienia Sebastian Spłuszka zawarł tego samego dnia

umowy sprzedaży akcji, na mocy których dokonał sprzedaży 38 000 akcji Spółki na rzecz jej współpracowników. Zobowiązania lock-up dotyczące tych akcji zostały utrzymane na dotychczasowych zasadach. Zawarte porozumienie oraz dokonana sprzedaż akcji na rzecz współpracowników Spółki są związane ze wsparciem obowiązującego w Spółce programu motywacyjnego. Współpracownicy, którzy nabyli akcje od Sebastiana Spłuszki pierwotnie mieli zostać objęci programem motywacyjnym wprowadzonym w Spółce, opartym na warrantach subskrypcyjnych serii A oraz akcjach serii F, w ramach którego możliwe było objęcie przez współpracowników akcji serii F za cenę za każdą akcję równą cenie nabycia w transakcjach, o których mowa powyżej. Sebastian Spłuszka jako jeden z kluczowych akcjonariuszy postanowił wesprzeć Spółkę w zwiększeniu motywacji współpracowników Spółki częścią akcji z puli posiadanego przez siebie pakietu.

- W **drugiej połowie sierpnia 2023 r.** zakończyła się główna certyfikacja gry The Invincible na konsole.
- W dniu **21 sierpnia 2023 r.** Spółka otrzymała od wydawcy i przekazała opinii publicznej decyzję dotyczącą ustalenia globalnej daty premiery gry "The Invincible" na dzień **6 listopada 2023 r.** Upubliczniono także cenę sprzedaży gry oraz potwierdzono informację, iż zostanie wydana w wersji przeznaczonej na PC na platformach Steam, Epic Games Store, GOG oraz na konsole PlayStation 5 i Xbox Series S|X.
- Także w dniu **21 sierpnia 2023 r.** Spółka zaprezentowała nowy trailer The Invincible. Na dzień 30 września 2023 r. uzyskał on na kanale Spółki w serwisie YouTube ponad milion wyświetleń.

- W dniach **23 - 27 sierpnia 2023 r.** przedstawiciele Spółki wzięli udział w targach Gamescom. Odwiedzający stoisko Starward Industries mieli możliwość zapoznać się z dwoma demo gry The Invincible oraz otrzymać egzemplarz limitowanego komiksu, zawierającego poboczną historię jednego z bohaterów występujących w grze. Według ostrożnych szacunków Spółka notuje, że liczba odwiedzających stoisko, którzy przetestowali demo "The Invincible" wyniosła od ok. 1 tys. do 1,5 tysiąca osób.
- W dniu **28 sierpnia 2023 r.** w serwisie Into Indie Games ukazał się [wywiad](#) z przedstawicielami Spółki, w którym przybliżono czytelnikom historię powstania oraz dotychczasowego rozwoju Starward Industries oraz jej pierwszego produktu.
- Na przełomie **sierpnia i września 2023 r.** zakończył się proces certyfikacji wiekowej pod wydanie fizyczne The Invincible. Gra otrzymała rating 16+.
- Również **11 września 2023 r.** rozpoczęto przedsprzedaż ekskluzywnej edycji gry The Invincible - Signature. Wewnątrz pudełka gracze znajdą m.in. komiks z poboczną historią Niezwycięzonego, cyfrową ścieżkę dźwiękową, unikalny plakat, notatnik, emaliowane przypinki i pocztówki.
- W dniu **12 września 2023 r.** wydawca potwierdził odbiór kamienia milowego MS-25, w którym gra The Invincible osiągnęła jakość Release Candidate. Tym samym Spółka zakończyła etap prac nad wersją produktu gotową do certyfikacji na platformach. Faza Release Candidate została zamknięta już ze zdaną przed wyznaczonym czasem certyfikacją na platformach konsolowych, z racji przygotowania pod wydanie fizyczne gry.
- W dniach **21 - 24 września 2023 r.** Spółka, dzięki współpracy z Teyon Japan, wydawcą "The Invincible" na Japonię, wzięła udział jako wystawca w wydarzeniu Tokyo Games Show, największych międzynarodowych targach gier na Dalekim Wschodzie.

We wrześniu 2023 roku:

- W dniach **1 - 4 września 2023 r.** przedstawiciele Spółki wzięli udział w targach PAX West, podczas których ponownie udostępniono graczom dwa demo The Invincible.
- W dniu **11 września 2023 r.** Spółka otrzymała informację o zatwierdzeniu przez Komisję Nadzoru Finansowego prospektu Starward Industries, sporządzonego w związku z ubieganiem się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. wszystkich akcji Spółki, które to akcje są obecnie notowane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.
- We **wrześniu 2023 r.** zakończyły się nagrania wszystkich linii dialogowych (voice-over) w języku angielskim.
- Także we **wrześniu 2023 r.** miało miejsce zamknięcie lokalizacji gry na wszystkie planowane języki (polski, angielski, francuski, niemiecki, hiszpański, chiński uproszczony, rosyjski, portugalski brazylijski, ukraiński).

W październiku 2023 roku:

- W dniach **6 - 8 października 2023 r.** Spółka prezentowała swoje stoisko podczas Poznań Game Arena, największych targach rozrywki i multimedii w Europie Środkowo-Wschodniej.
- W dniu **18 października 2023 r.** w numerze 006 Lock on, artystycznego magazynu o grach, ukazał się obszerny wywiad z prezesem Spółki - Markiem Markuszewskim oraz jej Art Directorem - Wojciechem Ostrycharzem. Wywiad został opatrzony ekskluzywnymi grafikami koncepcyjnymi. Grafika z "The Invincible" została wykorzystana również jako okładka wydania.
- W dniu **19 października 2023 r.** Spółka rozpoczęła nową formę kampanii promującą grę The Invincible, polegającą na stopniowej publikacji w mediach społecznościowych 18 nieprezentowanych wcześniej screenów z rozgrywki.

W listopadzie 2023 roku:

- W dniu **2 listopada 2023 r.** zakończyło się embargo na publikację recenzji The Invincible przez przedstawicieli mediów i influencerów. W ramach działań promocyjnych Spółka przekazała ponad 1000 kluczy do gry. Średnia z opublikowanych ocen na dzień publikacji niniejszego raportu wyniosła 7,5/10.
- Również w dniu **2 listopada 2023 r.** ukazał się pierwszy, 19-minutowy gameplay z The Invincible od IGN.
- Także w dniu **2 listopada 2023 r.** Członkowie Zarządu Spółki wzięli jako prelegenci udział w trzeciej edycji wydarzenia Bomba Megabitowa. W ramach wystąpienia przeprowadzono

rozmowę dotyczącą gry The Invincible w kontekście oparcia jej fabuły o powieść Stanisława Lema oraz dokonano przedpremierowego pokaz fragmentu gry.

- W dniu **6 listopada 2023 r.** o godzinie 16:00 odbyła się premiera, a tym samym uruchomiona została sprzedaż pierwszej gry Spółki - The Invincible. Tytuł zbiera bardzo dobre oceny od Graczy (90% bardzo pozytywnych komentarzy w Steam) oraz wysoką ocenę w mediach branżowych i wśród influencerów (średnia z ocen 7,5/10). Zgodnie z komunikatem giełdowym Spółki z dnia 14 listopada 2023 r. skumulowane przychody brutto (przed prowizją platform dystrybucyjnych) ze sprzedaży kopii cyfrowych gry "The Invincible" na wszystkich platformach dystrybucji cyfrowej (bez uwzględnienia sprzedaży kopii gry dystrybuowanych w formie "pudełkowej"), liczone w okresie od 6 listopada 2023 r. do dnia 13 listopada 2023 r. włącznie (pierwszy pełny tydzień sprzedaży), wyniosły kwotę ok. 3,2 mln PLN.
- W dniu **10 listopada 2023 r.** w największych muzycznych serwisach streamingowych, jak np. Spotify, Tidal, czy Apple Music udostępniono ścieżkę dźwiękową do gry The Invincible, autorstwa współpracownika Spółki, Brunona Lubasa.
- W dniu **15 listopada 2023 r.** Zarząd poinformował o podjęciu decyzji o odstąpieniu od ubiegania się Spółki o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. wszystkich akcji Spółki, które to akcje są obecnie notowane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Decyzja została podjęta z uwagi na aktualną sytuację Starward Industries, w szczególności wyniki sprzedażowe gry "The Invincible", o których Spółka informowała w komunikacie ESPI nr 14/2023 z dnia 14 listopada 2023 r. i konieczną optymalizację kosztów jej

działalności, a także niepewność co do realnego terminu przeniesienia notowań akcji Starward Industries na rynek regulowany.

- Także w dniu **15 listopada 2023 r.** przedstawiciele Spółki: Marek Markuszewski i Maciej Dobrowolski wzięli udział w czacie inwestorskim w serwisie StockWatch.pl. Celem spotkania było omówienie premiery gry The Invincible. Wydarzenie odbyło się w ramach jedenastej edycji projektu #GamingNaGiełdzie.

W grudniu 2023 roku:

- W dniu **5 grudnia 2023 r.** tygodnik Polityka opublikował nominacje do prestiżowej nagrody Paszporty Polityki, edycja 2023 r. Starward Industries otrzymała nominację w kategorii Kultura cyfrowa.
- W dniu **19 grudnia 2023 r.** Spółka zawarła z Markiem Markuszewskim Porozumienie, na mocy którego strony postanowiły w szczególności o rozwiązaniu umowy o pracę i umowy świadczenia usług zawartych przez Spółkę z Prezesem Zarządu. Jednocześnie Marek Markuszewski oświadczył, iż niezwłocznie po zawarciu Porozumienia złoży rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa i Członka Zarządu Starward Industries.

W ramach Porozumienia Marek Markuszewski zobowiązał się także, pod rygorem zapłaty kary gwarancyjnej, do przeznaczenia 150 000 (sto pięćdziesiąt tysięcy) sztuk posiadanych przez siebie akcji do umorzenia bez wynagrodzenia, w celu umożliwienia Spółce zorganizowania w przyszłości emisji akcji lub uchwalenia nowego programu motywacyjnego bez rozwadniania pakietów dotychczasowych

akcjonariuszy. Ponadto Marek Markuszewski zobowiązał się dokonać sprzedaży 12 500 (dwanaście tysięcy pięćset) sztuk akcji Spółki na rzecz Andrzeja Szafrąncza, jeżeli zostanie on powołany do pełnienia funkcji Członka Zarządu Spółki oraz 12 500 (dwanaście tysięcy pięćset) sztuk akcji Spółki na rzecz Macieja Dobrowolskiego, który pełni funkcję Członka Zarządu Spółki, za cenę równą wartości nominalnej tych akcji, tj. 0,13 zł (trzydzieści groszy) za każdą akcję, w celu zwiększenia motywacji wskazanych osób do pełnienia funkcji Członków Zarządu Spółki. Jednocześnie w ramach Porozumienia zmieniono brzmienie umowy ograniczającej zbywalność posiadanych przez Marka Markuszewskiego akcji ("umowa lock-up") w ten sposób, że 160 000 (sto sześćdziesiąt tysięcy) sztuk akcji przestało być objętych umową lock-up z upływem dnia 19 grudnia 2023 r. Jednocześnie obowiązywanie umowy lock-up zostało przedłużone w stosunku do akcji przeznaczonych do umorzenia i sprzedaży, do chwili dokonania tych czynności lub do upływu 3 lat od zawarcia Porozumienia (tj. do dnia 19 grudnia 2026 r). Ponadto Marek Markuszewski zobowiązał się do przestrzegania ograniczeń zbywalności określonych w umowie lock-up w stosunku do wszystkich posiadanych akcji Spółki (także nieobjętych w inny sposób umową lock-up), w okresie od chwili zwołania walnego zgromadzenia akcjonariuszy Spółki, w którego porządku obrad będzie umieszczony punkt dotyczący podwyższenia kapitału zakładowego Spółki (emisji akcji Spółki) do chwili publikacji raportu informującego o zakończeniu takiej emisji akcji Spółki, jednak każdorazowo nie dłużej niż przez 2 miesiące od zwołania takiego walnego zgromadzenia i nie więcej niż dwukrotnie w okresie od dnia 19 grudnia 2023 r. do dnia 31 grudnia 2025 r. Dla uniknięcia wątpliwości wskazuje się, iż zobowiązanie wskazane w zdaniu poprzednim ma na celu wprowadzenie dla Marka

Markuszewskiego do końca 2025 r. dwóch wskazanych w tym zdaniu "okresów zamkniętych", w których nie będzie on mógł dokonywać sprzedaży żadnych akcji Spółki. Jednocześnie 8 500 (osiem tysięcy pięćset) akcji Spółki posiadanych przez Marka Markuszewskiego pozostaje objęte umową lock-up zawartą przez niego ze Spółką i Domem Maklerskim Navigator S.A., o której mowa w raporcie bieżącym ESPI nr 7/2023, z dnia 11 sierpnia 2023 r.

Ponadto Marek Markuszewski w Porozumieniu zobowiązał się, iż:

- w okresie od chwili zawarcia Porozumienia do dnia 30 czerwca 2026 r. w zakresie uchwał walnego zgromadzenia Spółki, których przedmiotem mają być decyzje umożliwiające dokonanie umorzenia, decyzje dotyczące dokapitalizowania Spółki, decyzje dotyczące zmiany statutu Spółki oraz decyzje dotyczące programu/programów motywacyjnych Spółki, w wypadku gdy będzie uczestniczył w takich walnych zgromadzeniach Spółki osobiście lub przez ważnie umocowanego pełnomocnika, odda głosy ze wszystkich posiadanych przez siebie akcji Spółki za wszystkimi takimi uchwałami zgodnie ze wskazaniem Spółki, pod rygorem zapłaty kary gwarancyjnej;
- do 31 grudnia 2024 r. będzie uczestniczył w walnych zgromadzeniach, o których mowa powyżej osobiście lub przez ważnie umocowanego pełnomocnika;
- dołoży wszelkich starań, aby w okresie od 1 stycznia 2025 r. do 30 czerwca 2026 r. uczestniczyć w walnych zgromadzeniach, o których mowa powyżej osobiście lub przez ważnie umocowanego pełnomocnika.

- W dniu **19 grudnia 2023 r.** Emitent otrzymał rezygnację od Marka Markuszewskiego z pełnienia funkcji Prezesa i Członka Zarządu Spółki. Rezygnacja była skuteczna z chwilą jej otrzymania przez Spółkę.

Jednocześnie w dniu 19 grudnia 2023 r. Rada Nadzorcza Spółki, wykorzystując uprawnienie przewidziane w Statucie Spółki podjęła uchwałę w sprawie powołania nowego Członka Zarządu Starward Industries S.A. - Andrzeja Szafranca, pełniącego dotychczas rolę głównego doradcy prawnego Spółki (Chief Legal Officer), który jest związany ze Spółką od początku jej istnienia. Uchwała była skuteczna z chwilą jej podjęcia.

- W dniu **27 grudnia 2023 r.** Marek Markuszewski zawarł z Członkami Zarządu Emitenta - Maciejem Dobrowolskim oraz Andrzejem Szafrancem umowy sprzedaży akcji, na mocy których dokonana została sprzedaż 12 500 (dwanaście tysięcy pięćset) sztuk akcji Spółki na rzecz Andrzeja Szafranca oraz 12 500 (dwanaście tysięcy pięćset) sztuk akcji Spółki na rzecz Macieja Dobrowolskiego, za cenę równą wartości nominalnej tych akcji, tj. 0,13 zł (trzynaście groszy) za każdą akcję. Powyższa sprzedaż stanowiła wykonanie jednego z postanowień Porozumienia zawartego przez Marka Markuszewskiego ze Spółką w dniu 19 grudnia 2023 r.
- W dniach **21 grudnia 2023 r. - 4 stycznia 2024 r.** gracze otrzymali możliwość nabycia gry The Invincible z 20% zniżką. Promocyjna sprzedaż odbywała się w ramach corocznego wydarzenia Steam Winter Sale.

THE INVINCIBLE

Based on S. Lem's iconic novel



NOT EVERYTHING
EVERYWHERE IS FOR US

Udział w targach, konferencjach i innych wydarzeniach branżowych:

- festiwal IGN Fan Fest, online
- targi devGAMM, Polska
- targi GDC, USA
- festiwal LudoNarraCon, online
- festiwal Pixel Heaven 2023, Polska
- wydarzenie PC Gaming Show, online
- wydarzenie Steam Next Fest, online
- targi Gamescom, Niemcy
- targi PAX WEST, USA
- targi Tokyo Game Show, Japonia
- XVII edycja Poznań Game Arena, Polska
- festiwal Bomba Megabitowa 3, Polska
- X i XI edycja konferencji Gaming na Giełdzie, online

Uczestnictwo w wydarzeniach dla inwestorów indywidualnych:

- organizacja w siedzibie Spółki “Dnia Otwartego” dla inwestorów i przedstawicieli mediów
- konferencja WallStreet 27 i odbywające się w jej ramach wydarzenie Forum Akcjonariat, Polska

5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym

W styczniu 2024 roku:

- W dniu **2 stycznia 2024 r.** Spółka zawarła umowę pożyczki z byłym Prezesem Zarządu i jednocześnie akcjonariuszem Spółki - Markiem Markuszewskim. Na podstawie powyższej umowy Marek Markuszewski udzielił Starward Industries pożyczkę w kwocie 200 000,00 zł, z terminem spłaty do dnia 31 maja 2024 r., oprocentowanej na 6% w skali roku, z odsetkami płatnymi w całości wraz ze spłatą kwoty pożyczki.
- W dniu **16 stycznia 2024 r.** przedstawiciele Spółki odebrali nagrodę Paszport Polityki edycja 2023 w kategorii Kultura cyfrowa. Jak wskazano w uzasadnieniu, Starward Industries otrzymała nagrodę za *wyróżniający się artystycznym smakiem i zrozumieniem intencji autora przekład klasycznego dzieła Stanisława Lema na język interaktywnego medium, z akcentem na aktualne dziś – w dobie ekspansji inteligencji maszynowej – ostrzeżenie przed ułudą antropocentryzmu.*
- W dniu **29 stycznia 2024 r.** Zarząd spółki wziął udział w czacie oraz prezentacji inwestorskiej w serwisie StockWatch.pl. Celem spotkania było omówienie sytuacji finansowej i organizacyjnej spółki, aktualnych wydarzeń oraz strategii na przyszłość.

W lutym 2024 roku:

- W dniu **11 lutego 2024 r.** Spółka zawarła umowy pożyczek z Przewodniczącym Rady Nadzorczej Spółki - Bartoszem Karasińskim i dwoma innymi akcjonariuszami Starward

Industries. Na podstawie zawartych umów Spółka otrzymała pożyczki w łącznej wysokości 150 000,00 zł (po 50 000,00 zł od każdego pożyczkodawcy), z terminem spłaty do dnia 1 stycznia 2025 r., oprocentowanych na 6% w skali roku, z odsetkami płatnymi w całości wraz ze spłatą kwoty pożyczki.

- W dniu **16 lutego 2024 r.** gra Spółki, The Invincible, otrzymała aktualizację 1.1.6., usprawniającą przebieg gry na wszystkich platformach, na które została wydana, tj. Steam, GOG, Epic Games Store, PlayStation Store i Xbox Store.
- W dniach od **26 lutego 2024 r.** do **4 marca 2024 r.** gra The Invincible, wzięła udział w wyprzedaży *Dinozaury kontra Roboty* na platformie Steam, zapewniając przyrost wishlist i liczby sprzedanych kopii gry na przestrzeni trwania wydarzenia.

W marcu 2024 roku:

- W dniu **6 marca 2024 r.** Spółka zawarła umowę pożyczki z akcjonariuszem Starward Industries. Na mocy powyższego dokumentu, pożyczkodawca udzielił Spółce pożyczki na kwotę 50 000,00 zł, oprocentowaną na 6% w skali roku, którą Starward Industries zobowiązany jest zwrócić wraz z odsetkami do dnia 1 stycznia 2025 r.
- W dniu **7 marca 2024 r.** Spółka zawarła umowę pożyczki z akcjonariuszem Starward Industries - spółką Chiswick

Creative Ventures Limited. Na podstawie powyższej umowy pożyczkodawca zobowiązał się udzielić Spółce pożyczki w łącznej kwocie 200 000,00 zł, z terminem spłaty do dnia 1 stycznia 2025 r., oprocentowanych na 6% w skali roku, z odsetkami płatnymi w całości wraz ze spłatą kwot pożyczek. Wypłata pożyczek została podzielona na transze - kwota 140 000,00 zł została przekazana Spółce do dnia 8 marca 2024 r., zaś kwota 60 000,00 zł zostanie przekazana Spółce do dnia 31 marca 2024 r.

- W dniu **16 marca 2024 r.** gra Spółki, The Invincible, otrzymała aktualizację 1.1.7. na wszystkich platformach, na których została wydana, tj. Steam, GOG, Epic Games Store, PlayStation Store i Xbox Store. Aktualizacja objęła takie ulepszenia rozgrywki jak: opcję przewijania dialogów, opcję włączenia kaszet (pasków filmowych) ukazywanych w czasie interaktywnych scen, zbliżenie (bez użycia dodatkowego ekwipunku w grze) i nową animację odślaniającą kolejne lokacje na mapie.

6. Przewidywany rozwój Spółki

Przy promocji i marketingu pierwszej gry, Spółka wykorzystywała 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 zbudowała komunikację marketingową wykorzystującą m.in. opinie i rekomendacje zarówno fachowców jak i influencerów, wspartą znacznym gotówkowym budżetem marketingowym zapewnionym przez wydawcę, aby uzyskać maksymalny zasięg w momencie wydania pierwszej gry (w momencie premiery gra miała blisko 600 tysięcy zapisów na tzw. wishliście na platformie Steam). 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 rozgrywki,
- 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.

W perspektywie krótko i średnioterminowej, po premierze swojego pierwszego tytułu Spółka skupiła się na jego rozwoju oraz pracy nad drugą grą. Z uwagi na sprzedaż gry The Invincible poniżej pierwotnych oczekiwań zmienione zostały założenia budżetowe i plany operacyjne. W najbliższej przyszłości Spółka zamierza produkować jednocześnie tylko jedną grę, czego wynikiem jest redukcja zespołu i wprowadzenie optymalizacji kosztów.

Jednocześnie analiza dotychczasowej sprzedaży gry The Invincible wskazuje, iż może mieć ona potencjał na tzw. longseller, a więc produkt sprzedający się stale, w długim okresie, tak jak inne gry z tego gatunku. Biorąc to pod uwagę, Spółka zamierza w dalszym ciągu rozwijać grę The Invincible, poprzez m.in. wydawanie darmowych lub płatnych patchy i rozszerzeń. Na ten cel zostało przeznaczone ok 20% aktualnych zasobów kadrowych Spółki. Starward Industries prowadzi także rozmowy, których efektem może być wydanie tytułu na VR oraz jego sprzedaż w modelach subskrypcyjnych.

Drugim, najważniejszym aktualnie celem Spółki, jest praca nad kolejnym tytułem, którego faza koncepcyjna trwa od ponad roku, ze znacznym przyspieszeniem od początku 2024 r., czego wynikiem jest wypracowanie kilku grywalnych prototypów. Ich założenia gameplayowe poddawane są obecnie ocenie znaczących specjalistów z branży, by nowy tytuł jak najlepiej odpowiadał oczekiwaniom przyszłych graczy.

Spółka rozważa różne modele rozwoju swoich przyszłych tytułów, w tym model early access. Podjęła jednakże zasadnicze założenie, iż kolejne produkty zawsze będą powstawały na zakładkę - preprodukcja kolejnej gry, będzie rozpoczynała się przed premierą poprzedniej. Działanie takie ma na celu ustabilizowanie sytuacji

organizacyjnej i finansowej Spółki, zmniejszenie odstępów czasowych pomiędzy kolejnymi premierami oraz wzmocnienie pozycji Spółki na rynku i w branży gamedev.

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	255 000	13,07%	255 000	13,07%
2	11 bit studios S.A.	116 787	5,99%	116 787	5,99%
3	Daniel Betke	100 000	5,13%	100 000	5,13%
4	Bartosz Karasiński**	35 000	1,79%	35 000	1,79%
5	Acion Partners Ltd.	27 995	1,43%	27 995	1,43%
6	Andrzej Szafranec*	15 051	0,77%	15 051	0,77%
7	Maciej Dobrowolski*	12 700	0,65%	12 700	0,65%
8	Pracownicy i współpracownicy	228 500	11,71%	228 500	11,71%
9	Pozostali akcjonariusze <5%	1 159 962	59,45%	1 159 962	59,45%
	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 5 października 2023 r. oraz informacji wskazanych w raportach bieżących związanych z transakcjami na akcjach i mogą nie uwzględniać transakcji, które nie rodziły obowiązków raportowania.

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 585 000 akcji Spółki (część akcji serii A należących do Marka Markuszewskiego oraz większość akcji serii B i F), stanowiących 29,98% w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZA (tzw. „Umowa Lock-up”).

Obecnie obowiązujące Umowy Lock-up dotyczące akcji serii B i F oraz 8 500 akcji serii A zawarto na okres od daty zawarcia do dnia upływu odpowiednich okresów liczonych od dnia oficjalnej premiery pierwszej gry Spółki pt. „The Invincible” („Niezwycięzony”).

W stosunku do 150 000 akcji serii A posiadanych przez Marka Markuszewskiego, które Matek Markuszewski zobowiązał się przeznaczyć do umorzenia bez wynagrodzenia, Umowa Lock-up obowiązuje do chwili dokonania umorzenia lub do dnia 19 grudnia 2026 r.

10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Na dzień 31 grudnia 2023 r. suma bilansowa Spółki wynosiła 10 517 603,29 zł, w tym 9 150 628,12 zł stanowiły kapitały własne.

Strata netto w okresie sprawozdawczym wyniosła 2 199 539,32 zł. Zaraportowany wynik uwzględnia odroczony podatek dochodowy oraz odzwierciedla prowadzenie działalności operacyjnej, rodzącej koszty na produkcję gry, urządzenie i utrzymanie biura, zapewnienie usług podwykonawców, oraz wynagrodzenia pracowników i współpracowników w wysokości 6 154 237,95 zł. Zmiana stanu produktów wyniosła 803 583,47 zł.

Zaraportowana strata księgowa ma pokrycie w realizacji planu produkcyjnego gry The Invincible. Łączne nakłady poniesione na wytworzenie pierwszej gry studia "The Invincible" do końca okresu sprawozdawczego ujęte zostały po stronie aktywów w pozycji "zapasy - produkty gotowe" w kwocie 8 949 190,77 zł.

Na łączną kwotę zawartą w pozycjach dotyczących rozliczeń długo i krótkoterminowych składają się w szczególności aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego oraz rozłożona do roku 2028 r. kwota 1 000 000,00 zł zaliczki na poczet wynagrodzenia, którą otrzymał licencjodawca gry The Invincible na poczet przyszłego

wynagrodzenia.

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

Zgodnie z umową podział zysku należnego stronom umowy wydawniczej następuje od chwili, gdy łączne wpływy ze sprzedaży gry pokryły 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 zostały na rozwój pierwszego tytułu i Spółki.

Premiera gry The Invincible miała miejsce 6 listopada 2023 r. i od tego dnia gra pozostaje w sprzedaży. Zgodnie z informacjami przekazanymi publicznie przez wydawcę, łączna sprzedaż gry w okolicy połowy stycznia 2024 r. przekroczyła poziom kwoty recoupu. Jednakże ze względu na sposób rozliczeń i związane z tym przesunięcia w płatnościach, Spółka nie otrzymała do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania przychodów z gry The Invincible. Rozliczenia następują w formule "cash received", tj. najpierw wydawca oczekuje na płatność od platform sprzedażowych, a po jej otrzymaniu, w następnym okresie rozliczeniowym przekazuje udział w przychodach Spółce. Ze względu na obowiązujący system rozliczeń recoup został faktycznie splotony przychodami otrzymanymi przez wydawcę w lutym bieżącego roku i przychody otrzymane w tym okresie przekraczające kwotę recoupu zasilą Spółkę do końca marca bieżącego roku będąc pierwszymi przychodami jakie Spółka otrzyma ze sprzedaży gry The

Invincible. Recoupowi nie podlegają jednak przychody z produktów stanowiących merchandasing (wszelkiego rodzaju produkty związane z grą, np. muzyka, komiks, koszulki itp.), z których Spółka otrzymała dotychczas przychody, jednak nie są to środki istotnie wpływające na sytuację finansową Spółki. Aktualnie Spółka oczekuje na przekazanie przez wydawcę środków wynikających ze sprzedaży gry The Invincible należnych Starward Industries po recoup. W początkowym okresie po premierze gry Zarząd rozpoznał, iż sprzedaż nie jest tak wysoka, aby możliwe było pokrycie recoupu już w pierwszym miesiącu sprzedaży i tym samym, przewidując przesunięcie wpływu przychodów ze sprzedaży, przyspieszył negocjacje finansowania płynnościowego.

Do chwili sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka pozyskała środki wspomagające finansowanie bieżącej działalności w kwocie 600 000 zł, z czego na rachunek Spółki wpłynęło 540 000 zł; 60 000 zł jeden z pożyczkodawców zobowiązał się przekazać do końca marca bieżącego roku. Zarząd prowadzi także zaawansowane rozmowy w sprawie pozyskania dodatkowych środków wspomagających finansowanie działalności, mających na celu zabezpieczenie funkcjonowania Spółki na wypadek niewystarczających przychodów z gry The Invincible. Jednocześnie Spółka stale pracuje nad ulepszeniami i aktualizacjami do gry, mającymi na celu utrzymanie sprzedaży na możliwie wysokim poziomie i uprawdopodobnienie wystąpienia tzw. "długiego ogona sprzedażowego".

Wszystkie posiadane środki finansowe znajdują się na rachunku bieżącym.

Z uwagi na brak osiągnięcia sukcesu sprzedażowego po premierze, dokonano optymalizacji funkcjonowania Spółki, w szczególności w

zakresie znacznego obniżenia kosztów bieżącej działalności. Na chwilę sporządzenia niniejszego sprawozdania koszty miesięczne funkcjonowania Spółki są o około połowę niższe niż przed premierą gry The Invincible. Spółka nie zamierza istotnie podnosić tych kosztów w przyszłości i planuje produkcję drugiego tytułu w

znacznie niższym budżecie niż budżet pierwszej gry, co zdaniem Spółki, w połączeniu ze zmianą gatunku i podejścia do produkcji (m. in. rozbudowaniem gameplayu) pozwoli na zmniejszenie ryzyka biznesowego i finansowego w przyszłości.

AKTYWA (PLN)	STAN NA 31.12.2023 R.	STAN NA 31.12.2022 R.
<u>Aktywa trwałe</u>	<u>818 128,38</u>	<u>366 930,37</u>
<u>Aktywa obrotowe</u>	<u>9 699 474,91</u>	<u>14 487 467,17</u>
Zapasy	8 949 190,77	8 150 236,80
Należności krótkoterminowe	190 340,47	165 056,71
Inwestycje krótkoterminowe	318 061,23	6 087 496,25
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	241 882,44	84 677,41
Suma	10 517 603,29	14 854 397,54

PASYWA (PLN)	STAN NA 31.12.2023 R.	STAN NA 31.12.2022 R.
<u>Kapitał własny</u>	<u>9 150 628,12</u>	<u>11 350 167,44</u>
<u>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</u>	<u>1 366 975,17</u>	<u>3 504 230,10</u>
Rezerwy na zobowiązania	891 109,35	812 174,60
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	475 865,82	492 055,50
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	2 200 000,00
Suma	10 517 603,29	14 854 397,54

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 2023 r. w przeliczeniu na pełne etaty w rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy Spółka zatrudniała 3 i 1/4 osoby, 29

osób współpracowało ze spółką na podstawie umów cywilno-prawnych.

W 2023 roku, do chwili premiery gry The Invincible zespół był rozbudowywany. Po premierze gry Spółka przeprowadziła optymalizację kosztów, w ramach której zakończono współpracę z częścią zespołu. Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka zatrudnia/stale współpracuje na czas nieokreślony z łącznie 17 osobami.

13. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń

13.1. Główne ryzyka zidentyfikowane przez Spółkę

W poprzednim sprawozdaniu z działalności Spółka wskazała, iż kluczowym zagrożeniem związanym z działalnością Spółki Starward Industries było wyprodukowanie pierwszej gry wideo na niesatysfakcjonującym dla rynku poziomie i w konsekwencji wygenerowanie niewystarczających przychodów ze sprzedaży tej gry.

Wskazano, iż jakość produkowanej gry uzależniona była m.in. od zaangażowania zespołu, który mógł z wielu przyczyn nie zrealizować postawionych celów: otrzymania konkurencyjnej oferty, choroby, wypadku, opóźnień w realizacji. Zarząd podjął odpowiednie działania mające na celu zapewnienie stabilności 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.

Ponadto wskazano, iż sukces sprzedaży związany był 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 do premiery gry The Invincible cały wysiłek koncentrował na tym produkcie, od którego sukcesu uzależniony był w dużym stopniu dalszy rozwój Spółki.

Powyższe ryzyko zmaterializowało się w znacznym stopniu, z uwagi na brak osiągnięcia przez grę The Invincible sukcesu sprzedażowego i tym samym nie wygenerowania satysfakcjonujących przychodów ze sprzedaży gry. Spowodowało to brak osiągnięcia przez Spółkę przychodów ze sprzedaży gry w pierwszych miesiącach następujących po jej premierze, z uwagi na tzw. recoup wydawcy (szerzej na ten temat w pkt. 10. *Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa*). Jednocześnie sama gra oceniana jest przez graczy bardzo dobrze, więc nie można powiedzieć, że ryzyko zmaterializowało się w zakresie jakości gry. Porównując do innych gier z gatunku, sprzedaż The Invincible nie przedstawia się negatywnie. Zdaniem Zarządu głównym problemem było wydanie zbyt niskowej gry w nieoptymalnym okresie, w którym premiery miało wiele większych tytułów przyciągających zainteresowanie graczy. Brak pozostawienia zapasu finansowego po premierze, spowodował również konieczność poszukiwania finansowania płynnościowego, które zostało pozyskane w postaci pożyczek od akcjonariuszy.

W chwili obecnej, Zarząd jako główne ryzyko w najbliższej przyszłości rozpoznaje pogorszenie się sprzedaży gry The Invincible i tym samym spodziewanych przychodów z tym związanych. W celu zmniejszenia ryzyka Spółka zamierza wprowadzać regularne uaktualnienia i poprawki do gry, mające na celu utrzymanie sprzedaży na możliwie wysokim poziomie i uprawdopodobnienie wystąpienia tzw. "długiego ogona sprzedażowego". Jednocześnie Spółka jest na zaawansowanym etapie rozmów nad dalszą częścią finansowania wspomagającego, mającego zabezpieczyć Spółkę na

wypadek wystąpienia niewystarczających przychodów z gry. Jednakże nie można w 100% wykluczyć, iż sprzedaż spadnie w tak istotnym stopniu, iż Spółka będzie musiała podjąć dalsze kroki w celu pozyskania finansowania na prowadzenie dalszej działalności lub podjąć dalsze oszczędności kosztowe.

W nieco dalszej przyszłości głównym ryzykiem jest brak osiągnięcia sukcesu sprzedażowego przez drugą grę Spółki. Mając na uwadze, że podobne ryzyko zmaterializowało się w przypadku pierwszego tytułu, Spółka wyciąga obecnie wnioski z zaistniałej sytuacji, aby możliwie ograniczyć wystąpienie tego ryzyka w przypadku drugiej gry. Ryzyko to będzie ograniczone w szczególności poprzez utrzymywanie kosztów produkcji na rozsądnym poziomie, analizę

potrzeb graczy i rozbudowanie sfery gameplayowej drugiej gry, przy jednoczesnym zachowaniu wysokiej jakości sfery wizualnej, czy narracyjnej. Jednocześnie Spółka zamierza dokładnie przeanalizować możliwe okna wydawnicze, aby możliwie zmniejszyć konkurencję w okolicach premiery drugiej gry. Jednakże pomimo podjętych działań ograniczających ryzyko, z uwagi na specyfikę branży rozrywkowej, nie da się w 100% przewidzieć rezultatu sprzedażowego i uniknąć materializacji takiego ryzyka w stosunku do drugiej gry Spółki.

13.2. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem rynkowym Spółki

Ryzyko związane z konkurencją

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.

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.

Z dostępnych danych wynika, że branża gier cały czas rośnie globalnie, jednak konkurencji również jest coraz więcej. Ryzyko związane z brakiem przebiccia się na rynku jest ogromne, szczególnie jeżeli mowa o projektach realizowanych przez niezależne studia, do których należy Starward Industries. Spółka stara się wyciągać wnioski z premiery swojej pierwszej gry, tak aby możliwie zwiększyć konkurencyjność drugiego tytułu, jednak w żaden sposób nie można zagwarantować osiągnięcia przez niego sukcesu.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obarczony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź 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. Obserwując w ostatnim czasie rynek gier nie można jednak wykluczyć, iż droższe, znacznie bardziej rozbudowane gry spowodują zmniejszenie zainteresowania grami mniej rozbudowanymi i tańszymi. Niektórzy użytkownicy mają tendencję do zakupu mniejszej liczby tytułów, takich, których koszt zakupu jest bardzo wysoki, ale oferują znacznie szerszą i dłuższą rozgrywkę, niemożliwą do uzyskania w przypadku tańszych produkcji. 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 w najbliższym okresie będzie uzyskiwała przychody w przeważającej większości ze sprzedaży cyfrowych kopii pierwszej gry (w znacznie mniejszym zakresie z produktów stanowiących merchandising, np. muzyki, komiksów itp.), co powoduje, że w najbliższej przyszłości sprzedaż gry *The Invincible* będzie miała istotny wpływ na finanse Spółki. Spółka zamierza utrzymywać zainteresowanie produktem, a także ma świadomość wystąpienia konieczności pozyskania finansowania zewnętrznego (szerzej na ten temat w pkt 13.1 *Główne ryzyka zidentyfikowane przez Spółkę*) Spółka będzie maksymalizowała cykl życia rynkowego produktu z jednej strony poprzez aktualizację i rozszerzanie zawartości gry, a z drugiej stosując rozsądną politykę zniżek i promocji po okresie premierowym. W dalszej przyszłości bardzo istotny wpływ na sytuację finansową Spółki będą miały przychody ze sprzedaży drugiej gry Spółki. Istnieje możliwość, iż Spółka będzie uzyskiwać jednocześnie przychody z drugiej i pierwszej gry. Z większym prawdopodobieństwem większe przychody powinny w przyszłości

wpływać z drugiej gry Spółki, z uwagi na generalną tendencję do generowania większej sprzedaży w okresie popremierowym. Jednakże nie można wykluczyć, że przychody z drugiej gry będą niższe niż z pierwszej, a także, że w czasie sprzedaży drugiej gry nie będą wpływać już przychody z pierwszej gry albo będą one znikome. Wobec niewielkiej dywersyfikacji źródeł przychodów, nie można wykluczyć w przyszłości potrzeby pozyskania finansowania zewnętrznego.

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 dystrybuje i będzie dystrybuować swoje przyszłe produkty głównie w formie cyfrowej. Dzięki temu ma możliwość szybszego uzyskania zwrotu nakładów na produkcję, nie ponosząc przy tym kosztów krańcowych dystrybucji innych niż prowizja pośrednika. Spółka korzysta w tym celu z wiodących platform sprzedażowych na kluczowe platformy:

- komputery osobiste (Steam, Epic Store, GOG),
- Microsoft Xbox (Microsoft Store),
- Sony PlayStation (Playstation 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. Pierwsza gra Spółki uzyskała wszystkie wymagane certyfikacje i została dopuszczona do dystrybucji. W opinii Zarządu ryzyko wystąpienia dowolnego z powyższych czynników w przypadku drugiego tytułu jest znikome, niemniej Zarząd wyraża przekonanie, że dostarcza produkty o bardzo wysokiej jakości, a niezależnie będzie dbać o zgodność treści i formy także przyszłych tytułów 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 część klientów nadal preferuje wizytę w sklepie i posiadanie pudełkowej kopii gry, co jednak nie występuje znacząco w przypadku gry The Invincible. 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 drugiej 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 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.

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. Ryzyko to zmaterializowało się znacząco w stosunku do gry The Invincible, która miała bardzo wysoki współczynnik oglądalności względem sprzedaży, co w istotnym stopniu zmniejszyło wyniki sprzedażowe tej gry.

W celu minimalizacji ryzyka w przypadku drugiej gry, Spółka od początku pracy nad grą projektuje rozbudowaną rozgrywkę oraz nieliniową, zindywidualizowaną strukturę. 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. Ponadto bogata warstwa gameplayowa ma zachęcić do samodzielnego zagrania i zaangażowania w rozgrywkę ze względu na zwiększony wpływ gracza na jej przebieg.

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.

Powyższe ryzyko zmaterializowało się częściowo w wypadku gry The Invincible, która przez graczy została oceniona bardzo dobrze, jednak jej sprzedaż można określić jako satysfakcjonującą jedynie w zakresie jej gatunku, a nie w kontekście wcześniejszych oczekiwań. Obecnie Spółka zmienia strategię i wyciągając wnioski z premiery pierwszego tytułu zamierza zrealizować drugi tytuł z nakierowaniem na szerszego odbiorcę, zmieniając gatunek i wzbogacając warstwę gameplayową, nie pozbawiając go jednocześnie jakości pierwszego tytułu. Nie można jednak wykluczyć, że taki produkt nie trafi w gusta graczy i przyjęta strategia nie zostanie ostatecznie zrealizowana z tego powodu lub innych powodów wyżej wskazanych.

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 nie wyklucza możliwości dobrowolnego odejścia obecnych współpracowników bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywą Spółki. 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. Dodatkowym czynnikiem ograniczającym ryzyko, jest swoboda twórcza związana z pracą w niewielkim zespole oraz możliwość 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. Dokładana jest wszelka staranność, by Spółka posiadała prawa autorskie, bądź licencje do wszystkich wymaganych elementów zastosowanych w grach, a także przy produkcji materiałów marketingowych. Mimo to istnieje ryzyko, że Spółka może zostać oskarżona o naruszenia w tym obszarze.

Istnieje ryzyko naruszenia praw autorskich Spółki przez podmioty trzecie, które może negatywnie wpływać na wyniki Spółki. Może to nieść za sobą ryzyko potencjalnych długotrwałych i kosztownych sporów oraz procesów sądowych. Charakterystyką branży jest też częste spotykanie rozwiązań podobnych, zarówno w kwestii koncepcji całej gry, jak i samych mechanik, artu, czy fabuły. Ewentualne udowodnienie potencjalnego naruszenia praw autorskich Spółki na tym polu może być bardzo skomplikowane, co wpływa na obniżenie realnego poziomu ochrony praw autorskich Spółki.

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, jednakże ryzyko to jest ograniczone poprzez wprowadzenie do umów postanowień zobowiązujących do przeniesienia na Spółkę praw autorskich na nowo powstałych polach eksploatacji Spółka monitoruje powstające pola eksploatacji, dokładając starań, aby realizowane umowy pokrywały wszystkie kluczowe dla Spółki obszary.

Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą

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. Dotychczas mógł być on widoczny np. w zakresie ponoszonych przez Emitenta kosztów działalności w związku z dodatkowym nasileniem ogólnego wzrostu cen, jednakże w ostatnim czasie presja inflacyjna zaczęła spadać, ale nie można wykluczyć, iż powróci w przyszłości. W odniesieniu do sprzedaży pierwszej gry, Spółka notuje, iż użytkownicy z Rosji nie stanowią głównych odbiorców gry wideo wyprodukowanej przez Spółkę. Z uwagi na wprowadzane sankcje oraz przyszłą decyzję Emitenta, możliwe jest, iż druga gra Spółki 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 zmienności kursów walutowych

Spółka w dominującym stopniu ponosi koszty działalności w walucie PLN, natomiast przychody z gry The Invincible oraz produktów z nią związanych (tzw. "merchu") otrzymuje i otrzymywać będzie w walucie USD. Najprawdopodobniej taka sytuacja wystąpi również w wypadku drugiej gry Emitenta. Z tego powodu wyniki Spółki będą wystawione na wahania kursowe. Ryzyko to dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko związane z inflacją

Bardzo wysoka inflacja może negatywnie wpływać na stronę kosztową Spółki. Objawiać się to może zarówno poprzez wzrost cen materiałów i środków trwałych, ale również i presji wynagrodzeniowej ze strony pracowników i usługodawców.

Spółka opracowuje produkty cyfrowe, przez co nie jest bezpośrednio narażona na wzrost cen materiałów bądź surowców. Posiada także niewielki majątek trwały, produkcja odbywa się bowiem w chmurze. Główne zapotrzebowanie na środki trwałe wiąże się ze sprzętem elektronicznym, który wykazuje nieco inną dynamikę zmian cen niż ogólny koszyk CPI. Najistotniejszą część kosztów Spółki stanowią usługi i wysoki wzrost kosztów w tym obszarze może wpłynąć negatywnie na koszty funkcjonowania Spółki

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 2023.

Sporządzono w Krakowie, dnia 20 marca 2024 r.

Maciej Dobrowolski

Członek Zarządu

Andrzej Szafranec

Członek Zarządu