



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
IMAGE POWER S.A.  
1 STYCZEŃ - 31 GRUDZIEŃ 2022 r.**

*Warszawa, 16 marca 2023 r.*



## Spis treści

### Spis treści<sup>2</sup>

1. Charakterystyka Spółki<sup>3</sup>
  - 1.1. Informacje Podstawowe<sup>3</sup>
    - 1.1.1. Dane jednostki<sup>3</sup>
    - 1.1.2. Przedmiot działalności<sup>3</sup>
    - 1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu<sup>4</sup>
    - 1.1.4. Zarząd Spółki<sup>5</sup>
    - 1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki<sup>5</sup>
  - 1.2. Zakres działalności Spółki<sup>6</sup>
    - 1.2.1. Profil działalności Spółki<sup>6</sup>
    - 1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży<sup>7</sup>
    - 1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży<sup>7</sup>
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego<sup>8</sup>
3. Przewidywany rozwój Spółki<sup>10</sup>
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki<sup>10</sup>
5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki<sup>11</sup>
6. Pozostałe informacje<sup>19</sup>



## **1. Charakterystyka Spółki**

### **1.1. Informacje Podstawowe**

#### **1.1.1. Dane jednostki**

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 22 lutego 2017 r. Rejestracja Spółki Image Power S.A. w KRS miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. WA.XII NS-REJ.KRS/54922/16/691 wydanego w dniu 2 września 2016 r. przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000634990.

Emitent powstał na podstawie Ustawy Kodeks Spółek Handlowych z dnia 15 września 2000 r. (Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 z późn. zm.) i działa zgodnie z jej zapisami.

Czas trwania Emitenta jest nieoznaczony, zgodnie z treścią § 1 ust. 3 Statutu Spółki.

#### **Podstawowe dane o Emitencie**

<b>Firma:</b>	Image Power S.A.
<b>Forma prawna:</b>	Spółka Akcyjna
<b>Siedziba:</b>	Warszawa
<b>Adres:</b>	ul. Popularna 14 lok. 3, 02-473 Warszawa
<b>Telefon:</b>	+48 663 936 116
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	kontakt@imagepower.pl
<b>Adres strony internetowej:</b>	www.imagepower.pl
<b>NIP:</b>	5272778779
<b>REGON:</b>	365341132
<b>KRS:</b>	0000634990

Źródło: Emitent

#### **1.1.2. Przedmiot działalności**

Przedmiot działalności Spółki, wg klasyfikacji PKD, obejmuje:

- 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (przedmiot przeważającej działalności),
- 2) PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 3) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 4) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 5) PKD 47.41 Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,



- 6) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 7) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 8) PKD 59.20.Z Działalność w zakresie nagrań dźwiękowych i muzycznych,
- 9) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
- 10) PKD 62.09. Z Pozostała działalność usługowa w zakresie technologii informatycznych i komputerowych,
- 11) PKD 63.11. Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 12) PKD 63.12. Z Działalność portali internetowych.

**1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu**

Na dzień 1 stycznia 2022 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania kapitał zakładowy Emitenta wynosi 155.323,30 zł i dzieli się na 1.553.233 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

**Kapitał zakładowy Emitenta na dzień 31 grudnia 2022 r. i na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania**

Seria	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
A	1 000 000	1 000 000	64,38%	64,38%
B	350 000	350 000	22,53%	22,53%
C	100 000	100 000	6,44%	6,44%
D	50 000	50 000	3,22%	3,22%
E	53 233	53 233	3,43%	3,43%
<b>Suma</b>	<b>1 553 233</b>	<b>1 553 233</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

Źródło: Emitent

**Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r. i na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania**

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
<b>Marcin Zaleński</b>	603 968	603 968	38,88%	38,88%
<b>PlayWay S.A.</b>	336 500	336 500	21,66%	21,66%
<b>Paweł Graniak</b>	153 333	153 333	9,87%	9,87%
<b>Creative Solution Resources sp. z o.o.</b>	100 000	100 000	6,44%	6,44%
<b>Jakub Trzebiński</b>	86 000	86 000	5,54%	5,54%
<b>Pozostali*</b>	273 432	273 432	17,60%	17,60%

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IMAGE POWER S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

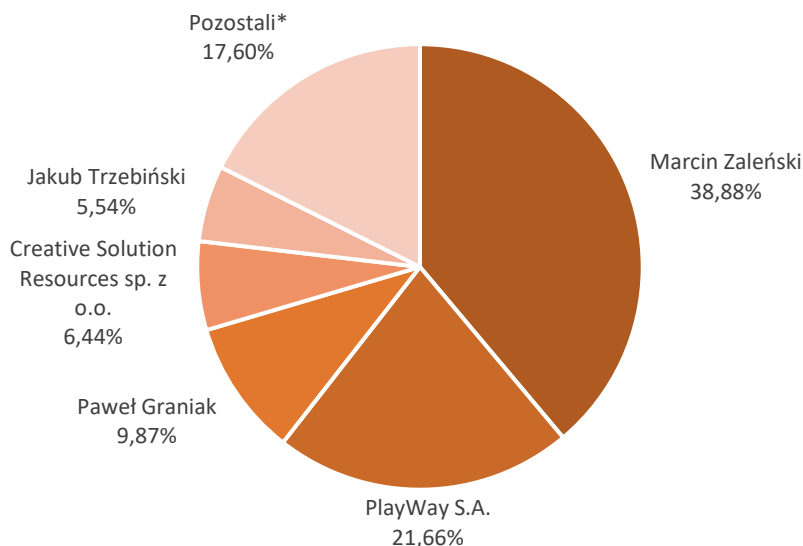


<b>Suma</b>	<b>1 553 233</b>	<b>1 553 233</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>
-------------	------------------	------------------	----------------	----------------

\* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

**Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2022 r. i na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania**



\* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

#### **1.1.4. Zarząd Spółki**

Na dzień 1 stycznia 2022 r. skład Zarządu Image Power S.A. był następujący:

- Pan Łukasz Mach – Prezes Zarządu,
- Pan Piotr Figarski – Wiceprezes Zarządu.

W dniu 30 listopada 2022 r. Pan Łukasz Mach złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki. Przedmiotowa rezygnacja nastąpiła ze skutkiem na dzień 30 listopada 2022 r. Dodatkowo Rada Nadzorcza Emitenta podjęła Uchwałę nr 02/11/2022 z dnia 30 listopada 2022 r., na mocy której do składu Zarządu Spółki, na funkcję Prezesa Zarządu, powołano Pana Marcina Zaleńskiego.

W związku z powyższymi zmianami, na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Pan Marcin Zaleński – Prezes Zarządu,
- Pan Piotr Figarski – Wiceprezes Zarządu.

#### **1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki**

Na dzień 1 stycznia 2022 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:



- Pan Marcin Zaleński – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Jarosław Chałas – Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- Pan Paweł Graniak – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Rafał Janik – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 30 listopada 2022 r. Pan Marcin Zaleński złożył rezygnację z pełnienia funkcji Przewodniczącego Emitenta. Ponadto, w dniu 30 listopada 2022 r., na posiedzeniu Rady Nadzorczej Spółki, podjęto Uchwałę Nr 01/11/2022 w sprawie powołania Pana Rafała Janika na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Image Power S.A. Dodatkowo Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 30 listopada 2022 r., powołała w drodze kooptacji Panią Marlenę Wieteskę na Członka Rady Nadzorczej Emitenta.

W związku ze zmianami zaprezentowanymi powyżej, od dnia 30 listopada 2022 r. do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania, w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

- Pan Rafał Janik – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Jarosław Chałas – Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- Pan Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Paweł Graniak – Członek Rady Nadzorczej,
- Pani Marlena Wieteska – Członek Rady Nadzorczej.

## **1.2. Zakres działalności Spółki**

### **1.2.1. Profil działalności Spółki**

Image Power S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier na platformę PC. Spółka została założona w dniu 24 czerwca 2016 r., a działalność operacyjna związana z branżą gier została rozpoczęta w 2019 r. W tym samym roku Emitent pozyskał znaczącego inwestora PlayWay S.A., tj. wiodącego producenta i wydawcę gier komputerowych, notowanego na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Emitent zajmuje się produkcją, wydawaniem oraz marketingiem gier. Produkty Spółki są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, głównie za pośrednictwem dedykowanej platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie. Ponadto gry Emitenta będą wydawane na konsole typu Nintendo Switch, Xbox One oraz PlayStation 4.

Głównym założeniem prowadzonej działalności jest produkcja i dystrybucja kilku, nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie, dzięki czemu maleje ryzyko operacyjne przy optymalnej reakcji na niespodziewane zdarzenia losowe występujące podczas produkcji



projektów. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Image Power S.A. posiada 3 zespoły wewnętrzne oraz 2 zespoły zewnętrzne.

### 1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w sprzedaży znajdowała się jedna gra na PC Emitenta, przy tworzeniu której pełnił rolę producenta i współwydawcy, pt. Dieselpunk Wars. W dniu 25 marca 2022 r. powyższy tytuł, tj. Dieselpunk Wars, miał swoją premierę w wersji na konsole Xbox One i PlayStation 4, a w dniu 29 marca 2022 r. odbyła się premiera niniejszej gry w wersji na Nintendo Switch.

W dniu 28 lipca 2022 r. miała miejsce premiera drugiej gry komputerowej Emitenta w wersji na PC pt. Yacht Mechanic Simulator. Emitent pełni rolę współwydawcy oraz właściciela praw majątkowych do ww. tytułu.

### 1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej.

#### Planowane premiery gier

Lp.	Gra	Platforma	Planowany termin wydania*
1.	<b>Creature Lab</b>	PC	1Q 2023
2.	<b>Cruise Ship Manager</b>	PC	1Q 2023
3.	<b>Offroad Mechanic Simulator</b>	PC	2Q 2023
4.	<b>Offroad Mechanic Simulator</b>	Nintendo Switch, PlayStation, Xbox	2023
5.	<b>Haunted House Renovator</b>	PC	1Q 2024
6.	<b>Gaming Constructor</b>	PC	2Q 2024
7.	<b>Creature Lab</b>	Nintendo Switch, PlayStation, Xbox	4Q2023
8.	<b>Ambulance Simulator</b>	PC	2024
9.	<b>Ambulance Simulator</b>	Nintendo Switch, PlayStation, Xbox	2024
10.	<b>Haunted House Renovator</b>	PlayStation, Xbox	2024

\* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Źródło: Emitent



**2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

10 marca 2022 r. Spółka zaprezentowała trailer swojej kolejnej produkcji pt. Postapo Mechanic Simulator. Gra łączy w sobie elementy majsterkowania, znane z innych symulatorów (np. Car Mechanic Simulator), z postapokaliptycznym światem, gdzie przeżyć się da wyłącznie na szczytach zrujnowanych budynków. W przeciwieństwie do innych gier tego rodzaju, w Postapo Mechanic Simulator, gracz nie może zamówić sobie dowolnej części ze sklepu, tylko musi znaleźć ją we wrakach innych pojazdów, następnie wymontować, aby na końcu zainstalować ją w działającym pojeździe. Wszystko to z widokiem na zawieszono, między zrujnowanymi wieżowcami, rampy, po których biega trasy wyścigowe.

21 marca 2022 r. Spółka zaprezentowała trailer swojej nowej gry pt. Haunted House Renovator. Gra to pierwszoosobowy symulator usuwania zjawisk paranormalnych, w której gracz musi zadbać o to, aby przywrócić nawiedzone rezydencje do ich dawnej świetności. W trybie kampanii dla jednego gracza znajduje się wiele różnych nawiedzonych domów z całego świata, w których występują rozmaite rodzaje nawiedzeń, dla których grający musi zastosować różnorodne techniki odpędzania złych istot (bądź ukrywania ich przed klientami). Gra cechuje się realistyczną i nastrojową grafiką z dużym wyborem dekoracji wnętrz.

25 marca 2022 r. miała miejsce premiera gry pt. Dieselpunk Wars w wersji na konsole Xbox One i PlayStation 4, a 29 marca 2022 r. odbyła się premiera przedmiotowej gry w wersji na Nintendo Switch. 28 lipca 2022 r. miała miejsce premiera gry Spółki pt. Yacht Mechanic Simulator w wersji na PC.

5 października 2022 r. Emitent podpisał umowę pożyczki z PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie na kwotę 125.000,00 zł (słownie: sto dwadzieścia pięć tysięcy złotych). Pożyczka została udzielona na okres do 31 grudnia 2023 r. Oprocentowanie pożyczki ustalone zostało w oparciu o następującą formułę: iloczyn wartości bieżącego zadłużenia oraz stawki WIBOR 3M/EURLIBOR 3M powiększony o 2,00% w skali roku. Cała kwota pożyczki, podobnie jak odsetki, płatne będą jednorazowo, najpóźniej w ostatnim dniu okresu pożyczki. Emitentowi przysługuje prawo do przedterminowego zwrotu całości bądź części pożyczki bez dodatkowych opłat. Cała kwota pożyczki została przeznaczona na rozwój gry Spółki pt. Haunted House Renovator.

18 października 2022 r. pomiędzy Emitentem a osobą prowadzącą jednoosobową działalność gospodarczą (Kupujący) została zawarta umowa z przeniesieniem autorskich praw majątkowych. Przedmiotem Umowy jest przeniesienie na Kupującego własności wszystkich modułów, trailera i praw do karty Steam gry pt. Archer: The Witch's Wrath. Wynagrodzenie Spółki określone zostało na 300.000,00 zł (słownie: trzysta tysięcy złotych). Zarząd Spółki zdecydował o sprzedaży pełni praw autorskich do gry w związku z potrzebą skupienia zasobów Emitenta na realizacji głównych projektów Spółki. Ww. kwota wynagrodzenia całkowicie pokryła poniesione przez Spółkę dotychczasowe koszty produkcji gry.





W dniu 30 listopada 2022 r. nastąpiły następujące zmiany w organach Spółki:

- Pan Łukasz Mach złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki. Przedmiotowa rezygnacja nastąpiła ze skutkiem na dzień 30 listopada 2022 r.,
- Pan Marcin Zaleński złożył rezygnację z pełnienia funkcji Przewodniczącego Emitenta, a Rada Nadzorcza Emitenta podjęła Uchwałę nr 02/11/2022, na mocy której do składu Zarządu Spółki, na funkcję Prezesa Zarządu, powołano Pana Marcina Zaleńskiego,
- Rada Nadzorcza podjęła Uchwałę Nr 01/11/2022 w sprawie powołania Pana Rafała Janika na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Image Power S.A.,
- Rada Nadzorcza Spółki powołała w drodze kooptacji Panią Marlenę Wieteskę na Członka Rady Nadzorczej Emitenta.

16 grudnia 2022 r., pomiędzy Emitentem a Green Man Gaming Limited z siedzibą w Londynie, została zawarta umowa dystrybucyjna dla gier wydanych i planowanych do wydania przez Emitenta w ciągu jednego roku od dnia podpisania umowy. Na podstawie zawartej umowy dystrybutor odpowiedzialny jest za ogólnościową, cyfrową dystrybucję, marketing oraz promocję gier Spółki, między innymi poprzez swoją platformę "Green Man Gaming". Zgodnie z umową własność intelektualna gier jest własnością Emitenta, a dystrybutorowi zostały udzielone odpowiednie prawa licencyjne szczegółowo wskazane w umowie. Z tytułu przedmiotowej umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie prowizyjne w wysokości 70% przychodów netto ze sprzedaży gier, tj. przychodów pomniejszonych o odpowiednie podatki, opłaty, zwroty, rabaty, które zostały szczegółowo opisane w umowie. Pozostała część przychodów netto ze sprzedaży gier stanowi wynagrodzenie dystrybutora. Umowa została zawarta na okres jednego roku z możliwością wcześniejszego rozwiązania w przypadkach określonych w umowie. Green Man Gaming Limited to doświadczony brytyjski sprzedawca, dystrybutor i wydawca internetowych gier wideo, który od momentu założenia, tj. 2009 roku, na swojej platformie zebrał już przeszło 4,7 mln użytkowników.

Już po zakończeniu roku obrotowego 222, w dniu 10 lutego 2023 r., Zarząd Emitenta podjął Uchwałę nr 01/02/2023 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz zmiany Statutu Spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta, z kwoty 155.323,30 zł (słownie: sto pięćdziesiąt pięć tysięcy złotych trzysta dwadzieścia trzy złote trzydzieści groszy) do kwoty nie niższej niż 155.323,40 zł (słownie: sto pięćdziesiąt pięć tysięcy trzysta dwadzieścia trzy złote czterdzieści groszy) i nie wyższej niż 170.323,30 zł (słownie: sto siedemdziesiąt tysięcy trzysta dwadzieścia trzy złote trzydzieści groszy), nastąpi w drodze emisji nie mniej niż 1 (słownie: jeden) i nie więcej niż 150.000 (słownie: sto pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda.

15 lutego 2023 r. pomiędzy Spółką a PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie została zawarta umowa na finansowanie jednej z gier Spółki, tj. gry pt. Haunted House Renovator. W ramach niniejszej umowy Emitent wykona wersję demonstracyjną ww. gry na platformę PC do 30 kwietnia 2023 r. Testowanie tytułu oraz



wprowadzanie sugerowanych poprawek, zgodnie z umową, będzie trwało do 30 maja 2023 r. Gotowa wersja demonstracyjna gry zostanie przedstawiona na festiwalu Steam w czerwcu 2023 r. Po analizie ocen odbioru tytułu przez rynek i graczy zostanie podjęta decyzja o dalszej pracy nad produkcją pełnej wersji gry. Z tytułu przedmiotowej umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 250.000,00 zł netto, które płatne będzie w dwóch równych ratach przy rozpoczęciu i zakończeniu realizacji dzieła.

### **3. Przewidywany rozwój Spółki**

W przyjętej strategii rozwoju na lata 2023 – 2025 Emitent zakłada dalszą działalność produkcyjno-wydawniczą, opartą na tworzeniu kilku nisko- i średnio- budżetowych gier rocznie. W planach Spółki jest także dywersyfikacja portfola o projekty o coraz wyższych budżetach (A+). W ocenie Zarządu Spółki ma to zapewnić Emitentowi minimalizację ryzyka inwestycyjnego, związanego z wydaniem pojedynczej gry oraz zwiększyć potencjał sprzedażowy, którego odzwierciedlenie upatruje w przyszłych wynikach finansowych Spółki.

Głównymi założeniami ww. strategii są:

1. Dalsze prace nad autorskimi projektami Spółki oraz konsekwentny rozwój produkcji w modelu self – publishing.
2. Angażowanie się w projekty o coraz większej skali produkcyjnej i marketingowej.
3. Rozbudowa portfola o 4 gry rocznie.
4. Dywersyfikacja kanałów sprzedażowych poprzez dystrybucję gier w wersji na PC i wiodące platformy konsolowe.
5. Dalszy rozwój potencjału intelektualnego poprzez zwiększanie liczby zespołów deweloperskich oraz rozbudowę już dostępnych.
6. Zdobycie znaczącej pozycji na rynku gier wideo, w szczególności w segmencie gier symulacyjnych, w tym produkcji FPP. Zdaniem Zarządu Spółki największy potencjał sprzedażowy ma tytuł Haunted House Renovator. Emitent liczy, że gra znacząco wzmocni pozycję rynkową Spółki na krajowym oraz zagranicznym rynku gier.
7. Poprawa wyników finansowych Spółki i dążenie do rentowności.

Emitent, w celu realizacji przyjętej strategii rozwoju, wykorzystuje środki wypracowane z działalności operacyjnej Spółki, tj. środki ze sprzedaży gier, środki pozyskane od wydawców oraz środki z tytułu współtworzenia mniejszych gier. Ponadto Zarząd Spółki nie wyklucza przeprowadzenia kolejnej emisji akcji w celu zwiększenia dynamiki rozwoju prowadzonej działalności.

### **4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki**

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki, w okresie od stycznia do grudnia 2022 r., wyniosła 2.248.420,12 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2021, gdy wartość niniejszych przychodów osiągnęła poziom 1.230.525,70 zł, oznacza **wzrost o 82,72%** r/r. Na poziomie przychodów netto ze



sprzedaży produktów Spółka osiągnęła przychody równe 601.358,40 zł, czyli o **1.165,73% wyższe** niż w 2021 r., które wówczas wynosiły 47.510,63 zł. Pozostałą część przychodów Spółki w roku 2022, tj. kwotę 1.647.061,72 zł, stanowiła dodatnia zmiana stanu produktów. Strata ze sprzedaży Spółki w 2022 r. wyniosła 13.379,86 zł, a w roku poprzednim Spółka wykazała stratę rzędu 496.911,85 zł. Strata netto Emitenta za 2022 rok wyniosła 135.251,82 zł. W 2021 r. Spółka poniosła stratę netto na poziomie 496.139,89 zł.

Suma aktywów Spółki, według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2022 r., wynosi 3.809.785,76 zł i jest wyższa o 59,16% r/r od wartości aktywów Spółki wykazanych na dzień 31 grudnia 2021 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 2.393.726,68 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2022 r. wyniosły 1.787.186,52 zł, a tym samym były niższe o 7,04% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2021 r., tj. 1.922.438,34 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2022 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 11.859,08 zł. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju. Zarząd Image Power S.A. dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i rentowność Spółki w kolejnych latach.

## **5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki**

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w niniejszy sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

### ***Ryzyko związane z celami strategicznymi***

Image Power S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez produkcję i dystrybucję dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier. Celem Spółki jest: (i) zdobycie znaczącej pozycji w segmencie gier wideo, (ii) dywersyfikacja portfolio gier poprzez produkcję i dystrybucję kolejnych premier na PC oraz konsolach – około 5 gier rocznie, (iii) dalszy rozwój potencjału intelektualnego poprzez zwiększanie ilości zespołów i rozbudowę obecnych. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Image Power S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

### ***Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu***

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Odejście osób z wymienionych



grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Piotr Figarski, będący Wiceprezesem Zarządu, oraz Pan Marcin Zaleński, będący Prezesem Zarządu, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Image Power S.A. Ponadto m.in. Pan Piotr Figarski, a także Pan Marcin Zaleński złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

***Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier***

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. W związku z powyższym istnieje ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

***Ryzyko związane z nieukończonymi projektami***

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 12 do 36 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

***Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier***

Celem Spółki jest produkcja i wydanie około 5 gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na



promocją będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

#### ***Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego***

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki, ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada rozwój działalności poprzez produkcję i dystrybucję dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta. Należy wskazać, że Spółka planuje dalsze zwiększanie ilości zespołów i rozbudowę obecnych.

#### ***Ryzyko związane ze strukturą przychodów***

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z 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 uzależnienia od kluczowych dystrybutorów***

Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania dystrybucja gier odbywać się będzie za pośrednictwem platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie. W kolejnych planach Spółka nie wyklucza sprzedaży edycji gier przeznaczonych na konsole. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

#### ***Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów***

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez dystrybutora gier, tj. platformy Steam. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych oraz zniżek itp. poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanых cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym



produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na mniejszy od oczekiwanego poziom sprzedaży określonego produktu.

***Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier***

Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, głównie na platformie Steam. W sytuacji podjęcia przez Spółkę decyzji o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Emitenta wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Image Power S.A.

***Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki***

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

***Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich***

Spółka nawiązuje współpracę z poszczególnymi osobami poprzez kontrakty cywilnoprawne, tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy posiadają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

***Ryzyko związane z utratą płynności finansowej***

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności. Emitent, w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.



#### ***Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych***

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

#### ***Ryzyko czynnika ludzkiego***

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki. Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

#### ***Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier***

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

#### ***Ryzyko podlegania umów prawu obcemu***

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.





***Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu***

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

***Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka***

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Emitenta i jego wyniki finansowe.

***Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów***

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

***Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii***

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

***Ryzyko konkurencji***

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaintrygować 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 procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych***

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku





krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

***Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki***

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

***Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia***

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

***Ryzyko walutowe***

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast część przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

***Ryzyko zmienności stóp procentowych***

Na dzień sporządzenia niniejszego przedmiotowego Sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

***Ryzyko związane z regulacjami prawnymi***

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.



***Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych***

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%. Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

***Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną***

Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania Emitent prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

***Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19***

Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania w Polsce i na świecie trwa stan epidemii COVID-19. W związku z tym obowiązują obostrzenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług, co wywiera istotny wpływ na funkcjonowanie całej gospodarki, w tym na działalność Spółki. W odniesieniu do Emitenta należy wskazać, iż Spółka wcześniej przygotowała infrastrukturę sieciową umożliwiającą pracę zdalną oraz wprowadziła oprogramowanie ułatwiające komunikację, co minimalizuje wpływ przedmiotowego czynnika ryzyka. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu Spółki mają możliwość wykonywania pracy zdalnie i stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Emitenta. Pomimo tego ze względu na brak bieżącego kontaktu i inne czynniki spowodowane epidemią COVID-19 nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w premierach gier. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, wszystkie platformy sprzedażowe gier odnotowały istotny wzrost ich sprzedaży, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier.



***Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy***

Spółka, w związku z konfliktem zbrojnym na terenie Ukrainy, nie zidentyfikowała czynników ryzyka, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na działalność operacyjną Spółki, a także wyniki finansowe ani sytuację materialną Emitenta. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Emitent posiada niewielką ilość pracowników pochodzących z Ukrainy, którym zapewnił niezbędną pomoc w momencie wybuchu konfliktu. Spółka na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta w perspektywie kolejnych okresów.

**6. Pozostałe informacje**

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości Sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

**Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.**

W roku obrotowym 2022 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

**Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.**

W roku obrotowym 2022 Spółka nie nabywała ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

**Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).**

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

**Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka**

W okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.



Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

**Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń**

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

**Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego**

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę 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”, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok obrotowy 2022, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

**Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego**

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

---

**Marcin Zaleński**

*Prezes Zarządu*

*Image Power S.A.*

---

**Piotr Figarski**

*Wiceprezes Zarządu*

*Image Power S.A.*