



# **STARWARD INDUSTRIES**

**RAPORT KWARTALNY  
01.04.2024 - 30.06.2024**

Starward Industries Spółka Akcyjna

**Autoryzowany Doradca**

**Navigator Capital**<sup>®</sup>  
 Value delivered.

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

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

# SPIS TREŚCI

1. Podsumowanie Zarządu	4
2. Informacje o zasadach przyjętych do sporządzenia raportu	7
2. Podstawowe dane	8
2.1. Dane kontaktowe i rejestrowe	8
2.2. Zarząd i Rada Nadzorcza	9
2.3. Opis działalności	9
3. Istotne wydarzenia w zakończonym kwartale	11
4. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończeniu drugiego kwartału 2024 r.	13
5. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe za drugi kwartał 2024 r.	15
5.1. Komentarz Spółki do wyników za drugi kwartał 2024 r.	15
5.2. Skrócony bilans	17
5.3. Skrócony rachunek zysków i strat	22
5.4. Skrócony rachunek przepływów pieniężnych	25
5.5. Skrócone zestawienie zmian w kapitale własnym	28
6. Stanowisko odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w danym raporcie kwartalnym	30
7. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Spółki oraz harmonogram ich realizacji	30
8. Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań	31
9. Opis organizacji grupy kapitałowej ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	31
10. Struktura akcjonariatu Starward Industries	32
11. Informacja na temat umów lock-up	33
12. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Starward Industries, w przeliczeniu na pełne etaty	33

## 1. Podsumowanie Zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

zapraszamy do zapoznania się z raportem okresowym Starward Industries S.A. za drugi kwartał 2024 r. W niniejszym raporcie przedstawiamy przekrojowo podsumowanie wydarzeń, jakie miały miejsce w raportowanym okresie oraz po jego zakończeniu, tj. do dnia publikacji niniejszego raportu.

W drugim kwartale Spółka skupiała swoją aktywność nadal na dwóch obszarach produkcyjnych. Intensyfikujemy prace nad kolejnym tytułem studia (projekt#2). Projekt przechodzi regularne testy. Cały czas analizujemy sytuację na rynku pod względem zachowań konsumenckich, wyników aktualnych premier i trendów gamingowych. Nadal zajmujemy się także podtrzymaniem zainteresowania debiutancką grą studia. W dniu 3 maja 2024 r. rozpoczęto intensywną promocję gry The Invincible uczestnicząc w wydarzeniach takich jak Polish Constitution Day, Midweek Madness czy LudoNarraCon. Warto podkreślić, że gra będąc obecna na evencie Midweek Madness mogła cieszyć się aż trzydniową widocznością na stronie głównej Steam, tj. od 6 do 9 maja. Od 10 do 16 maja gra uczestniczyła w wydarzeniu LudoNarraCon 2024, które miało mniejszą widoczność, ale w dalszym ciągu widniało na głównej stronie Steam. Po raz pierwszy pojawiła się też obniżka ceny gry o 33%. Jednocześnie został wprowadzony update Voyager, który spotkał się z bardzo pozytywnym odbiorem graczy. Wszystkie wspomniane aktywności przełożyły się na wzrost przychodów ze sprzedaży na najważniejszych platformach sprzedażowych (Steam, Sony, Microsoft, GOG, Epic) względem kwietnia 2024 r. (miesiąc bez obniżki ceny gry) o 361,9%, a względem marca 2024 r. (miesiąc z niższą obniżką ceny gry niż w maju 2024 r. i bez takiej samej

widoczności na Steam jak w maju 2024 r.) o 117,6%. Sprzedaż w maju była najwyższa spośród dotychczasowych miesięcy w 2024 r. Powyższe działania przełożyły się także na liczbę osób obserwujących produkt. Liczba followersów powiększyła się o około 3 500 w ciągu 10 dni, co dodatkowo może potwierdzać zasadność wspierania gry oraz możliwość pozostania przez nią tzw. long sellerem. Maj przyniósł nam także prestiżowe wyróżnienie na festiwalu Digital Dragons, gdzie gra The Invincible została nagrodzona w kategorii "Best Polish Game Audio".

Czerwiec to wprowadzenie kolejnego rozszerzenia gry - Chameleon Update oraz promocja na poziomie -34%. Wspomniany update to ważny krok w stronę planowanych przez nas cross promocji z innymi tytułami. W obszarze naszych działań znalazły się też bundle (zestawy) z produktami adresowanymi do podobnej grupy graczy oraz konkursy dedykowane community. Także w czerwcu, po otrzymaniu informacji od wydawcy, podaliśmy zaktualizowaną informację dotyczącą dotychczas sprzedanych kopii gry The Invincible od premiery do końca maja 2024 r., to jest ok. 123 tys. po uwzględnieniu zwrotów oraz bez uwzględnienia sprzedaży "pudełkowej". Podano także informację o dotychczasowych przychodach ze wszystkich platform dystrybucji cyfrowej, bez uwzględnienia sprzedaży kopii gry dystrybuowanych w formie "pudełkowej", które 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). Następnie odbył się czat inwestorski, na którym omówiliśmy aktualną sytuację Spółki oraz plany na najbliższą przyszłość.

Najbliższe miesiące to okres ważnych działań około produktowych, w których skład wchodzić będą dalsze update'y gry - wprowadzające nowe aktywności dla gracza i ściśle związane z feedbackiem i głosami ze strony community, promocje i obecność na ważnych wydarzeniach Steam. Planowana jest także promocja w ramach istotnego sprzedażowo Publisher's Sale organizowanego przez 11 bit studios. Przełom sierpnia i września to także czas premiery gry na rynku japońskim, istotnym dla nas z punktu widzenia popularności prozy Stanisława Lema i zainteresowania fantastyką naukową w tym kraju. Jesteśmy także na etapie przygotowań do ujawnienia pierwszych szeroko rynkowych informacji na temat projektu#2 o roboczym tytule Phoenix.

Ponadto, stale analizując sytuację finansową studia, myślimy poważnie o zmitygowaniu ryzyka opierania dalszego rozwoju studia i produkcji drugiej gry wyłącznie w oparciu o przychody ze sprzedaży The Invincible, wspieranych finansowaniem płynnościowym w formie pożyczek. Jesteśmy wdzięczni akcjonariuszom za pomoc w trudnym okresie popremierowym i dalej wierzymy, że gra będzie long sellerem. Możliwe są jednak okresy niższej sprzedaży, jak pokazuje przykład lipca, kiedy wyniki są słabsze w porównaniu z bardzo dobrą sprzedażą w maju i dobrą w czerwcu. Pod uwagę bierzemy również słabnący kurs dolara, który ma wpływ na realne środki do dyspozycji Spółki (przychody otrzymujemy w USD, a koszty ponosimy w przeważającej części w PLN). Chcielibyśmy posiadać większe zabezpieczenie na takie okoliczności, które pozwoli nam na niezakłóconą produkcję projektu#2. Mając to na uwadze sprawdzamy różne możliwości dywersyfikacji źródeł finansowania. Rozpoczęliśmy rozmowy z potencjalnymi partnerami. 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. W najbliższych

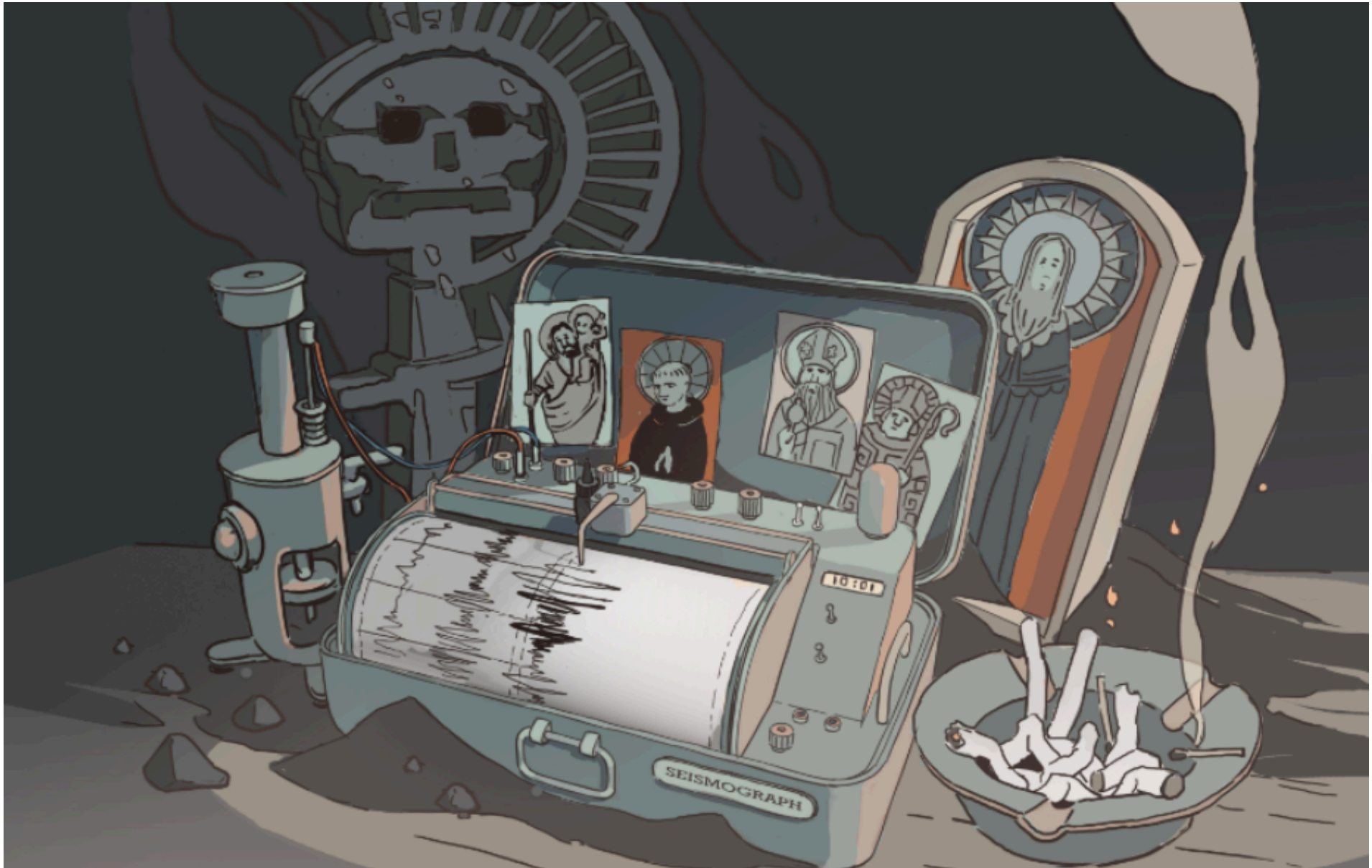
miesiącach planowane jest również zintensyfikowanie działań marketingowych Phoenixa, z publicznym ujawnieniem większej liczby szczegółów na temat gry oraz revealem produktu.

Z lektury raportu dowiedzie się Państwo, że na koniec raportowanego okresu wartość zapasów wyniosła 8,84 mln zł, zaś przychody netto ze sprzedaży produktów w drugim kwartale 2024 r. wyniosły 743 tys. zł przy kosztach działalności operacyjnej wynoszących 751 tys. zł. Zaraportowana została strata netto w wysokości 307 tys. zł, która jest zgodna z założeniami budżetowymi Spółki, zmienionymi po gorszej od oczekiwań premierze gry The Invincible. Strata ta wynika zasadniczo ze wspierania i aktualizacji gry The Invincible, mających na celu jej dalszy rozwój oraz produkcji drugiej gry wideo Spółki. Na tę pozycję wpływ ma również przyjęta przez Spółkę polityka rachunkowości, zgodnie z którą koszty produkcji gier księgowane są w bilansie w pozycji "zapasy", a w rachunku zysków i strat widoczne jest to w pozycji "zmiana stanu produktów". Wobec tego, w wypadku gdyby koszty projektów nie były księgowane w bilansie w zapasach, a zmiany zapasów odzwierciedlane w rachunku zysków i strat w pozycji "zmiana stanu produktów", prezentowana strata byłaby niższa o wartość pozycji "zmiana stanu produktów" i wyniosłaby 8 387,36 zł, co odzwierciedlałoby faktyczną różnicę pomiędzy poniesionymi w drugim kwartale kosztami, a przychodami ze sprzedaży gry The Invincible zaksięgowanymi w tym okresie.

Na dzień publikacji niniejszego raportu liczebność naszego zespołu nie uległa zmianie i wynosi 17 osób.

Zapraszamy do lektury całego raportu.

Zarząd Starward Industries S.A.



## 2. Informacje o zasadach przyjętych do sporządzenia raportu

Niniejszy raport kwartalny Starward Industries S.A. za okres 01.04.2024 r. – 30.06.2024 r. został sporządzony zgodnie z przepisami Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect.”

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

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

W bieżącym okresie sprawozdawczym Spółka nie dokonywała zmian zasad (polityki) rachunkowości. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Starward Industries S.A. za okres od 01.04.2024 r. do 30.06.2024 r. nie podlegało badaniu, ani przeglądowi przez podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych. W skład Starward Industries S.A. nie wchodzi wewnętrzną jednostki organizacyjne sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe.

## 2. Podstawowe dane

### 2.1. Dane kontaktowe i rejestrowe

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

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

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

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.



## 2.2. Zarząd i Rada Nadzorcza

Na koniec dnia 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Zarządu był następujący:

- **Maciej Dobrowolski** - Członek Zarządu
- **Andrzej Szafranec** - Członek Zarządu

W związku z wygaśnięciem z dniem odbycia Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia w dniu 25 czerwca 2024 r. mandatów Członków Zarządu związanym z upływem kadencji, Rada Nadzorcza Spółki, działając na podstawie § 23 ust. 2 statutu Spółki, podjęła w tym samym dniu uchwałę, którą powołała do składu Zarządu Spółki, na nową pięcioletnią kadencję, osoby, które dotychczas pełniły te funkcje: Macieja Dobrowolskiego - Członka Zarządu oraz Andrzeja Szafranca - Członka Zarządu.

Na koniec dnia 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Rady Nadzorczej był następujący:

- **Bartosz Karasiński** - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- **Jerzy Feliński** - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
- **Bernard Gudowski** - Członek Rady Nadzorczej
- **Katarzyna Burek** - Członkini Rady Nadzorczej
- **Paweł Wilkos** - Członek Rady Nadzorczej

W trakcie raportowanego kwartału nie wystąpiły zmiany w składzie Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki.

## 2.3. 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 osoby z branży gamedev do współpracy, nabyła licencję na adaptację wybitnej powieści Sci-Fi oraz stworzyła plan przedsięwzięcia. W czerwcu 2018 r. przedstawiciele firmy spotkali się z grupą inwestorów indywidualnych, którzy zapewnili pierwszą rundę finansowania i rozpoczęli wspólne prace nad rozwojem koncepcji studia. W rezultacie powstała struktura firmy oraz długoterminowy plan operacyjny i finansowy. Zwieńczeniem prac było zawiązanie w dniu 10 września 2018 r. w Krakowie spółki akcyjnej pod obecną nazwą. Została ona zarejestrowana w KRS w dniu 27 września 2018 r., natomiast w październiku tego samego roku rozpoczęła działalność w pełnym składzie osobowym (core team). Z początkiem 2020 roku Starward Industries rozpoczęła przygotowania do debiutu na rynku NewConnect, którego zwieńczeniem było rozpoczęcie notowań w dniu 19 sierpnia 2020 r. Wydarzenie to zakończyło proces upublicznienia Spółki.

Na datę niniejszego raportu Spółka jest po premierze swojego pierwszego produktu - gry fabularnej The Invincible, opartej o powieść "Niezwycięzony" 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 "Niezwycięzony", 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 ponad 10 miesięcy od premiery. Niestety gra nie osiągnęła oczekiwanego sukcesu komercyjnego. W ocenie Spółki produkt trafił w niszę i jego sprzedaż jest dobra na tle innych gier w gatunku, jednak nie jest tak wysoka, jak można byłoby się spodziewać przed premierą, w szczególności analizując liczbę dodań gry do wishlisty w serwisie Steam.

Aktualnie Spółka skupia się na rozwoju swojego nowego IP o roboczym tytule Phoenix, którego szczegóły nie zostały jeszcze ujawnione. Ma to jednak być produkcja znacząco wzbogacona o gameplay i mechaniki, których brakowało w The Invincible, z zachowaniem wysokiej jakości oprawy graficznej. Faza koncepcyjna drugiego projektu trwa od ponad roku, ze znacznym przyspieszeniem od początku 2024 r., czego wynikiem jest wypracowanie kilku grywalnych prototypów. Ich założenia gameplayowe poddawane są obecnie ocenie znaczących specjalistów z branży, by nowy tytuł jak najlepiej odpowiadał oczekiwaniom przyszłych graczy. Spółka rozważa różne modele rozwoju swoich przyszłych tytułów, w tym model early access. Podjęła jednakże zasadnicze założenie, iż kolejne produkty zawsze będą powstawały "na zakładkę" - preprodukcja kolejnej gry, będzie rozpoczynała się przed premierą poprzedniej. Działanie takie ma na celu ustabilizowanie sytuacji organizacyjnej i finansowej Spółki,

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

Ponadto w ostatnim czasie zostały rozpoczęte rozmowy z potencjalnymi partnerami w celu rozpoznania różnych możliwości, które stanowiłyby dywersyfikację źródeł finansowania, ograniczającą ryzyko finansowe w rozwoju Spółki i produkcji nowej gry. W najbliższych miesiącach planowane jest również zintensyfikowanie działań marketingowych Phoenixa z publicznym ujawnieniem większej ilości szczegółów na temat gry oraz revealem produktu.

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

Ponadto Spółka zauważyła pozytywny wpływ wprowadzenia 33% obniżki ceny gry, w promocji rozpoczętej 3 maja 2024 r., która zakończyła się 16 maja 2024 r. Od 6 do 9 maja The Invincible objęta była promocją w ramach wydarzenia "Midweek Madness" w sklepie Steam, która miała widoczność na głównej stronie Steam. Od 10 do 16 maja gra uczestniczyła w wydarzeniu "LudoNarraCon" 2024, które miało mniejszą widoczność, ale w dalszym ciągu widniało na głównej stronie Steam. Ponadto w dniu 6 maja udostępniona została aktualizacja do gry The Invincible pt. Voyager. Wsłuchując

się w głosy graczy wprowadzono m.in. dynamiczne widoki z kamery podczas jazdy łożnikiem oraz szersze pole widzenia, zwiększono prędkość chodzenia i biegu w wybranych lokalizacjach, a także dodano nowe slajdy z historią toczącą się na Regis III.

Wszystkie powyższe działania skutkowały znaczącą poprawą sprzedaży na platformie Steam oraz istotnymi przyrostami community, np. liczba followersów wzrosła o około 3 500 w ciągu 10 dni, co dodatkowo może potwierdzać zasadność wspierania gry oraz możliwość pozostania przez nią tzw. long sellerem. Maj przyniósł nam także prestiżowe wyróżnienie na festiwalu Digital Dragons, gdzie produkt został nagrodzony w kategorii "Best Polish Game Audio". W czerwcu wprowadzone zostało kolejne rozszerzenie gry The Invincible, tj. Chameleon Update wraz z designerskimi tematycznymi skórkami, pozwalającymi na personifikację łożnika i mniejszymi uprawnieniami. Wspomniany update to ważny krok w stronę planowanych przez Spółkę cross promocji z innymi tytułami. W obszarze działań związanych z pierwszą grą pojawiły się też bundle (zestawy) z produktami adresowanymi do podobnej grupy graczy oraz konkursy dedykowane community.

Najbliższe miesiące to okres ważnych działań około produktowych, w których skład wchodzić będą dalsze update'y gry The Invincible - wprowadzające nowe aktywności dla gracza i ściśle związane z feedbackiem i głosami ze strony community, promocje i obecność na ważnych wydarzeniach Steam. Planowana jest także promocja w ramach istotnego sprzedażowo Publisher's Sale organizowanego przez 11 bit studios. Przełom sierpnia i września to także czas premiery gry na rynku japońskim, istotnym dla Spółki z punktu widzenia popularności prozy Stanisława Lema i zainteresowania fantastyką naukową.

### 3. Istotne wydarzenia w zakończonym kwartale

#### 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. Wsłuchując się w głosy graczy wprowadzono m.in. dynamiczne widoki z kamery podczas jazdy łożnikiem 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.
- 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 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. Zgodnie z nowym brzmieniem pożyczka ma zostać spłacona do dnia 31 października 2024 r.
- 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 Szafranec 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.

#### 4. Istotne wydarzenia, które nastąpiły po zakończeniu drugiego kwartału 2024 r.

##### 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, 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 pożyczki wraz z odsetkami mają zostać zwrócone pożyczkodawcom w terminie do dnia 1 stycznia 2025 r.

- 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.



## 5. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe za drugi kwartał 2024 r.

### 5.1. Komentarz Spółki do wyników za drugi kwartał 2024 r.

Na dzień 30 czerwca 2024 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 10 411 123,79 zł, w tym kapitały własne stanowiły 8 507 399,90 zł, a aktywa obrotowe 9 628 744,51 zł. Na koniec drugiego kwartału 2024 r. wartość zapasów Spółki wyniosła 8 839 979,57 zł i obejmuje koszty wykonanych prac deweloperskich.

Jednocześnie w zakończonym drugim kwartale 2024 r. przychody netto ze sprzedaży produktów wyniosły 743 483,77 zł, a zmiana stanu produktów wyniosła 297 266,54 zł, co przełożyło się na łączną wartość pozycji "przychody netto ze sprzedaży" wynoszącą 446 217,23 zł. Spółka poniosła koszty działalności operacyjnej w wysokości 751 871,13 zł, w większości z tytułu usług obcych bezpośrednio związanych z pracami deweloperskimi. Zaraportowana strata netto w wysokości 306 904,39 zł jest zgodna z założeniami budżetowymi Spółki, zmienionymi po gorszej od oczekiwań premierze gry The Invincible. Wygenerowana strata wynika zasadniczo ze wspierania i aktualizacji gry The Invincible, mających na celu jej dalszy rozwój oraz produkcji drugiej gry wideo Spółki. Jednakże należy zauważyć, że na wielkość tej pozycji znaczący wpływ ma przyjęta przez Spółkę polityka rachunkowości, zgodnie z którą koszty produkcji gier księgowane są w bilansie w pozycji "zapasy". W rachunku zysków i strat widoczne jest to w pozycji "zmiana stanu produktów". Zmiana stanu produktów w obecnym kwartale ma wartość ujemną z uwagi na to, że poniesione koszty drugiego projektu uwzględnione w zapasach (zwiększające pozycję w bilansie "półprodukty i produkty w toku") były niższe niż zmniejszenie pozycji w bilansie "produkty gotowe", która dotyczy "Niezwyciężonego". Wobec tego, w wypadku gdyby

koszty projektów nie były księgowane w bilansie w zapasach, a zmiany zapasów odzwierciedlane w rachunku zysków i strat w pozycji "zmiana stanu produktów", prezentowana strata byłaby niższa o wartość pozycji "zmiana stanu produktów" i wyniosłaby 8 387,36 zł, co odzwierciedlałoby faktyczną różnicę pomiędzy poniesionymi w drugim kwartale kosztami, a przychodami ze sprzedaży gry The Invincible zaksięgowanymi w tym okresie.

Premiera gry The Invincible miała miejsce 6 listopada 2023 r. i od tego dnia gra pozostaje w sprzedaży. Zgodnie z informacjami przekazanymi publicznie przez wydawcę, łączna sprzedaż gry w okolicy połowy stycznia 2024 r. przekroczyła poziom kwoty recoupu. Jednakże ze względu na sposób rozliczeń i związane z tym przesunięcia w płatnościach, Spółka otrzymała pierwsze wpływy z gry The Invincible pod koniec marca bieżącego roku. 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 spłacony przychodami otrzymanymi przez wydawcę w lutym bieżącego roku, a przychody otrzymane w tym okresie przekraczające kwotę recoupu zasiliły w zgodnym z umową procencie Spółkę pod koniec marca bieżącego roku. Księgowo i podatkowo przychody te zostały przyporządkowane do lutego bieżącego roku, a wpływy otrzymane w kwietniu do przychodów w marcu, tj. w okresach, których dotyczyły raporty sprzedażowe otrzymane od wydawcy, a nie w miesiącach ich faktycznego otrzymania, czy okresach rzeczywistej

sprzedaży do graczy. Recoupowi nie podlegają jednak przychody z produktów stanowiących merchandising (wszelkiego rodzaju produkty związane z grą, np. muzyka, komiks, koszulki itp.), z których Spółka otrzymywała już wcześniej i nadal otrzymuje płatności od wydawcy. Nie są to jednak środki istotnie wpływające na sytuację finansową Spółki.

W początkowym okresie po premierze gry The Invincible 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 zł. Ponadto Zarząd odbył wstępne rozmowy z akcjonariuszami, którzy dotychczas już udzielili pożyczek, z których wynika, że w razie potrzeby powinno być możliwe jeszcze pozyskanie przez Spółkę finansowania płynnościowego w kwocie 100 000 zł.

Jednocześnie Spółka stale pracuje nad ulepszeniami i aktualizacjami do gry, mającymi na celu utrzymanie sprzedaży na możliwie wysokim poziomie i uprawdopodobnienie wystąpienia tzw. "długiego ogona sprzedażowego". Opisana w niniejszym raporcie majowa promocja połączona z wysoką widocznością na platformie Steam, podczas której została wprowadzona istotna aktualizacja do gry, spotkała się w ocenie Spółki z dobrym odbiorem graczy, co skutkowało znaczącą poprawą sprzedaży - przychody ze sprzedaży na najważniejszych platformach sprzedażowych (Steam, Sony, Microsoft, GOG, Epic) względem kwietnia 2024 r. (miesiąc bez obniżki ceny gry) wzrosły o 361,9%, a względem marca 2024 r. (miesiąc z niższą obniżką ceny gry niż w

maju 2024 r. i bez takiej samej widoczności na Steam jak w maju 2024 r.) o 117,6%. Sprzedaż w maju była najwyższa spośród dotychczasowych miesięcy w 2024 r. Powyższe przełożyło się także na istotne przyrosty community, np. liczba followersów wzrosła o około 3 500 w ciągu 10 dni, co dodatkowo może potwierdzać zasadność wspierania gry oraz możliwość pozostania przez nią tzw. long sellerem. W raporcie ESPI nr 11/2024 aktualizującym informację na temat sprzedaży gry The Invincible podano również, iż w okresie od 6 listopada 2023 r. (premiery gry The Invincible) 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 The Invincible 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 The Invincible (5,1% całkowitej liczby kopii gry sprzedanej na tej platformie).

Powyższe dane pochodziły bezpośrednio z posiadanych przez wydawcę gry The Invincible raportów dziennych platform: Steam, Sony, Microsoft, GOG, Epic Games; dla sklepów: Genba, GMG, Fanatical, Heybox, Fanatical, GamersGate, Sonkwo, Nuuvem były estymacją bazującą na aktywacjach kluczy.



Sprzedaż gry w maju jest już widoczna w niniejszym raporcie, z uwagi na jej księgowanie w czerwcu br. Jednakże wpływ środków Spółka otrzymała w lipcu br., co jest zgodne z modelem rozliczeń przyjętych przez Spółkę z wydawcą gry, a opisanych powyżej. Przychody te są znacząco wyższe niż koszty funkcjonowania Spółki przez jeden miesiąc, więc po zapłaceniu kosztów miesięcznych zostanie pewne zabezpieczenie na następne miesiące. Zgodnie z posiadanymi estymacjami (na dzień sporządzenia niniejszego raportu Spółka nie posiada jeszcze raportu od wydawcy) dotyczącymi sprzedaży w czerwcu, można przyjąć założenie, iż przychody z tej sprzedaży powinny pokryć funkcjonowanie Spółki przez miesiąc lub być nieznacznie niższymi - Spółka spodziewa się otrzymać te środki w sierpniu br. Estymacje wskazują również, iż sprzedaż w lipcu, jako miesiącu wakacyjnym, była znacząco słabsza. Środki te Spółka otrzyma pod koniec września br. i w związku z tym ponosząc koszty na początku października br. najprawdopodobniej wystąpi potrzeba wykorzystania części nadwyżki, którą udało się wypracować w maju i otrzymać pod koniec lipca.

Analizując swoją sytuację finansową Spółka zauważyła potrzebę zmitygowania ryzyka opierania dalszego rozwoju studia i produkcji

drugiej gry wyłącznie w oparciu o przychody ze sprzedaży The Invincible, wspieranych finansowaniem płynnościowym w formie pożyczek. Jesteśmy wdzięczni akcjonariuszom za pomoc w trudnym okresie popremierowym i dalej wierzymy, że gra będzie long sellerem. Możliwe są jednak okresy niższej sprzedaży, jak pokazuje przykład lipca, kiedy wyniki są słabsze w porównaniu z bardzo dobrą sprzedażą w maju i dobrą czerwcu. Pod uwagę bierzemy również słabnący kurs dolara, który ma wpływ na realne środki do dyspozycji Spółki (przychody Spółka otrzymuje w USD, a koszty ponosi w przeważającej części w PLN). Spółka chce posiadać większe zabezpieczenie na takie okoliczności, które pozwoli jej na niezakłóconą produkcję projektu#2. Z uwagi na to sprawdzane są różne możliwości dywersyfikacji źródeł finansowania. Rozpoczęte zostały rozmowy z potencjalnymi partnerami. 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.

## 5.2. Skrócony bilans

Aktywa (PLN)	30.06.2024 r.	31.12.2023 r.	30.06.2023 r.
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>782 379,28</b>	<b>818 128,38</b>	<b>1 201 014,66</b>
<u>Wartości niematerialne i prawne</u>	<u>1 507,97</u>	<u>2 513,33</u>	<u>3 518,69</u>
Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00	0,00
Wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	1 507,97	2 513,33	3 518,69
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
<u>Rzeczowe aktywa trwałe</u>	<u>87 483,76</u>	<u>122 227,50</u>	<u>153 006,80</u>
Środki trwałe	87 483,76	122 227,50	153 006,80
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00
<u>Należności długoterminowe</u>	<u>26 854,93</u>	<u>26 854,93</u>	<u>26 854,93</u>
Od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Od pozostałych jednostek	26 854,93	26 854,93	26 854,93
<u>Inwestycje długoterminowe</u>	<u>40 105,80</u>	<u>40 105,80</u>	<u>39 377,80</u>

Nieruchomości	0,00	0,00	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	40 105,80	40 105,80	39 377,80
Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>626 426,82</u>	<u>626 426,82</u>	<u>978 256,44</u>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	9 760,00	9 760,00	244 923,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	616 666,82	616 666,82	733 333,44
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>9 628 744,51</b>	<b>9 699 474,91</b>	<b>12 839 221,91</b>
<u>Zapasy</u>	<u>8 839 979,57</u>	<u>8 949 190,77</u>	<u>10 012 597,28</u>
Materiały	0,00	0,00	0,00
Półprodukty i produkty w toku	588 479,04	0,00	10 012 597,28
Produkty gotowe	8 251 500,53	8 949 190,77	0,00
Towary	0,00	0,00	0,00
Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00	0,00
<u>Należności krótkoterminowe</u>	<u>563 539,05</u>	<u>190 340,47</u>	<u>145 852,04</u>
Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Należności od pozostałych jednostek	563 539,05	190 340,47	145 852,04

<u>Inwestycje krótkoterminowe</u>	<u>101 751,81</u>	<u>318 061,23</u>	<u>2 447 756,35</u>
Krótkoterminowe aktywa finansowe	101 751,81	318 061,23	2 447 756,35
• w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	518 321,24
- inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00	518 321,24
• środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	101 751,81	318 061,23	1 929 435,11
- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	101 751,81	317 961,23	775 894,54
- inne środki pieniężne	0,00	100,00	1 153 540,57
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00	0,00
<u>Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>123 474,08</u>	<u>241 882,44</u>	<u>233 016,24</u>
<b>Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>10 411 123,79</b>	<b>10 517 603,29</b>	<b>14 040 236,57</b>

<b>Pasywa (PLN)</b>	<b>30.06.2024 r.</b>	<b>31.12.2023 r.</b>	<b>30.06.2023 r.</b>
<b>Kapitał własny</b>	<b>8 507 399,90</b>	<b>9 150 628,12</b>	<b>10 037 379,88</b>
Kapitał (fundusz) podstawowy	253 629,35	253 629,35	253 629,35
Kapitał (fundusz) zapasowy	11 096 538,09	11 096 538,09	11 096 538,09
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe	0,00	0,00	0,00

Zysk (strata) z lat ubiegłych	(2 199 539,32)	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	(643 228,22)	(2 199 539,32)	(1 312 787,56)
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>1 903 723,89</b>	<b>1 366 975,17</b>	<b>4 002 856,69</b>
<u>Rezerwy na zobowiązania</u>	<u>868 409,35</u>	<u>891 109,35</u>	<u>969 131,26</u>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	816 761,00	816 761,00	915 172,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	5 477,79	5 477,79	7 788,70
Pozostałe rezerwy	46 170,56	68 870,56	46 170,56
<u>Zobowiązania długoterminowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
<u>Zobowiązania krótkoterminowe</u>	<u>1 035 314,54</u>	<u>475 865,82</u>	<u>433 725,43</u>
Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 035 314,54	475 865,82	433 725,43
Fundusze specjalne	0,00	0,00	0,00

<u>Rozliczenia międzyokresowe</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>2 600 000,00</u>
Ujemna wartość firmy	0,00	0,00	0,00
Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	2 600 000,00
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>10 411 123,79</b>	<b>10 517 603,29</b>	<b>14 040 236,57</b>

### 5.3. Skrócony rachunek zysków i strat

<b>Rachunek zysków i strat (PLN)</b>	<b>01.04.2024 - 30.06.2024</b>	<b>01.01.2024 - 30.06.2024</b>	<b>01.04.2023 - 30.06.2023</b>	<b>01.01.2023 - 30.06.2023</b>
<b>Przychody netto ze sprzedaży</b>	<b>446 217,23</b>	<b>988 961,29</b>	<b>871 844,79</b>	<b>1 866 989,98</b>
Przychody netto ze sprzedaży produktów	743 483,77	1 098 172,49	0,00	0,00
Zmiana stanu produktów	(297 266,54)	(109 211,20)	871 844,79	1 866 989,98
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>751 871,13</b>	<b>1 632 941,03</b>	<b>1 442 869,45</b>	<b>3 078 316,79</b>
Amortyzacja	11 372,16	23 649,22	17 923,72	45 860,22
Zużycie materiałów i energii	4 695,63	11 972,06	19 856,87	33 950,46
Usługi obce	572 490,12	1 242 440,91	1 093 887,64	2 353 079,15
Podatki i opłaty	287,66	317,66	3 315,85	3 389,85

Wynagrodzenia	122 403,44	268 083,23	226 561,13	418 178,37
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	27 186,12	59 351,23	48 188,65	104 865,09
Pozostałe koszty rodzajowe	13 436,00	27 126,72	33 135,59	118 993,65
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	<b>(305 653,90)</b>	<b>(643 979,74)</b>	<b>(571 024,66)</b>	<b>(1 211 326,81)</b>
<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>(113,79)</b>	<b>8 502,09</b>	<b>0,30</b>	<b>4,42</b>
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	(2 002,80)	282,21	0,00	0,00
Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	1 889,01	8 219,88	0,30	4,42
<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1,22</b>	<b>24,93</b>	<b>205,32</b>	<b>262,20</b>
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	1,22	24,93	205,32	262,20
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>(305 768,91)</b>	<b>(635 502,58)</b>	<b>(571 229,68)</b>	<b>(1 211 584,59)</b>
<b>Przychody finansowe</b>	<b>0,18</b>	<b>0,36</b>	<b>36 722,10</b>	<b>54 723,20</b>
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,18	0,36	36 722,10	54 723,20
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00

Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Koszty finansowe</b>	<b>1 135,66</b>	<b>7 726,00</b>	<b>7 372,21</b>	<b>16 302,94</b>
Odsetki	0,00	0,20	1,48	1,48
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne	1 135,66	7 725,80	7 370,73	16 301,46
<b>Zysk (strata) brutto</b>	<b>(306 904,39)</b>	<b>(643 228,22)</b>	<b>(541 879,79)</b>	<b>(1 173 164,33)</b>
Podatek dochodowy	0,00	0,00	(59 787,00)	(139 623,23)
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>ZYSK (STRATA) NETTO</b>	<b>(306 904,39)</b>	<b>(643 228,22)</b>	<b>(601 666,79)</b>	<b>(1 312 787,56)</b>



## 5.4. Skrócony rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych (PLN)	01.04.2024 - 30.06.2024	01.01.2024 - 30.06.2024	01.04.2023 - 30.06.2023	01.01.2023 - 30.06.2023
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>				
Zysk (strata) netto	(306 904,39)	(643 228,22)	(601 666,79)	(1 312 787,56)
<u>Korekty razem</u>	<u>155 523,50</u>	<u>(235 471,28)</u>	<u>(421 373,81)</u>	<u>(2 198 727,65)</u>
Amortyzacja	11 372,16	23 649,22	17 923,72	45 860,22
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00	(8 539,04)	15 702,05
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	(5 700,00)	(22 700,00)	61 389,00	156 956,66
Zmiana stanu zapasów	297 266,54	109 211,20	(868 094,79)	(1 862 360,48)
Zmiana stanu należności	(293 008,08)	(373 198,58)	266 936,04	19 204,67
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	87 974,96	(90 841,48)	(159 601,71)	(58 330,07)
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	57 617,92	118 408,36	268 612,97	(515 760,70)
Inne korekty	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>(151 380,89)</b>	<b>(878 699,50)</b>	<b>(1 023 040,60)</b>	<b>(3 511 515,21)</b>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>				

<u>Wpływy</u>	<u>4 301,12</u>	<u>13 008,78</u>	<u>0,00</u>	<u>3 100 000,00</u>
Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	4 301,12	13 008,78	0,00	0,00
Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Z aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	3 100 000,00
Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Wydatki</u>	<u>0,00</u>	<u>618,70</u>	<u>21 613,64</u>	<u>112 522,64</u>
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	618,70	21 613,64	112 522,64
Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Na aktywa finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>4 301,12</b>	<b>12 390,08</b>	<b>(21 613,64)</b>	<b>(2 987 477,36)</b>
<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>				
<u>Wpływy</u>	<u>110 000,00</u>	<u>650 000,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	110 000,00	650 000,00	0,00	0,00

Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wpływy finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Wydatki</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00	0,00	0,00
Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
Spląty kredytów i pożyczek	0,00	0,00	0,00	0,00
Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
Inne wydatki finansowe	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>110 000,00</b>	<b>650 000,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>(37 079,77)</b>	<b>(216 309,42)</b>	<b>(1 044 654,24)</b>	<b>(524 037,85)</b>
<b>Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>	<b>(37 079,77)</b>	<b>(216 309,42)</b>	<b>(1 044 654,24)</b>	<b>(524 037,85)</b>
<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>138 831,58</b>	<b>318 061,23</b>	<b>2 974 089,35</b>	<b>2 453 472,96</b>
<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>101 751,81</b>	<b>101 751,81</b>	<b>1 929 435,11</b>	<b>1 929 435,11</b>

## 5.5. Skrócone zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym (PLN)	01.04.2024 - 30.06.2024	01.01.2024 - 30.06.2024	01.04.2023 - 30.06.2023	01.01.2023 - 30.06.2023
<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	<b>8 814 304,29</b>	<b>9 150 628,12</b>	<b>10 639 046,67</b>	<b>11 350 167,44</b>
<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach</b>	<b>8 814 304,29</b>	<b>9 150 628,12</b>	<b>10 639 046,67</b>	<b>11 350 167,44</b>
<u>Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu</u>	<u>253 629,35</u>	<u>253 629,35</u>	<u>253 629,35</u>	<u>253 629,35</u>
Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	253 629,35	253 629,35	253 629,35	253 629,35
<u>Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu</u>	<u>11 096 538,09</u>	<u>11 096 538,09</u>	<u>12 954 432,78</u>	<u>12 954 432,78</u>
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	(1 857 894,69)	(1 857 894,69)
Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	11 096 538,09	11 096 538,09	11 096 538,09	11 096 538,09
<u>Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu – zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00

<u>Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu</u>	0,00	0,00	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
<u>Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</u>	<u>(2 199 539,32)</u>	<u>(2 199 539,32)</u>	<u>(1 857 894,69)</u>	<u>(1 857 894,69)</u>
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Strata z lat ubiegłych na początek okresu	2 199 539,32	2 199 539,32	(1 857 894,69)	(1 857 894,69)
Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	2 199 539,32	2 199 539,32	(1 857 894,69)	(1 857 894,69)
Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00	0,00
Wynik netto	(306 904,39)	(643 228,22)	(601 666,79)	(1 312 787,56)
<b>Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>8 507 399,90</b>	<b>8 507 399,90</b>	<b>10 037 379,88</b>	<b>10 037 379,88</b>
<b>Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>8 507 399,90</b>	<b>8 507 399,90</b>	<b>10 037 379,88</b>	<b>10 037 379,88</b>

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

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

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

## 7. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Spółki oraz harmonogram ich realizacji

Nakłady inwestycyjne	01.04.2024 - 30.06.2024	01.01.2024 - 30.06.2024	01.04.2023 - 30.06.2023	01.01.2023 - 30.06.2023
	PLN	PLN	PLN	PLN
Wydatki inwestycyjne	0,00	618,70	21 613,64	112 522,64
Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	618,70	21 613,64	112 522,64
Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00	0,00	0,00
Udzielone pożyczki długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00

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

W drugim kwartale 2024 r. Spółka nie ponosiła nakładów na nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych.

## **8. Podejmowane przez Spółkę w okresie objętym raportem inicjatywy nastawione na wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań**

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

Wszelkie inicjatywy podejmowane przez Spółkę związane są z rozwijaniem pierwszego projektu o tytule "The Invincible" ("Niezwyciężony") oraz produkcją drugiej gry wideo, co z natury

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

## **9. Opis organizacji grupy kapitałowej ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji**

W drugim kwartale 2024 r. oraz na datę raportu Starward Industries odpowiednio nie tworzyła i nie tworzy grupy kapitałowej w rozumieniu obowiązujących Spółkę przepisów o rachunkowości. Jak

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

## 10. Struktura akcjonariatu Starward Industries

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

LP	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSÓW	% GŁOSÓW
1	Marek Markuszewski	255 000	13,07%	255 000	13,07%
2	11 bit studios S.A.	116 787	5,99%	116 787	5,99%
3	Marcin Przasnyski	99 800	5,12%	99 800	5,12%
4	Bartosz Karasiński**	33 000	1,69%	33 000	1,69%
5	Acion Partners Ltd.	27 995	1,43%	27 995	1,43%
6	Andrzej Szafranec*	15 051	0,77%	15 051	0,77%
7	Maciej Dobrowolski*	12 700	0,65%	12 700	0,65%
8	Pracownicy i współpracownicy	328 500	16,84%	328 500	16,84%
9	Pozostali akcjonariusze <5%	1 062 162	54,44%	1 062 162	54,44%
	<b>RAZEM</b>	<b>1 950 995</b>	<b>100,00%</b>	<b>1 950 995</b>	<b>100,00%</b>

\*Zarząd / \*\* Rada Nadzorcza

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.



## 11. Informacja na temat umów lock-up

Według najlepszej wiedzy Zarządu na datę sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego dotychczasowi akcjonariusze Spółki w istotnej części byli stroną umów o ograniczeniu zbycia akcji. Ograniczeniem zbywalności objętych jest łącznie 540 650 akcji Spółki (część akcji serii A należących do Marka Markuszewskiego oraz większość akcji serii B i F), stanowiących 27,71% w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów na WZA (tzw. „Umowa Lock-up”).

Obecnie obowiązujące Umowy Lock-up dotyczące akcji serii B i F oraz 7 650 akcji serii A zawarto na okres od daty zawarcia do dnia upływu 12 miesięcy liczonych od dnia oficjalnej premiery pierwszej gry Spółki pt. „The Invincible” („Niezwyciężony”).

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

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

Według stanu na koniec drugiego kwartału 2024 r. w przeliczeniu na pełne etaty w rozumieniu Ustawy Kodeks Pracy Spółka zatrudniała 3 i 1/4 osoby. Jednocześnie Starward Industries na stałe współpracuje z 14 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

Sporządzono w Krakowie, dnia 14 sierpnia 2024 roku.

