



STARWARD INDUSTRIES

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

Starward Industries Spółka Akcyjna

Za rok obrotowy obejmujący okres od 1 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 r.

SPIS TREŚCI

| | |
|--|----|
| 1. Podstawowe dane | 3 |
| 2. Władze | 4 |
| 3. Opis działalności | 5 |
| 4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w zakończonym roku obrotowym | 7 |
| 5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym | 15 |
| 6. Przewidywany rozwój Spółki | 16 |
| 7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju | 17 |
| 8. Akcjonariat | 17 |
| 9. Informacja w zakresie umów Lock-up | 19 |
| 10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa | 20 |
| 11. Akcje własne, oddziały, instrumenty finansowe | 22 |
| 12. Informacja o zatrudnieniu | 22 |
| 13. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń | 23 |
| 14. Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego. | 33 |

1. Podstawowe dane

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

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

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

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

2. Władze

Skład Zarządu na dzień 31 grudnia 2021 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

Marek Markuszewski - Prezes Zarządu

Dawid Sękowski - Członek Zarządu

Daniel Betke - Członek Zarządu

Mariusz Antkiewicz - Członek Zarządu

Skład Rady Nadzorczej na dzień 31 grudnia 2021 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

Wojciech Weiss - Przewodniczący Rady Nadzorczej

Michał Siennicki - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej, przedstawiciel inwestorów indywidualnych

Marcin Górecki - Członek Rady Nadzorczej

Michał Pietrzekiewicz - Członek Rady Nadzorczej

Marta Adamska - Członek Rady Nadzorczej

W dniu 26 marca 2021 r. Spółka otrzymała od Pani Katarzyny Pióro rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 26 marca 2021 r. Jako powód rezygnacji Pani Katarzyna Pióro wskazała okoliczność, iż Spółka prowadzi wzorową komunikację z rynkiem finansowym, a trwający proces developmentu przebiega bez zakłóceń oraz jest transparentnie raportowany akcjonariuszom, co oceniła jako wypełnienie jej misji w organie nadzorczym Starward Industries. Wskazała ponadto, iż obecnie zamierza w pełni poświęcić się rozwojowi spółki Brand&Sell w zarządzie której zasiada.

Jednocześnie w dniu 26 marca 2021 r. pozostali Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, po rezygnacji Pani Katarzyny Pióro z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki, w celu jak najszybszego odzyskania przez Radę Nadzorczą minimalnej wymaganej przez

przepisy liczby Członków, wykorzystując uprawnienie przewidziane w Statucie Spółki, w drodze kooptacji powołali do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Pana Wojciecha Weissa.

W dniu 16 czerwca 2021 r. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy powołało na nową 3-letnią kadencję dotychczasowych członków Rady Nadzorczej: Wojciecha Weissa, Michała Siennickiego, Marcina Góreckiego oraz dwóch nowych członków Rady Nadzorczej: Martę Adamską oraz Michała Pietrzekiewicza.

Rada Nadzorcza na posiedzeniu, zgodnie z postanowieniami Statutu wybrała Wojciecha Weissa na Przewodniczącego Rady Nadzorczej, a Michała Siennickiego na Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej.

Wojciech Weiss pracował jako doradca dla firm z listy Fortune 500, posiada także doświadczenie menedżerskie zdobyte w międzynarodowych korporacjach. Jest aktywnym inwestorem na WSE, NewConnect i rynkach międzynarodowych oraz współzałożycielem Starward Industries. Wspiera Spółkę w obszarze korporacyjnym oraz zarządczym.

Marta Adamska jest specjalistką w obszarze business developmentu, z sześcioletnim doświadczeniem w branży gier zdobytym w GOG.com, wcześniej analityk w branży nieruchomości komercyjnych. Posiadaczka tytułu magistra z "Real Estate Investment and Econometrics" z uniwersytetu CASS Business School w Londynie. Wspiera Spółkę kompetencjami nadzorczymi w szczególności w zakresie jakości produktu, rozwoju biznesu, strategii marketingowej, umów z partnerami, nawiązywaniu i utrzymywaniu relacji z kluczowymi "graczami" na rynku.

Michał Pietrkiewicz jest posiadaczem tytułu CFA, doradcą inwestycyjnym, członkiem ACCA i polskim biegłym rewidentem. Inwestor indywidualny od 15 lat. W przeszłości dyrektor finansowy centrum usług wspólnych oraz dyrektor biura audytu wewnętrznego spółki zarządzającej aktywami. Wspiera Spółkę kompetencjami nadzorczymi w szczególności w zakresie ładu korporacyjnego oraz finansów.

3. Opis działalności

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

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

THE INVINCIBLE

A videogame by Starward Industries



Industries rozpoczął przygotowania do debiutu na rynku NewConnect, którego zwieńczeniem było rozpoczęcie notowań w dniu 19 sierpnia 2020 r. Wydarzenie to zakończyło proces **upublicznienia Spółki**.

Na datę niniejszego sprawozdania Spółka jest w trakcie tworzenia **gry fabularnej**, opartej o powieść “Niewyciężony” **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 “Niewyciężony” autorstwa Stanisława Lema, która obowiązuje do 5 października 2023 r. Spółka zamierza wydać pierwszą grę znacznie przed upływem terminu licencji.

Spółka jest pionierem w komputerowej adaptacji twórczości Stanisława Lema. Nie powiela przy tym żadnych wzorców powstałych

do tej pory wokół twórczości tego pisarza, lecz tworzy autorską wizję przekazu. Starward Industries ma świadomość, że cel który sobie postawił jest ambitny, dlatego regularnie konsultuje swoje decyzje kreatywne ze znawcami twórczości Lema. Do daty niniejszego sprawozdania Spółka dokonała ogłoszenia swojej debiutanckiej produkcji, co spotkało się z entuzjastycznym, międzynarodowym odbiorem. Równolegle Spółka dba o śledzenie bieżących trendów, poprzez uczestnictwo w konferencjach i pokazach, forach specjalistów oraz analizę nowo pojawiających się gier. Starward Industries kładzie także nacisk na rozwój zawodowy członków zespołu, zapewniając im bieżący kontakt z nowo pojawiającymi się technologiami i trendami.

4. Istotne zdarzenia, które nastąpiły w zakończonym roku obrotowym

W styczniu 2021 roku:

- zespół deweloperski Spółki zakończył prace nad kolejnym etapem gry wideo (**MS-11**). Jednym z efektów etapu było rozwinięcie podstawowej struktury fabularnej gry o wszystkie wybory i zakończenia gry. Opracowane zostało interaktywne streszczenie scenariusza w celu przeprowadzenia testów wyborów w grze,
- **19 stycznia 2021 r.** Spółka podpisała umowę licencyjną na sprzedaż wysokiej jakości wydruków wielkoformatowych z obrazami promocyjnymi z gry Niezwyciężony (The Invincible) w sklepie **Astrography.com**.

W lutym 2021 roku:

- przeprowadzone zostały **testy interaktywnego scenariusza** analizowane poprzez Game Analytics (zapis wyborów wszystkich sesji) oraz podsumowane przez wypełnienie ankiet przez wybraną grupę konsultantów,
- Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych podjął uchwałę o **warunkowej rejestracji akcji serii A, B, C, D, E i F**, w terminie 3 dni od otrzymania przez Krajowy Depozyt decyzji o wyznaczeniu pierwszego dnia notowań w alternatywnym systemie obrotu NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych,

- Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie **podwyższenia kapitału zakładowego** w ramach kapitału docelowego oraz złożenia oferty objęcia akcji serii I. Oferta objęcia akcji została skierowana do jednego podmiotu – **funduszu Acion Master Fund**, zarządzanego przez Acion Partners Limited, zagraniczną instytucję inwestycyjną wspieraną przez **KKR**, globalną firmę inwestycyjną i pioniera private equity,
- w dniu **24 lutego 2021 r.** Spółka zakończyła emisję prywatną skierowaną do zagranicznego inwestora instytucjonalnego. Fundusz zarządzany przez **Acion Partners objął całą nową emisję o wartości 2,7 mln zł**. Obydwie Strony podpisały umowę objęcia akcji, a wpłata została zaksięgowana na koncie Starward Industries. Spółka poinformowała, że rozważa wykorzystanie pozyskanych środków w następujących obszarach:
 - zwiększenie budżetu marketingowego gry,
 - zwiększenie budżetu developerskiego gry,
 - przeprowadzenie prac koncepcyjnych dotyczących kolejnej gry jeszcze przed premierą The Invincible,
 - pozyskanie praw autorskich lub licencji do nowych utworów do adaptacji,
- na przełomie 2020 i 2021 roku opracowana została wewnętrznie **wstępna wersja strategii marketingowej**, która została zaopiniowana przez niezależnego eksperta podczas formalnego posiedzenia Rady Nadzorczej.

- osiągnięty został następny milestone produkcyjny (**MS-12**). W tym etapie zespół ukończył tworzenie wszystkich kluczowych obszarów gry (levele) oraz kluczowych obiektów (roboty, statki, pojazdy).

W marcu 2021 roku:

- 9 marca 2021 r.** zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie podjął uchwałę wyznaczającą datę 11 marca 2021 r. jako pierwszy dzień notowań w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect dla akcji zwykłych na okaziciela serii A, B, C, D, E i F Spółki,
- w dniu 11 marca 2021 r.** miał miejsce pierwszy dzień notowań w ASO NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii A, B, C, D, E i F,
- 26 marca 2021 r.** Spółka otrzymała od Pani Katarzyny Pióro rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 26 marca 2021 r.,
- w dniu 26 marca 2021 r.** pozostali Członkowie Rady Nadzorczej Spółki, po rezygnacji Pani Katarzyny Pióro z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki, w celu jak najszybszego odzyskania przez Radę Nadzorczą minimalnej wymaganej przez przepisy liczby Członków, wykorzystując uprawnienie przewidziane w Statucie Spółki, w drodze kooptacji powołali do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Pana Wojciecha Weissa.,
- 31 marca 2021 r.** zespół deweloperski zakończył prace nad kolejnym etapem gry Niezwyciężony (**MS-13**), w którym m.in.

rozbudowany został symulacyjny model poruszania się w skafandrze kosmicznym, wszystkie elementy ekwipunku postaci zostały doprowadzone do stanu nadającego się do wydania, zostały dodane liczne sceny i fragmenty gry.

W kwietniu 2021 roku:

- W dniu **8 kwietnia 2021 r.** Spółka podjęła decyzję o zmianie harmonogramu produkcji gry "Niezwyciężony". Zmiana dotyczyła przeniesienia premiery gry z drugiej połowy 2021 na rok 2022. Spółka zdecydowała o zwiększeniu budżetu produkcyjnego w celu rozszerzenia zawartości gry, przy jednoczesnym zachowaniu bardzo wysokiej jakości produktu oraz zwiększeniu budżetu marketingowego w celu dotarcia do szerszej grupy odbiorców. Dodatkowe środki pozyskane z emisji serii I skierowanej do inwestora instytucjonalnego z Hong Kongu, umożliwiły rozszerzenie zespołu kreatywnego, zlecenie dodatkowych prac wykonawcom zewnętrznym (outsourcing), przeprowadzenie większej liczby testów jakościowych, zwiększenie liczby języków w jakich gra będzie dostępna oraz zwiększenie nakładów na działania marketingowe, co w efekcie wpłynie na wydłużenie okresu produkcyjnego,
- w następnym dniu po ogłoszeniu zmiany harmonogramu produkcji gry, tj. **9 kwietnia 2021 r.** członkowie zarządu Spółki - Marek Markuszewski oraz Dawid Sękowski wzięli udział w VI edycji konferencji on-line Gaming na Giełdzie m.in. w celu przedstawienia szerszego kontekstu istotnej decyzji w historii funkcjonowania Spółki. W ramach spotkania, omówione zostały ostatnie wydarzenia z życia Spółki, plany zagospodarowania środków pozyskanych z emisji skierowanej do funduszu inwestycyjnego zarządzanego przez Acion

Partners Limited oraz plany na najbliższą przyszłość. Przedstawiciele Spółki wzięli również udział w czacie z uczestnikami spotkania. Zapis nagrania z konferencji jest dostępny na portalu finansowym [Stockwatch.pl](https://www.stockwatch.pl),

- **10 kwietnia 2021 r.** członkowie zarządu Spółki - Marek Markuszewski oraz Dawid Sękowski uczestniczyli w dziewiątej edycji wydarzenia on-line Książęca Street, aby w krótkim odstępie czasu od ogłoszenia decyzji o zmianie harmonogramu produkcji gry, omówić bardzo istotną decyzję (modyfikacja czasu produkcji), zaprezentować firmę oraz odpowiedzieć na pytania uczestników wydarzenia zadawanych w formie czatu. Zapis wydarzenia dostępny jest na stronie internetowej longterm.pl,
- w dniu **19 kwietnia 2021 r.** Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych podjął uchwałę o warunkowej rejestracji akcji zwykłych na okaziciela serii I. Jako warunek rejestracji określono wyznaczenie przez Giełdę Papierów Wartościowych pierwszego dnia notowań w alternatywnym systemie obrotu, w którym notowane są inne akcje spółki (seria A, B, C, D, E, F, G i H),
- **26 kwietnia 2021 r.** zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie podjął uchwałę w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- **30 kwietnia 2021 r.** spółka podpisała umowę z Epic Games, która umożliwia dystrybucję gry The Invincible w sklepie Epic Games Store.

W maju 2021 roku:

- W dniu **4 maja 2021 r.** zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie podjął uchwałę wyznaczającą datę 7 maja 2021 r. jako pierwszy dzień notowań w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect dla akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- w dniu **7 maja 2021 r.** miał miejsce pierwszy dzień notowań na rynku NewConnect dla akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- w dniu **8 maja 2021 r.** zespół deweloperski zakończył prace nad kolejnym etapem gry Niezwyciężony (**MS-14**), w którym m.in. został ukończony autorski system do obsługi dialogów w grze, z obsługą wielu języków, oraz przypisaniem do ścieżek audio z nagraniami aktorów,
- w dniu **17 maja 2021 r.** Spółka udostępniła na swojej stronie internetowej Prezentację publiczną Starward Industries. W dokumencie dokonano prezentacji wszystkich najważniejszych obszarów działalności Spółki: założeń producenckich i produkcyjnych dotyczących tytułu "Niezwyciężony", członków zespołu kreatywnego oraz korporacyjnego, schematu finansowania, kampanii marketingowej oraz przyszłych planów produkcyjnych Spółki. Prezentacja jest dostępna w dziale Relacji Inwestorskich, w sekcji [Dokumenty](#),
- w dniu **28 maja 2021 r.** w sklepie astrography.com rozpoczęta została sprzedaż wysokiej jakości wydruków wielkoformatowych z obrazami promocyjnymi z gry "Niezwyciężony".

W czerwcu 2021 roku:

- w dniu **16 czerwca 2021 r.** odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, na którym reprezentowane było 60,49% kapitału zakładowego Spółki oraz wygasł mandat członków Rady Nadzorczej pierwszej kadencji. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy powołało na nową 3-letnią kadencję dotychczasowych członków Rady Nadzorczej: Wojciecha Weissa, Michała Siennickiego, Marcina Góreckiego oraz dwóch nowych członków Rady Nadzorczej: Martę Adamską oraz Michała Pietrzkiwicza. Ponadto Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwały w sprawie zatwierdzenia sprawozdań, udzielenia absolutorium i pokrycia straty, a także zmieniło statut w celu dostosowania jego treści do dokonanych wcześniej zmian rodzaju akcji poczynionych na wniosek akcjonariuszy w związku z wprowadzeniem akcji do obrotu (zamiana akcji imiennych na akcje na okaziciela),
- w dniu **17 czerwca 2021 r.** zespół zakończył pracę nad kolejnym etapem produkcji gry (**MS-15**). W procesie horyzontalnego rozszerzania gry zostały dodane liczne sceny wypełniające grę, w przygotowaniu do zamknięcia pełnej Pre-Alphy, czyli w pełni przechadzalnej gry.

W lipcu 2021 roku:

- w dniu **9 lipca 2021 r.** spółka ogłosiła nabór do zamkniętych testów gry,
- w dniu **28 lipca 2021 r.** ukończony został kolejny etap (**MS-16**), co pozwoliło na osiągnięcie poziomu **Pre-Alpha** gry, polegającego na implementacji pełnej struktury fabularnej opracowanej w styczniu (MS-11).

W sierpniu 2021 roku:

- w dniu **4 sierpnia 2021 r.** zostało ukończone pełne planowanie wszystkich kroków milowych do momentu wydania gry oraz szczegółowy plan na najbliższy etap produkcji. Od tego momentu zespół przyjął bardziej klasyczny schemat nazewnictwa etapów produkcyjnych, wprowadzając rozróżnienie na ich wielkość: duże kroki milowe (Milestones), składające się z krótszych sprintów (Sprints).

We wrześniu 2021 roku:

- w dniach **12 - 14 września 2021 r.** Spółka wzięła udział jako partner technologiczny w festiwalu Bomba Megabitowa, zorganizowanym w Krakowie z okazji 100. rocznicy urodzin pisarza Stanisława Lema. Na dedykowanym stoisku przedstawiciele Starward Industries prezentowali assety z gry "The Invincible", opartej o powieść o tym samym tytule. Spółka przygotowała także autorskie gadżety z gry, które zostały rozdane w ramach mini konkursów, przeprowadzanych podczas wydarzenia.

Głównymi celami udziału w wydarzeniu były:

- zwiększenie rozpoznawalności marki studia poza główną grupą odbiorców,
- sprawdzenie odbioru przygotowanych materiałów z gry przez ludzi bardzo dobrze znających twórczość Stanisława Lema,
- przygotowanie do udziału w wydarzeniach branżowych w formie fizycznej (ze stoiskiem),
- wyraźna obecność w ważnym wydarzeniu dedykowanym pisarzowi.

Spółka przygotowała podsumowanie udziału w tym wydarzeniu w formie krótkiego filmu [video](#), który dostępny jest na kanale YouTube Spółki,

- **15 września 2021 r.** Spółka uruchomiła pierwszą produktową stronę internetową dostępną pod adresem www.InvincibleTheGame.com. Odwiedzający wchodząc na stronę Internetową mogli systematycznie śledzić kolejne etapy w międzygwiazdnej podróży statkiem z Ziemi na planetę Regis III, na której rozgrywa się akcja gry "The Invincible". Kulminacją lądowania na Regis III było wyświetlenie użytkownikowi Teaser Trailera gry (w dniu 14 października). Strona ta jest dostępna obecnie pod adresem: www.journey.invinciblethegame.com,
- **17 września 2021 r.** zespół produkcyjny ukończył etap MS17S1 - pierwszy z czterech Sprintów w Milestonie 17, którego celem było osiągnięcie poziomu Alpha.

W październiku 2021 roku:

- **14 października 2021 r.** Spółka zaprezentowała pierwszy, filmowy [zwiastun gry "The Invincible"](#). Do momentu udostępnienia filmu osoby śledzące prace nad Niezwyciężonym mogły oglądać jedynie statyczne screenshoty, concept art'y itp. Nowy materiał odsłonił elementy gry w dużo szerszym zakresie, a celem jego upublicznienia był wzrost zainteresowania środowiska graczy i mediów branżowych. Film przedstawia m.in.:
 - animacje i modele postaci (człowiek i robot humanoidalny),
 - dialogi i grę aktorską,

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

Z racji swojej formy zwiastun (Teaser Trailer) miał na celu zachwycić jakością i zaintrygować (wywołać pytania, domysły). Następne materiały będą nastawione na to, aby zacząć odpowiadać na pytania: kim jesteśmy, jaka jest nasza misja i co robimy na planecie Regis III oraz jak będziemy grać w grę. Po ok. miesiącu od publikacji zwiastuna film został obejrzany przeszło **530 tysięcy** razy (na firmowym kanale YouTube). Liczba pozytywnych ocen przekroczyła **10 tysięcy**, co stanowi około **97% wszystkich ocen**. Film miał przeszło **650 komentarzy**, w dominującej części jednoznacznie pozytywnych. Na dzień sporządzenia raportu rocznego za 2021, liczba wyświetleń filmu to ponad 870 tysięcy, liczba polubień przekroczyła 13 tysięcy, a liczba komentarzy prawie 900.

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

mediów (scrollowanie ekranu), miały gorsze wyniki - około 350 tysięcy wyświetleń co najmniej trzy sekundowych, ale tylko 30 tysięcy ponad jednonminutowych. Zgodnie z otrzymanym raportem od agencji PR-owej, pośredniczącej w dystrybucji materiałów prasowych, wzmianka o publikacji zwiastuna pojawiła się na portalach branżowych o łącznej liczbie miesięcznych odwiedzin na poziomie 20 miliardów (dla porównania, ten poziom podczas ogłaszania gry we wrześniu 2020 roku wyniósł 8,5 miliarda). Wzmianka pojawiła się na łamach ponad 100 outletów mediowych, w tym w kilku dużych portalach tj.

- o ScreenRant.com: 110 mln (wizyt na miesiąc wg Similarweb.com),
 - o GameRant.com: 25 mln,
 - o PCGamer.com: 25 mln,
 - o TheGamer.com: 21 mln,
 - o GamePressure: 11 mln,
 - o VG47.com: 11 mln,
 - o gameinformer.com: 3,4 mln.
- **14 października 2021 r.** Spółka uruchomiła drugą stronę Internetową pod tym samym adresem www.InvincibleTheGame.com (zastępując poprzednią), na której z poziomu widoku pierwszej osoby i w komiksowej estetyce, odwiedzający mogą rozpocząć eksplorację planety Regis III oraz przeglądać opublikowane dotychczas przez Spółkę materiały z gry, tj. zwiastun, kompilację kilku utworów ze ścieżki dźwiękowej, zrzuty ekranu oraz grafiki publikowane na blogu i na kanałach w mediach społecznościowych. Strona jest regularnie aktualizowana i zachęca do śledzenia nowych publikacji oraz historii, które wprowadzają gracza w świat gry i przeplatają się z jej głównym wątkiem fabularnym,

- w dniu **20 października 2021 r.** zespół produkcyjny zakończył pracę nad MS17S2 (drugi Sprint w Milestone 17 Alpha),
- w dniach od **17 października 2021 r.** do **28 października 2021 r.** na kanałach społecznościowych Spółki (YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Reddit, TikTok) oraz Google Display, Google Search została zrealizowana testowa kampania reklamowa. Po kilku dniach od publikacji zwiastuna, Spółka uruchomiła (na małą skalę) kampanię reklamową wraz z zewnętrzną agencją reklamową. Celem kampanii był test skuteczności kanałów dotarcia do odbiorcy gry „The Invincible” oraz weryfikacja określonych w planie marketingowym założeń i grup docelowych. Wnioski z przeprowadzonych testów Spółka już wykorzystuje w kolejnym etapie kampanii reklamowej realizowanej w 1 kwartale 2022 roku oraz wykorzysta w przyszłych, zakrojonych na znacznie szerszą skalę, działaniach marketingowych, kierując przekaz do zidentyfikowanych grup docelowych, które uzyskały najbardziej efektywne wyniki pod względem parametrów takich jak: współczynnik klikalności CTR (ang. click-through rate), koszty i konwersja.

W listopadzie 2021 roku:

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

- w dniu **23 listopada 2021 r.** podczas gali rozdania nagród [Golden Joystick Awards](#) (GJA) został opublikowany nowy materiał promujący grę. Był to pierwszy materiał z cyklu: The Invincible - Chronicles, w którym przedstawiciele studia opowiadają o grze, prezentując opublikowane już wcześniej oraz nowe fragmenty gry, a także pokazują ujęcia z procesu twórczego. Film Spółki został zaprezentowany jako ostatni materiał promocyjny, w finałowej części całej gali. Następnego dnia po gali GJA, na platformie Steam, The Invincible znalazł się na stronie dedykowanej [Golden Joystick Awards 2021](#) (dostępnej na stronie głównej sklepu), pośród innych promowanych podczas tego wydarzenia gier. Film [The Invincible - Chronicles vol. 1](#) po upływie okresu wyłączności dla GJA został opublikowany również na kanale Spółki w serwisie YouTube. Film ten na dzień publikacji raportu rocznego za

2021 został wyświetlony **250 tys.** razy. W efekcie publikacji Teasera oraz obecności na GJA, społeczność grupy Steam wzrosła o ponad 3600 osób, łączna liczba dodań gry na wishliście Steam zwiększyła się przeszło dwukrotnie, a sama gra zanotowała awans z miejsca 380 na pozycję nr 179 w rankingu Steam Global Wishlist. Spółka jest w dalszym ciągu przed publikacją głównych materiałów promujących grę The Invincible.

W grudniu 2021 roku:

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



Nowe zatrudnienia:

W **2021 roku** zespół wzbogacił się o 17 nowych osób, zamykając w ten sposób nabór planowany na ten rok. Do zespołu dołączyły osoby na stanowiskach:

- Writer
- Marketing Manager
- Environment Artist
- QA Analyst
- Operating Officer
- Animator
- Junior Developer
- Programmer
- VFX Artist
- Unreal Programmer (trzy osoby)
- Level Designer
- Sound Designer
- Producer
- IT Specialist
- 2D Artist

W najbliższym czasie Spółka planuje poszerzyć zespół marketingowy o osobę wspierającą budowę społeczności wokół produkowanej gry.

Udział w targach, konferencjach i innych wydarzeniach branżowych:

- udział w VI edycji konferencji Gaming na Giełdzie,
- udział w panelu dyskusyjnym VII edycji konferencji Gaming na Giełdzie,
- udział, jako partner technologiczny, w festiwalu Bomba Megabitowa, zorganizowanym z okazji 100. rocznicy urodzin Stanisława Lema.

Uczestnictwo w wydarzeniach dla inwestorów indywidualnych:

- udział w konferencji on-line Książęca Street 9.

5. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończonym roku obrotowym

W styczniu 2022 roku:

- W **styczniu 2022 r.** zespół produkcyjny rozpoczął pracę nad wersją Beta gry. W ramach prac nad tą wersją:
 - zespół rozpoczął równoległe testowanie gry na PC oraz konsolach w celu przygotowania premiery na wszystkie docelowe platformy (zespół produkcyjny dysponuje sprzętem (devkity) oraz odpowiednimi licencjami do wydania gry na Xbox Series X|S oraz PlayStation 5),
 - zespół rozpoczął proces nagrywania angielskiej wersji linii dialogowych do gry,
 - zespół rozpoczął realizację sesji Motion Capture do dużych scen animacyjnych.

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

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

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

W marcu 2022 roku:

- W dniu **15 marca 2022 r.** zespół produkcyjny zakończył prace - nad pierwszym etapem wersji Beta gry (MS-18). Rezultat tych prac w formie grywalnej wersji gry, Spółka udostępniła:
 - Branżowym konsultantom - w celu zebrania uwag, w szczególności do prowadzenia historii, jakości dialogów i gry aktorskiej,
 - Wydawcom - w celu zebrania ogólnych uwag produktowych oraz rewizji opcji wydawniczych,
 - Właścicielom platform sprzedażowych - w celu zebrania uwag oraz rewizji opcji dystrybucyjnych oraz wsparcia widoczności gry w sklepach,
 - Wybranym mediom prasowym - w celu opracowania tzw. Silent review,

W kolejnych krokach Spółka planuje udostępnienie gry wyselekcjonowanej grupie graczy w ramach zamkniętych testów w celu zebrania dodatkowych ocen i opinii bezpośrednio z wybranej grupy docelowej.

6. Przewidywany rozwój Spółki

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

- tworzenie wirtualnych światów wykraczających poza pojedynczy produkt, a opartych o przekonujące, angażujące doświadczenia z 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. Dzięki temu nakłady promocyjne i działania marketingowe będą wspierać sprzedaż nie jednej, ale całej serii gier pod wspólną marką, a dodatkowo, stworzone postaci, motywy i historie będą miały szansę z czasem przenikać do innych gałęzi kultury i rozrywki.

W drugim kwartale 2022 roku Spółka planuje wziąć udział w wybranym wydarzeniu inwestorskim w celu omówienia wydarzeń z raportowanego okresu oraz planów na przyszłość.

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.

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



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

*Zarząd / ** Rada Nadzorcza

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 818 001 akcji Spółki (część akcji serii A, co do których lock-up nie upłynął w dniu 19 sierpnia 2021 r. i w dniu 19 lutego 2022 r. oraz wszystkie akcje serii B i F), stanowiących 43,60% w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZA (tzw. „Umowa Lock-up”).

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

10. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Na dzień 31 grudnia 2021 r. suma bilansowa Spółki wynosiła 8 265 291,60 zł, w tym 7 283 062,13 zł stanowiły kapitały własne.

Strata netto w okresie sprawozdawczym wyniosła 1 998 906,35 zł. Zaraportowany wynik uwzględnia odroczony podatek dochodowy oraz odzwierciedla prowadzenie działalności operacyjnej, rodzącej koszty na produkcję gry, urządzenie i utrzymanie biura, zapewnienie usług podwykonawców, poniesienie kosztów obsługi emisji akcji oraz wynagrodzenia pracowników i współpracowników w łącznej wysokości 3 922 588,52 zł. Z drugiej strony Spółka po stronie zmiany zapasów wypracowała zwiększenie w wysokości 2 130 039,09 zł.

Zaraportowana strata księgową jest zgodna z założeniami budżetowymi Spółki i ma pokrycie w realizacji planu produkcyjnego gry. Łączne nakłady poniesione na wytworzenie pierwszej gry studia "The Invincible" do końca okresu sprawozdawczego ujęte zostały po stronie aktywów w pozycji "zapasy" w kwocie 5 132 231,87 zł.

Spółka przeprowadziła selekcję wydawców i w kolejnych krokach zamierza sfinalizować rozmowy na temat kontraktu wydawniczego z wybranym wydawcą. Współpraca z wybranym partnerem obejmować będzie obszar testów jakościowych, lokalizacji gry, promocję oraz dystrybucję na świecie w kilkuletnim okresie sprzedażowym oraz bezpośrednio inwestycję w produkcję gry.

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

| AKTYWA (PLN) | STAN NA 31.12.2021 R. | STAN NA 31.12.2020 R. |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Aktywa trwałe | 209 747,55 | 158 136,81 |
| Aktywa obrotowe | 8 055 544,05 | 6 891 784,86 |
| Zapasy | 5 132 231,87 | 3 002 192,78 |
| Należności krótkoterminowe | 391 458,83 | 169 905,76 |
| Inwestycje krótkoterminowe | 2 463 765,62 | 3 687 957,39 |
| Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 68 087,73 | 31 728,93 |
| Suma | 8 265 291,60 | 7 049 921,67 |

| PASYWA (PLN) | STAN NA 31.12.2021 R. | STAN NA 31.12.2020 R. |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Kapitał własny | 7 283 062,13 | 6 566 453,48 |
| Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania | 982 229,47 | 483 468,19 |
| Rezerwy na zobowiązania | 594 168,23 | 402 649,83 |
| Zobowiązania długoterminowe | 0,00 | 0,00 |
| Zobowiązania krótkoterminowe | 388 061,24 | 80 818,36 |
| Rozliczenia międzyokresowe | 0,00 | 0,00 |
| Suma | 8 265 291,60 | 7 049 921,67 |

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

13. Czynniki ryzyka i opis zagrożeń

13.1. Główne ryzyka zidentyfikowane przez Spółkę

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

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

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

13.2. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem rynkowym Spółki

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier zwykle unikają bezpośredniego konkurowania, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców, czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Jednakże Spółka rozpoznaje ryzyko szybkiej punktowej koncentracji polegającej na hipotetycznym przejściu jednego lub kilku studiów deweloperskich przez znaczącego producenta i szybkim uruchomieniu produkcji gry podobnej do planowanej przez Spółkę w celu wydania jej wcześniej, przy znacznie większym budżecie. Potencjalnie mogłoby to ograniczyć popyt na produkt Spółki. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

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

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

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

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

Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, nie jest aktualnie produkowana ani planowana żadna inna gra o podobnym profilu tj. oparta o jednoosobową rozgrywkę, z mocną warstwą fabularną, z akcją umiejscowioną na obcej planecie i retro-futurystyczną oprawą graficzną, co jednak może ulec zmianie.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

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

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Spółka będzie uzyskiwała przychody w przeważającej większości ze sprzedaży cyfrowych kopii pierwszej gry, a w przyszłości kolejnych gier, starając się utrzymywać równowagę między jak najlepszym wynikiem sprzedażowym pierwszej gry, a dotarciem do jak najszerzej grupy odbiorców. Spółka będzie maksymalizowała cykl życia rynkowego produktu z jednej strony poprzez wydawanie dodatków do gry, a z drugiej stosując rozsądną politykę zniżek i promocji po okresie premierowym. Przychody Spółki będą ściśle związane z sukcesem pierwszej gry i nie będą możliwe do skompensowania z innych źródeł. Może to także oznaczać, że przy produkcji kolejnej gry Spółka będzie musiała pozyskać dodatkowe, zewnętrzne finansowanie. Ze względu na specyfikę dystrybucji cyfrowej, bezpośrednim źródłem przychodów Spółki będą podmioty zarządzające platformami sprzedaży gier na poszczególnych rynkach i platformach sprzętowych. Przychody pochodzące od bardzo dużej liczby odbiorców końcowych będą trafiać do Spółki za pośrednictwem niewielkiej liczby operatorów platform, co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy mogą stanowić więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z takich odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za

najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry. Minimalizacja ryzyka realizowana jest poprzez wykorzystywanie w procesie produkcji gier najbardziej sprawdzonych i uznanych rozwiązań dostępnych na rynku w postaci elastycznych silników takich jak Unreal Engine (silnik gry firmy Epic Games). Wykorzystanie zunifikowanych silników pozwala również na racjonalne gospodarowanie wypracowanymi assetami i mechanikami oraz przenoszenie ich pomiędzy projektami - dzięki temu projekty są relatywnie łatwe do lokalizacji i do portowania na nowe platformy. Jednakże należy wskazać ryzyko związane z potrzebą uaktualniania silnika mogące skutkować koniecznością dokonania poprawek w wykonanym już dziele.

Ryzyko związane z uzależnieniem dystrybucji produktów Spółki od kilku zamkniętych platform

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

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

Każda z tych platform sprzedażowych ma teoretycznie prawo odmówić dystrybucji dowolnie wskazanych gier bez uzasadnienia. Zaistnienie takiej okoliczności w wypadku dystrybucji produktów Spółki, może znacząco zmniejszyć wysokość sprzedaży produktów, a przez to obniżyć wyniki finansowe Spółki. W praktyce najczęstszymi powodami odmowy dystrybucji bywa łamanie praw autorskich, kontrowersyjna zawartość, czy też rażąco niska jakość produktu. W opinii Zarządu ryzyko wystąpienia dowolnego z tych czynników jest znikome, niemniej Zarząd wyraża przekonanie, że dostarczy produkty o bardzo wysokiej jakości, a niezależnie będzie dbać o zgodność treści i formy gry z przepisami, zwyczajami i regulaminem każdej platformy.

Ryzyko związane ze zmianą modelu dystrybuowania i sprzedaży gier

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

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

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

Trudno przewidzieć jaką dokładnie formę przyjmą nowe modele sprzedaży, kiedy zdobędą istotny udział w rynku i jaką rolę będą odgrywały wobec obecnie znanych modeli i kanałów sprzedaży, oraz z jakimi warunkami dla producentów gier będą się wiązały i jakich dodatkowych nakładów finansowych będą wymagać, aby dostosować produkty do takich modeli w momencie wydania gry Spółki. Nie można wykluczyć ryzyka, iż kanał dystrybucji, wybrany przez Spółkę dla danej gry, okaże się mniej skuteczny niż planowano, lub też jego użytkowanie będzie się wiązało z wyższymi kosztami lub wyższymi nakładami na promocję, niż początkowo zakładane.

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

Ryzyko związane z oglądaniem gier

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

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

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją

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

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

- zbudowanie bliskich relacji z fanami produktów w mediach społecznościowych w celu wywołania efektu wzajemności.

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

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Spółki

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

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT i utraty danych

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

W celu redukcji opisanego ryzyka Spółka zabezpiecza dane projektowe w zautomatyzowanym procesie tworzenia kopii zapasowych wewnątrz studia oraz na zewnętrznych serwerach w usłudze o najwyższym stopniu bezpieczeństwa pCloud, które ma jak dotąd 100% skuteczności w ochronie i archiwizacji danych. Ponadto Spółka dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych. Na bieżąco monitorowane są i wprowadzane nowe aktualizacje oraz rozwiązania technologiczne usprawniające działanie serwerów i systemów.

Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników

Sukces Spółki jest w bardzo dużym stopniu zależny od wiedzy, doświadczenia i stopnia zmotywowania posiadanego zespołu. Spółka pozyskała do współpracy grupę twórców gier z wieloletnim doświadczeniem i sporymi osiągnięciami. Ich umiejętności i wiedza pokrywają kluczowe obszary niezbędne do realizacji planów Spółki: wiedza technologiczna, umiejętności w projektowaniu mechanik, opracowanie warstwy fabularnej, reżyserowanie scen i animacji postaci, tworzenie modeli trójwymiarowych otoczenia i obiektów, projektowanie wizualne, zarządzanie produkcją. Spółka nie wyklucza możliwości dobrowolnego odejścia obecnych współpracowników bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywy Spółki. Ze względu na specyfikę branży gier, którą charakteryzuje niedobór wysokiej jakości specjalistów, znalezienie innych współpracowników może być czasochłonne. Utrata któregokolwiek z kluczowych pracowników może wiązać się z opóźnieniami w produkcji, pogorszeniem jakości gry lub zwiększeniem kosztów produkcyjnych oraz w konsekwencji może mieć wpływ na przesunięcie planowanej premiery gry. Czynnikiem ograniczającym ryzyko jest fakt, że wszystkie kluczowe osoby są akcjonariuszami Spółki. Przyszli pracownicy o kluczowych rolach będą objęci programem motywacyjnym. Dodatkowym elementem ograniczającym ryzyko jest wysoki prestiż pracy przy produktach Spółki, a także swoboda twórcza związana z pracą w niewielkim zespole oraz szansa rozwoju.

Ryzyko związane z ewentualnym pogorszeniem wizerunku Spółki

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

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

W związku z prowadzoną przez Spółkę działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Spółkę. Spółka w swojej działalności zmierza do uniknięcia sytuacji, w której naruszałaby w jakikolwiek sposób prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć sytuacji, w której w odniesieniu do produkowanych bądź

wydawanych gier pojawią się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich niezależnie od ich zasadności. W przypadku niesłusznych z punktu widzenia Spółki oskarżeń i roszczeń przez osoby trzecie z tytułu naruszenia praw własności intelektualnej, Spółka nie wyklucza postępowań wyjaśniających na drodze sądowej. Istnieje ryzyko, iż w wyniku potencjalnego sporu, dany sąd wyda wyrok zmuszający Spółkę do zapłaty kar i odszkodowań na rzecz osób trzecich co skutkowałoby pogorszeniem zarówno wizerunku Spółki jak i jej sytuacji finansowej.

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

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi pracownikami, zawiera głównie kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług oraz umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia majątkowych praw autorskich do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Celem Spółki jest posiadanie praw autorskich do wszystkich wyprodukowanych gier w każdym aspekcie, co w znaczącym stopniu uniezależnia Spółkę od zespołów deweloperskich, przy jednoczesnym budowaniu wewnętrznej wartości przedsiębiorstwa. Jednocześnie, posiadanie praw autorskich stwarza większe możliwości w zarządzaniu projektami. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwe jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola

eksploatacji”. W kontekście szybkiego postępu technologii oraz powstawania nowych pól eksploatacji, istnieje ryzyko, iż Spółka wykorzysta dzieło na polach eksploatacji wykraczających poza te wyszczególnione w umowie. Może to rodzić konieczność uiszczenia dodatkowego wynagrodzenia na rzecz twórców. Spółka monitoruje powstające pola eksploatacji, dokładając starań, aby realizowane umowy pokrywały wszystkie kluczowe dla Spółki obszary.

Ryzyko związane z pandemią wirusa SARS-CoV-2 lub innymi epidemiami

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

Ryzyko związane z wojną Rosji z Ukrainą

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

Aktualnie trudno jest szacować ostateczny wpływ wojny na działalność Emitenta, co w dużej mierze zależy również od dalszego rozwoju działań wojennych. Obecnie, można jednak wskazać, że może być on widoczny w zakresie ponoszonych przez Emitenta kosztów działalności w związku z dodatkowym nasileniem ogólnego wzrostu cen, w tym rosnącymi cenami paliw. W odniesieniu do przyszłej sprzedaży gry, Spółka przewiduje, iż użytkownicy z Rosji nie stanowiliby głównych odbiorców gry wideo produkowanej przez Spółkę, ale ich potencjalny brak może być dostrzegalny. Z uwagi na wprowadzane sankcje możliwe jest, iż gra nie będzie sprzedawana w Rosji lub jej sprzedaż będzie ograniczona. Spółka nie zatrudnia pracowników z Ukrainy. Wojna w Ukrainie może mieć jednak negatywny wpływ na pozostałe aspekty działalności Emitenta, w tym na wysokość przychodów ze sprzedaży, jak też negatywny wpływ na perspektywy rozwoju i wyniki finansowe Spółki, może również kształtować pozostałe wskazane w sprawozdaniu podstawowe czynniki i zagrożenia. W wypadku eskalacji konfliktu zagrożenia mogą się zwiększyć, włączając w to odwrót konsumentów od dokonywania zakupów związanych z rozrywką, w tym gier

komputerowych, na rzecz konsumpcji dóbr pierwszej potrzeby. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dokonanie precyzyjnej oceny wpływu wojny na działalność Spółki nie jest jeszcze zdaniem Emitenta możliwa.

13.3. Czynniki ryzyka o charakterze finansowym

Ryzyko utraty płynności

Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie generuje przychodów ze sprzedaży oraz nie osiąga żadnych innych wpływów pieniężnych z działalności operacyjnej. Pojawienie się pierwszych przychodów ze sprzedaży uzależnione jest od rozpoczęcia sprzedaży pierwszej gry Spółki pt. „*The Invincible*”. Do tego czasu działalność Spółki skupiona wokół wydania gry, będzie generowała jedynie koszty, co teoretycznie w przypadku istotnego przesunięcia terminu premiery „*The Invincible*” mogłoby przełożyć się na trudności w bieżącym regulowaniu zobowiązań.

Nie mniej jednak należy podkreślić, iż opóźnienie realizacji zaplanowanej premiery może skutkować przesunięciem wpływów ze sprzedaży oraz jednocześnie wymaga ponoszenia dodatkowych często nieprzewidzianych kosztów, które mogą spowodować utratę płynności finansowej przez Spółkę.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Działalność Spółki będzie miała charakter eksportowy. Spółka w dominującym stopniu ponosi koszty działalności w walucie PLN, natomiast zgodnie z oczekiwaniami Zarządu zdecydowana większość przychodów będzie realizowana w walutach USD oraz

EUR. Z tego powodu wyniki Spółki będą wystawione na wahania kursowe. Ryzyko to dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD i EUR. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem walutowym.

14. Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego.

Zarząd oświadcza, iż Spółka stosuje większość zasad ładu korporacyjnego zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek

Notowanych na NewConnect", których szczegółowa lista została wskazana w dokumencie, który zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok 2021.

Sporządzono w Krakowie, dnia 31 marca 2022 r.

Marek Markuszewski
Prezes zarządu

Daniel Betke
Członek zarządu

Mariusz Antkiewicz
Członek zarządu

Dawid Sękowski
Członek zarządu

