



**STARWARD
INDUSTRIES**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Starward Industries Spółka Akcyjna

Za rok obrotowy obejmujący okres od 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r.

SPIS TREŚCI

1. Podstawowe dane	2
2. Władze	4
3. Opis działalności	5
4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w zakończonym roku obrotowym	8
5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym	13
6. Przewidywany rozwój Spółki	16
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	18
8. Akcjonariat	18
9. Informacja w zakresie umów Lock-up	18
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	22
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 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu był następujący:

Maciej Dobrowolski - Członek Zarządu

Andrzej Szafraniec - Członek Zarządu

Na dzień 31 grudnia 2024 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

Michał Obłoj - Członek Rady Nadzorczej

W dniu 24 grudnia 2024 r. Spółka otrzymała od Pawła Wilkosa rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej. Powyższa rezygnacja stała się skuteczna z chwilą jej otrzymania przez Spółkę.

Również dnia 24 grudnia 2024 r. pozostali Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, po rezygnacji Pawła Wilkosa, 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 Michała Obłoja.

Michał Obłoj jest absolwentem Uniwersytetu Jagiellońskiego, na kierunku Zarządzanie Mediami i Kulturą, specjalizacja Zarządzanie

mediami. Od początku swojej kariery zawodowej związany z marketingiem internetowym i mediami społecznościowymi, w szczególności w zakresie marketingu produktowego, zarządzania społecznościami oraz planowania strategicznego. Doświadczenie w branży zdobywał m.in. w Green Man Gaming i Moonlit S.A., w której to spółce również jest członkiem Rady Nadzorczej.

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 w 2018 r. 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 do współpracy osoby z branży gamedev, 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 Sprawozdania Spółka jest po premierze swojego pierwszego produktu - gry fabularnej The Invincible, opartej na motywach powieści "Niezwyciężony" Stanisława Lema, znanego polskiego futurologa i pisarza hard sci-fi, 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 powieliała 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 pozytywnych ocen na Steam długo utrzymywała się powyżej 90%, obecnie wynosi około 88%, co w ocenie Spółki jest bardzo dobrym wynikiem po upływie roku od premiery. Gra nie osiągnęła jednak oczekiwanego sukcesu komercyjnego. W ocenie Spółki produkt trafił w niszę i wykazuje stabilną, dobrą sprzedaż na tle innych gier tego gatunku, jednak nie jest ona tak wysoka, jak można byłoby się spodziewać przed premierą, w szczególności analizując liczbę wishlisty w serwisie Steam.

Aktualnie Spółka skupia się na rozwoju swojego nowego tytułu o nazwie Dante's Ring - katastroficznego RPG akcji z elementami survivalu i arcade, w którym gracze muszą stawić czoła siłom natury podczas erupcji wulkanu na tajemniczej wyspie. Spółka planuje premierę gry w formule wczesnego dostępu jeszcze w 2025 r. Gra będzie oferowała unikalne połączenie gatunków, z naciskiem na dynamiczną rozgrywkę, wysokiej jakości oprawę wizualną i angażujący świat. Spółka liczy na przyciągnięcie zainteresowania zarówno fanów większych tytułów akcji, jak i casualowych graczy indie. Produkcja będzie znacząco wzbogacona o gameplay i mechaniki, których brakowało w The Invincible, z zachowaniem znanej już odbiorcom retro stylistyki. Założenia gameplayowe nowego tytułu poddawane są regularnej ocenie doświadczonych

specjalistów z branży, by jak najlepiej odpowiadał on oczekiwaniom przyszłych graczy.

Spółka rozważa różne modele rozwoju swoich przyszłych tytułów, w tym model early access ,w którym to będzie wydany projekt Dante's Ring 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.



4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w 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 pożyczki 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. Pożyczka została umorzona, o czym jest mowa w dalszej części Sprawozdania.
- 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 dniu **31 stycznia 2024 r.** zespół produkcyjny Spółki zakończył prace w ramach pierwszego kamienia milowego (MS1) drugiego tytułu Starward Industries.

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. Termin spłaty został zmieniony, o czym mowa w dalszej części Sprawozdania.
- 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 powyższej umowy, 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. Termin spłaty został zmieniony, o czym mowa w dalszej części Sprawozdania.
- 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 pożyczki została podzielona na transze - kwoty 140 000,00 zł i 60 000,00 zł. Termin spłaty został zmieniony, o czym mowa w dalszej części Sprawozdania.
- W dniu **8 marca 2024 r.** zakończyły się prace w ramach drugiego kamienia milowego (MS2) nowej gry, nad tworzeniem której pracuje Spółka.
- 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 kaset (pasków filmowych) ukazywanych w czasie interaktywnych scen, zbliżenie (bez użycia dodatkowego ekwipunku w grze) i nową animację odślaniającą kolejne lokacje na mapie.

W kwietniu 2024 roku:

- W dniu **12 kwietnia 2024 r.** zespół osiągnął trzeci etap prac (MS3) w procesie tworzenia drugiej gry Spółki.
- Ponadto w **kwietniu 2024 r.** gra The Invincible otrzymała cztery nominacje do nagród Digital Dragons 2023. Tytuł został doceniony w kategoriach Best Polish Game Visual Art 2023, Best Polish Game Audio 2023, Best Polish Narrative 2023 oraz najważniejszej - Best Polish Game 2023.

W maju 2024 roku:

- W dniu **3 maja 2024 r.**, rozpoczęto promocję gry The Invincible, po raz pierwszy wprowadzając obniżkę ceny gry o 33%. Promocja zakończyła się 16 maja 2024 r.
- Od **3 do 6 maja 2024 r.** The Invincible uczestniczył w festiwalu Polish Constitution Days.
- W dniu **6 maja 2024 r.** udostępniona została aktualizacja do gry The Invincible pn. Voyager. Wsluchując się w głosy graczy wprowadzono m.in. dynamiczne widoki z kamery podczas jazdy łazikiem oraz szersze pole widzenia, zwiększono prędkość chodzenia i biegu w wybranych lokalizacjach, a także dodano nowe slajdy z historią toczącą się na Regis III.
- Od **6 do 9 maja 2024 r.** The Invincible był objęty promocją Midweek Madness, która miała widoczność na głównej stronie Steam. Od 10 do 16 maja 2024 r. gra uczestniczyła w wydarzeniu LudoNarraCon 2024, które miało mniejszą widoczność, ale w dalszym ciągu widniało na głównej stronie Steam.

- W dniu **14 maja 2024 r.** Spółka zawarła umowę pożyczki z akcjonariuszem Starward Industries. Na podstawie zawartej umowy Spółka otrzymała pożyczkę w wysokości 50 000,00 zł, z terminem spłaty do dnia 1 stycznia 2025 r., oprocentowanych na 6% w skali roku, z odsetkami płatnymi w całości wraz ze spłatą kwoty pożyczki. Termin spłaty został zmieniony, o czym mowa w dalszej części Sprawozdania.
 - W dniu **21 maja 2024 r.** Współpracownicy Spółki - Brunon Lubas i Łukasz Kindel odebrali nagrodę "Best Polish Game Audio" przyznawaną każdego roku w ramach wydarzenia Digital Dragons.
 - W dniu **23 maja 2024 r.** ukończony został czwarty kamień milowy (MS4) drugiej produkcji Spółki.
 - W dniu **27 maja 2024 r.** przedstawiciele Spółki wzięli udział w XI edycji konferencji Gamedev na Giełdzie. W ramach wydarzenia Maciej Dobrowolski, członek zarządu Spółki oraz Angelika Kałdus, jej Marketing Specialist uczestniczyli jako [paneliści w debacie dotyczącej społeczności graczy i jej znaczenia jako partnera](#).
- W czerwcu 2024 roku:**
- W dniu **3 czerwca 2024 r.** Spółka zawarła aneks do umowy pożyczki podpisanej z akcjonariuszem i byłym Prezesem Zarządu Spółki Markiem Markuszewskim, o zawarciu której to umowy Spółka informowała w raporcie bieżącym ESPI nr 1/2024 z dnia 2 stycznia 2024 r. Powyższym aneksem zmieniono termin spłaty kwoty pożyczki wraz z odsetkami. Pożyczka została umorzona, o czym jest mowa w dalszej części Sprawozdania.
 - W dniu **24 czerwca 2024 r.** Spółka powzięła informację od wydawcy gry The Invincible, 11 bit studios S.A., że w okresie od 6 listopada 2023 r., tj. od dnia premiery gry do 31 maja 2024 r.:
 - skumulowane przychody brutto przed prowizjami platform dystrybucyjnych i przed odjęciem zwrotów ze sprzedaży kopii cyfrowych gry The Invincible na wszystkich platformach dystrybucji cyfrowej bez uwzględnienia sprzedaży kopii gry dystrybuowanych w formie "pudełkowej", wyniosły ok. 2 978 297 USD (ok. 12 008 195 PLN przeliczone po średnim kursie NBP z dnia 24 czerwca 2024 r., tj. 1 USD = 4,0319 PLN),
 - liczba sprzedanych kopii cyfrowych gry po odjęciu zwrotów na wszystkich platformach dystrybucji cyfrowej bez uwzględnienia sprzedaży kopii gry dystrybuowanych w formie "pudełkowej", wyniosła 122 913 sztuk,
 - liczba zwrotów na Steam wyniosła 4 403 kopie gry (5,1% całkowitej liczby kopii gry sprzedanej na tej platformie).
 - W dniu **27 czerwca 2024 r.** Spółka udostępniła aktualizację do gry The Invincible pn. Chameleon, w ramach której Gracze otrzymali m.in. możliwość zmiany wyglądu i wyposażenia łazika. Ponadto odpowiadając na zgłaszane potrzeby, odblokowany został limit FPS w Steam Deck oraz wprowadzono dalsze usprawnienia rozgrywki. Powyższy update gry, był również ważnym krokiem Spółki, mającym na celu cross promocję z tytułami innych studiów, takimi jak np. Frostpunk, czy Fort Solis.
 - Także w dniu **27 czerwca 2024 r.** członkowie Zarządu Spółki - Maciej Dobrowolski i Andrzej Szafraniec wzięli udział w czacie inwestorskim w serwisie StockWatch.pl. Celem spotkania było omówienie aktualnego performowania Niezwycięzonego, ujawnienie większej liczby szczegółów o nowym projekcie Spółki i postęпах w jego produkcji oraz przedstawienie

sytuacji finansowej Starward Industries. [Zapis wydarzenia](#) dostępny jest w serwisie StockWatch.

W lipcu 2024 roku:

- W dniu **10 lipca 2024 r.** Spółka zawarła dwie umowy pożyczki ze swoimi akcjonariuszami, w tym ze spółką Chiswick Creative Ventures Limited z siedzibą w Londynie. Na podstawie zawartych Umów pożyczkodawcy udzielili Spółce pożyczek na łączną kwotę 150 000,00 zł, w tym 100 000,00 zł udzieliła spółka Chiswick Creative Ventures Limited z siedzibą w Londynie, a 50 000,00 zł udzielił inny akcjonariusz. W/w pożyczki oprocentowane są na 6% w skali roku. Kwoty pożyczek wraz z odsetkami miały zostać zwrócone pożyczkodawcom w terminie do dnia 1 stycznia 2025 r. Termin spłaty został zmieniony, o czym mowa w dalszej części Sprawozdania.
- Także w dniu **10 lipca 2024 r.** Zespół osiągnął piąty etap prac (MS5) nad projektem#2.

W sierpniu 2024 roku:

- W dniu **9 sierpnia 2024 r.** osiągnięte zostały cele produkcyjne szóstego etapu prac (MS6) nad nową grą Spółki.
- W dniach **27 sierpnia - 9 września 2024 r.** prowadzona była promocja gry The Invincible, w ramach której grę można było nabyć w Steam z 34% zniżką.

We wrześniu 2024 roku:

- W dniu **2 września 2024 r.** udostępniona została aktualizacja do gry The Invincible pn. New Horizon. W jej ramach wprowadzono możliwość rozgrywki w języku japońskim oraz kolejne modyfikacje wyglądu łazika.

- W dniu **24 września 2024 r.** w ramach współpracy z 11 bit studios S.A. i Blackbird Interactive/Focus Entertainment udostępniona została następną aktualizacją The Invincible, dzięki której gracze mogą spersonalizować swój łazik skórkami inspirowanymi gramami Frostpunk 2 oraz Hardspace: Shipbreaker.

W październiku 2024 roku:

- W dniu **4 października 2024 r.** osiągnięte zostały cele produkcyjne siódmego etapu prac (MS7) nad nową grą Spółki.
- W dniu **21 października 2024 r.** w ramach współpracy z Ironwood Studios, twórcą Pacific Drive udostępniono kolejną aktualizację The Invincible pn. Retro Zone. Wprowadza ona do gry nowe krajobrazy i elementy historii, jaka wydarzyła się na Regis III, a także nowe skórki.
- W dniu **23 października 2024 r.** nakładem Wydawnictwa Literackiego ukazał się Niezwyciężony Stanisława Lema w fizycznym wydaniu książkowym z okładkową grafiką i wewnętrznymi ilustracjami zaczerpniętymi z gry The Invincible.

W listopadzie 2024 roku:

- W dniu **6 listopada 2024 r.** Zespół osiągnął ósmy etap prac (MS8) nad projektem#2.
- Także w dniu **6 listopada 2024 r.** Spółka zawarła porozumienie z akcjonariuszem i byłym prezesem Starward Industries Markiem Markuszewskim. Na jego mocy Marek Markuszewski umorzył pożyczkę (zwolnił Spółkę z długu), którą udzielił Spółce, w zamian za zachowanie 25 000 akcji Spółki, które pierwotnie miały być przeznaczone do umorzenia. Ponadto Marek Markuszewski zobowiązał się do

zbycia 125 000 tych akcji sztuk posiadanych przez siebie akcji w celach motywacyjnych na rzecz wskazanych przez Spółkę współpracowników lub pracowników Spółki, za cenę równą wartości nominalnej tych akcji, tj. 0,13 zł (trzydzieści groszy) za każdą akcję, w terminie do 30 czerwca 2025 r., pod rygorem zapłaty kary gwarancyjnej. Szczegółowe informacje dotyczące treści porozumienia znajdują się w raporcie bieżącym ESPI nr 18/2024 z dnia 6 listopada 2024 r.

- W dniu **12 listopada 2024 r.** Spółka opublikowała w mediach społecznościowych oraz [serwisie YouTube Music Preview](#) z drugiej gry oraz zapowiedziała debiut Teaser Trailera powyższej produkcji, który zaplanowano na 21 listopada 2024 r. w ramach wydarzenia Golden Joystick Awards.
- W dniu **21 listopada 2024 r.** poza debiutem Teaser Trailera nowej gry Spółki, który odbył się w ramach wydarzenia Golden Joystick Awards, miał miejsce także game reveal z ujawnieniem [karty Steam](#) oraz podaniem przybliżonego terminu premiery. Informacja o grze pojawiła się w ponad 100 miejscach w mediach, w tym w największych portalach branżowych, jak na przykład IGN, Eurogamer, czy Rock Paper Shotgun.

W grudniu 2024 roku:

- W dniu **3 grudnia 2024 r.** gra The Invincible stała się dostępna w usłudze Humble Bundle Monthly Choice na okres miesiąca (do 6 stycznia 2025 r.). Spółka po dokonaniu analiz oceniła, że umowa nie powinna znacząco wpłynąć na obniżenie sprzedaży w innych sklepach, zaś wynagrodzenie z tytułu umowy miało charakter zryczałtowany i stanowiło istotny zastrzyk finansowy dla Spółki w porównaniu do dotychczasowych wpływów ze sprzedaży gry.

- W dniu **13 grudnia 2024 r.** w serwisie gaming.net ukazał się [wywiad z członkiem zarządu Maciejem Dobrowolskim](#), poświęcony nowej grze Spółki - Dante's Ring.
- W dniu **17 grudnia 2024 r.** członkowie zarządu Spółki wzięli udział w [czacie inwestorskim w serwisie StockWatch](#). Tematami spotkania były dalszy rozwój tytułu The Invincible, postępy w produkcji oraz szczegóły dotyczące gry Dante's Ring, a także aktualna sytuacja finansowa Spółki.
- W dniu **20 grudnia 2024 r.** Spółka rozpoczęła sprzedaż The Invincible z 35% rabatem w ramach Winter Sale na Steam.
- W dniu **24 grudnia 2024 r.** (raport bieżący ESPI nr 19/2024) oraz w dniu **27 grudnia 2024 r.** (raport bieżący ESPI nr 20/2024) Spółka zawarła aneksy do umów pożyczki zawartych z akcjonariuszem Starward Industries - Bartoszem Karasińskim oraz dwoma innymi akcjonariuszami Spółki. Powyższymi aneksami zmieniono na dzień 1 stycznia 2026 r. termin spłaty pożyczek wraz z odsetkami.
- W dniach **30 i 31 grudnia 2024 r.** nastąpiło objęcie przez uczestników programu motywacyjnego 71 500 akcji serii F Spółki za cenę 0,13 zł (trzydzieści groszy) za każdą akcję. Akcje serii F zostały w całości pokryte wkładami pieniężnymi. Szczegółowe informacje znajdują się w raporcie bieżącym EBI nr 2/2025 z dnia 3 stycznia 2025 r.
- W dniu **31 grudnia 2024 r.** (raport bieżący ESPI nr 21/2024) Spółka zawarła aneksy do umów pożyczki zawartych z

akcjonariuszem Starward Industries - spółką Chiswick Creative Ventures Limited z siedzibą w Londynie oraz trzema innymi akcjonariuszami Spółki. Aneksiem zmieniono terminy spłaty pożyczek wraz z odsetkami odpowiednio na dzień 14 i 28 lutego 2025 r.

- W **grudniu 2024 r.** w ramach realizacji postanowień Porozumienia zawartego z Markiem Markuszewskim w dniu 6 listopada 2024 r., o którym mowa powyżej, Marek Markuszewski zbył na rzecz aktualnych i byłych współpracowników Spółki, którzy objęci zostali w przeszłości Programem Motywacyjnym, 74 500 sztuk akcji Starward Industries. Każdy z powyższych współpracowników zawarł ze Spółką aneks do umowy uczestnictwa w obowiązującym w Spółce programie motywacyjnym, na mocy którego liczba przyznanых mu akcji, została pomniejszona o liczbę akcji objętych od Marka Markuszewskiego.

Udział w targach, konferencjach i innych wydarzeniach branżowych:

- festiwal Polish Constitution Days
- LudoNarraCon 2024
- Space Exploration Fest

5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym

W styczniu 2025 roku:

- W dniach **od 20 stycznia do 3 lutego 2025 r.** gra The Invincible brała udział w 11 bit studios Publisher Sale na Steam, co znacząco podniosło widoczność gry na platformie i zwiększyło jej sprzedaż. Tytuł otrzymał również aktualizację One For All.
- Pod koniec **stycznia 2025 roku** rozpoczęto prace scenariuszowe nad Gameplay Teaserem nadchodzącej produkcji Spółki.

W lutym 2025 roku:

- W dniu **14 lutego 2025 r.** (raport bieżący ESPI nr 1/2025) Spółka zawarła aneksy do umów pożyczki zawartych z akcjonariuszem Starward Industries - spółką Chiswick Creative Ventures Limited z siedzibą w Londynie. Aneksami zmieniono terminy spłaty pożyczek wraz z odsetkami na dzień 28 lutego 2025 r.
- W dniu **28 lutego 2025 r.** (raport bieżący ESPI nr 2/2025) Spółka zawarła aneksy do umów pożyczki zawartych z akcjonariuszem Starward Industries - spółką Chiswick Creative Ventures Limited z siedzibą w Londynie oraz trzema innymi akcjonariuszami Spółki. Aneksami zmieniono terminy spłaty pożyczek wraz z odsetkami na dzień 31 marca 2025 r.
- W dniach **24 - 28 lutego 2025 r.** Spółka przeprowadziła stacjonarne testy Dante's Ring, jak również pogłębione wywiady marketingowe z grupą docelową produktu.

W marcu 2025 roku:

- W dniu **10 marca 2025 r.** zespół produkcyjny Spółki zakończył prace w ramach dziewiątego kamienia milowego (MS9) drugiego tytułu Starward Industries. W tym etapie ukończono prace nad Gameplay Teaserem Dante's Ring.
- W dniach **5 - 20 marca 2025 r.** prowadzona jest promocja gry The Invincible, w ramach której tytuł można nabyć na platformie Steam z 40% zniżką. Gra bierze udział w Spring Sale 2025.



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 otworzyła drzwi zarówno do istniejącego fandomu powieści, jak i do liderów opinii na całym świecie oraz szeregu mediów specjalistycznych i instytucji kulturalnych, artystycznych czy naukowych. Na tej bazie Spółka zbudowała komunikację marketingową wykorzystującą m.in. opinie i rekomendacje doświadczonych specjalistów z branży marketingu gier i wsparciem znacznym gotówkowym budżetem marketingowym zapewnionym przez wydawcę, aby uzyskać maksymalny zasięg rozpoznawalności i doprowadzić pierwszą grę do czołówki tytułów o wysokiej liczbie dodań do wishlisty na Steam (w momencie premiery gra miała ich blisko 600 tysięcy). 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 immersyjnych światów, silnie działających na emocje i prowokujących do refleksji, a opartych o wysoce angażujące doświadczenia z rozgrywki,
- wysoką wartość intelektualną osadzoną w kulturze, którą w wypadku pierwszej gry było przedstawienie oryginalnej, autorskiej wizji opartej o wyłączną licencję na utwór literacki rozpoznawalnego na świecie pisarza - Stanisława Lema - zaś w drugiej: oparcie świata przedstawionego i narracji na inspiracjach czerpanych m.in. z dzieł Ryszarda Kapuścińskiego.

Długoterminowym planem działania Spółki jest produkcja kolejnych gier w tematycznych seriach, ułożonych 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 pierwszego tytułu Spółka skupiła się na jego rozwoju oraz pracy nad drugą grą pn. Dante's Ring. 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 (z uwzględnieniem produkcji na zakładkę następnej gry przed premierą poprzedniej w zakresie prac koncepcyjnych i początku preprodukcji), 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. 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 - Dante's Ring, którego produkcja znajduje się obecnie na końcowym etapie pre-alfa: rozwijania mechanik gry i prowadzenia jej regularnych testów. Dotychczas zespół produkcyjny stworzył dowód koncepcji (PoC) i produkt o kluczowej funkcjonalności (MVP), w tym m.in.: wizję projektu wraz z podstawowymi założeniami gry, konstrukcją fabularną rozbudowywaną o dialogi i lore, podstawowe mapy i mechaniki, a

także wstępną oprawę audio. Tytuł otrzymał już pierwszy teaser, publicznie ukazany podczas gali Golden Joystick Awards w listopadzie 2024 r. W najbliższym czasie planowane jest opublikowanie gameplay trailera, a wydanie gry w formule early access zakładane jest jeszcze na 2025 r. Spółka bierze pod uwagę różne modele rozwoju swoich przyszłych tytułów, w tym model wczesnego dostępu (early access), w jakim wydana zostanie gra Dante's Ring. 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 wyłącznie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Marek Markuszewski	119 500	6,13%	119 500	6,13%
2	11 bit studios S.A.	116 787	5,99%	116 787	5,99%
3	Marcin Przasnyski	99 800	5,12%	99 800	5,12%
4	Pozostali akcjonariusze <5%	1 614 908	82,77%	1 614 908	82,77%
	RAZEM	1 950 995	100,00%	1 950 995	100,00%

Dane dotyczące struktury akcjonariatu Starward Industries prezentowane są zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, w szczególności na podstawie liczby akcji 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 stroną umowy o ograniczeniu zbycia akcji Spółki jest akcjonariusz Marek Markuszewski. Ograniczenie zbywalności obowiązuje w stosunku do 50 500 akcji posiadanych przez akcjonariusza, do chwili ich zbycia na rzecz współpracowników lub

pracowników Spółki zgodnie z informacją wskazaną w raporcie bieżącym ESPI nr 18/2024 z dnia 6 listopada 2024 r. Żadna z pozostałych akcji Spółki, zgodnie z najlepszą wiedzą Emitenta, nie jest w tym momencie objęta ograniczeniami zbywalności.

10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Na dzień 31 grudnia 2024 r. suma bilansowa Spółki wynosiła 9 650 745,87 zł, w tym 8 074 126,86 zł stanowiły kapitały własne.

Strata netto w okresie sprawozdawczym wyniosła 1 085 692,26 zł. Zaraportowany wynik uwzględnia odroczony podatek dochodowy oraz odzwierciedla prowadzenie działalności operacyjnej, rodzącej koszty produkcji gier, urządzenia i utrzymania biura, usług podwykonawców, oraz wynagrodzenia pracowników i współpracowników w wysokości 3 081 897,76 zł. Zmiana stanu produktów wyniosła -382 136,74 zł. Pozycja uległa znacznemu zmniejszeniu względem roku poprzedniego i osiągnęła wartość ujemną z uwagi na dokonywane rozliczanie skapitalizowanych kosztów gry The Invincible, które wpływa ujemnie na wartość tej pozycji i ma większą wartość niż wpływające dodatnią na tę pozycję, ujmowane w niej nakłady na drugi tytuł studia.

Zaraportowana strata księgowa ma pokrycie w realizacji planu aktualizacji gry The Invincible oraz gry Dante's Ring. Łączne nakłady poniesione na wytworzenie pierwszej gry studia "The Invincible" do końca okresu sprawozdawczego, pomniejszone o rozliczone już koszty, ujęte zostały po stronie aktywów w pozycji "zapasy - produkty gotowe" w kwocie 7 428 857,75 zł. Łączne nakłady poniesione na wytworzenie drugiej gry studia "Dante's Ring" do końca okresu sprawozdawczego ujęte zostały po stronie aktywów w pozycji "zapasy - półprodukty i produkty w toku" w kwocie 1.138.196,28 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. 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 splecony przychodami otrzymanymi przez wydawcę w lutym 2024 roku i przychody otrzymane w tym okresie przekraczające kwotę recoupu zasiliły Spółkę do końca marca 2024 roku, będąc pierwszymi przychodami

jakie Spółka otrzymała 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.). Wysokość tych środków nie ma jednak istotnego wpływu na sytuację finansową Spółki.

Aktualnie Spółka każdego miesiąca otrzymuje od wydawcy przychody wynikające ze sprzedaży gry The Invincible należne 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 800 000,00 zł, z czego 200 000,00 zł zostało umorzone na mocy porozumienia z pożyczkodawcą - akcjonariuszem Markiem Markuszewskim, o czym mowa we wcześniejszych działach Sprawozdania. Wobec czego w chwili obecnej Spółka nie posiada żadnych zobowiązań finansowych wobec powyższego akcjonariusza, a kwota pożyczek pozostałych do spłaty innym podmiotom wynosi 600 000 zł powiększone o należne odsetki. Obecnie Spółka prowadzi negocjacje z pożyczkodawcami, które mogą umożliwić korzystne rozwiązanie kwestii spłaty pożyczek zaciągniętych przez Spółkę.

Zarząd rozważa także różne możliwości pozyskania dodatkowego

finansowania, prowadząc w szczególności rozmowy z potencjalnymi partnerami biznesowymi, biorąc pod uwagę, że ciekawa forma współpracy mogłaby przyspieszyć rozwój Spółki i dać jej dodatkowe zabezpieczenie. Taka współpraca mogłaby pozwolić na zmniejszenie ryzyka płynnościowego w wypadku wystąpienia okresów niższej sprzedaży The Invincible lub dalszego pogarszania kursu dolara, w której to walucie otrzymujemy przychody. Na tym etapie nie można jeszcze mówić o żadnych konkretnych decyzjach. Będą one podejmowane po dokładnej analizie dostępnych możliwości i z uwzględnieniem najlepszego interesu Spółki, a wszystkie istotne informacje w tym zakresie będą przekazywane do publicznej wiadomości zgodnie z obowiązującymi Spółkę przepisami.

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 31.12.2024 R.	STAN NA 31.12.2023 R.
<u>Aktywa trwałe</u>	<u>553 474,49</u>	<u>818 128,38</u>
<u>Aktywa obrotowe</u>	<u>9 097 271,38</u>	<u>9 699 474,91</u>
Zapasy	8 567 054,03	8 949 190,77
Należności krótkoterminowe	209 328,65	190 340,47
Inwestycje krótkoterminowe	91 532,74	318 061,23
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	229 355,96	241 882,44
Suma	9 650 745,87	10 517 603,29

PASYWA (PLN)	STAN NA 31.12.2024 R.	STAN NA 31.12.2023 R.
<u>Kapitał własny</u>	<u>8 074 126,86</u>	<u>9 150 628,12</u>
<u>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</u>	<u>1 576 619,01</u>	<u>1 366 975,17</u>
Rezerwy na zobowiązania	850 600,69	891 109,35
Zobowiązania długoterminowe	155 978,69	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	570 039,63	475 865,82
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
Suma	9 650 745,87	10 517 603,29

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.

13. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń

13.1. Główne ryzyka zidentyfikowane przez Spółkę

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.

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.

12. Informacja o zatrudnieniu

Według stanu na koniec 2024 r. w przeliczeniu na pełne etaty w rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy Spółka zatrudniała 2 i 1/4 osoby, 13 osób współpracowało ze spółką na podstawie umów cywilno-prawnych.

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 wprowadziła regularne uaktualnienia i poprawki do gry, mające na celu utrzymanie sprzedaży na możliwie wysokim poziomie i uprawdopodobnienie wystąpienia tzw.

“długiego ogona sprzedażowego”. Nie można jednakże 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 obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź nawet ulegnie załamaniu. Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest dywersyfikacja geograficzna dystrybucji produktów Spółki. Dzięki temu wystąpienie niekorzystnych zjawisk o zasięgu lokalnym lub regionalnym może mieć nieistotny wpływ na wyniki Spółki. Elementem ograniczającym ryzyko jest też pozycjonowanie na rynku. Produkty oferowane przez Spółkę będzie można zaliczyć do grupy relatywnie niskich wydatków w postrzeganiu odbiorców, w porównaniu z bardziej złożonymi, droższymi formami rozrywki. Dzięki temu pogorszenie koniunktury może mieć mniejszy wpływ na sprzedaż gier w segmencie średnio cenowym niż przeciętnie na cały rynek rozrywki. 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 uzyskuje 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, iż może wystąpić konieczności pozyskania finansowania zewnętrznego. Wydawca gry będzie maksymalizował cykl życia rynkowego produktu 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 inicjatywy 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. Dodatkowo obecny stan rynku pracy w branży produkcji gier komputerowych jest znacznie korzystniejszy z punktu widzenia pracodawcy niż w latach poprzednich, tj. zwiększyła się liczba stanowisk dostępnych w tej branży, a zatem wzrosła liczba chętnych osób na jedno stanowisko pracy, co ułatwia znalezienie pracownika w razie potrzeby dokonania zmian na konkretnych stanowiskach.

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 możliwe.

Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną

Spółka ocenia obecną sytuację geopolityczną jako zwiększająco prawdopodobieństwo wystąpienia nieprzewidzianych zdarzeń, których wpływ na sytuację Spółki może być trudny do oszacowania. Spółka nie widzi obecnie konkretnego zagrożenia dla swojej działalności i dystrybucji produktów w formie cyfrowej, jednak obserwując rozwój sytuacji globalnej, w tym w szczególności napięcia związane z tzw. “wojną celną”, nie można wykluczyć wystąpienia zupełnie nieprzewidzianych ograniczeń lub dodatkowych kosztów dystrybucji produktów Spółki. Ponadto z uwagi na możliwy wpływ napięć na rynki finansowe, ewentualne

pozyskanie dodatkowego finansowania może być utrudnione. Spółka zauważa w ostatnim czasie również opinie wskazujące na możliwość wejścia gospodarki USA w recesję, co może odbić się negatywnie na przychodach Spółki, z uwagi na to, że istotna część sprzedaży gry Spółki ma miejsce do użytkowników w USA, którzy w wypadku wystąpienia recesji mogą ograniczyć środki finansowe przeznaczone na rozrywkę.

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.

Ryzyko związane z wpływem potencjalnego odpisu na wynik finansowy

W chwili obecnej, z uwagi na zbyt krótki okres po premierze, nie jest możliwe określenie ze stuprocentową pewnością czy przychody z gry The Invincible, w okresie dystrybucji produktu przekroczą skapitalizowane koszty produkcji i tym samym nie można w pełni wykluczyć ryzyka dokonania odpisu części kwoty z pozycji produkty gotowe. W wypadku dokonania takiego odpisu, będzie to miało negatywny wpływ na wynik finansowy prezentowany w sprawozdaniu dotyczącym okresu, w którym odpis zostałby dokonany. Jednocześnie należy wskazać, iż ewentualne dokonanie odpisu będzie miało wpływ jedynie na prezentowane dane finansowe, jednak nie wpływie na bieżącą sytuację finansową i operacyjną Spółki z uwagi iż na to, iż pogorszenie wyniku finansowego będzie się wiązało z kosztami poniesionymi w przeszłości, nie zaś w chwili dokonania odpisu.

14. Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego.

Zarząd oświadcza, iż Spółka stosuje większość zasad ładu korporacyjnego zawartych w załączniku do Uchwały nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. - „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”, który zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok 2024.

Sporządzono w Krakowie, dnia 21 marca 2025 r.

Maciej Dobrowolski

Członek Zarządu

Andrzej Szafraniec

Członek Zarządu