



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
IMAGE POWER S.A.
1 STYCZEŃ - 31 GRUDZIEŃ 2021 r.**

Warszawa, 18 marca 2022 r.



Spis treści

Spis treści	2
1. Charakterystyka Spółki	3
1.1. Informacje Podstawowe	3
1.1.1. Dane jednostki	3
1.1.2. Przedmiot działalności	3
1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu.....	4
1.1.4. Zarząd Spółki	5
1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki	6
1.2. Zakres działalności Spółki.....	6
1.2.1. Profil działalności Spółki.....	6
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	7
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży.....	7
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
3. Przewidywany rozwój Spółki	9
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	10
5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.....	10
6. Pozostałe informacje	18



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

Firma:	Image Power S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Popularna 14 lok. 3, 02-473 Warszawa
Telefon:	+48 663 936 116
Adres poczty elektronicznej:	kontakt@imagepower.pl
Adres strony internetowej:	www.imagepower.pl
NIP:	5272778779
REGON:	365341132
KRS:	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 2021 r. kapitał zakładowy Emitenta wynosił 150.000,00 zł i dzielił się na 1.500.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W dniu 13 stycznia 2021 r. miała miejsce rejestracja 53.233 akcji serii E Spółki, które zostały wyemitowane na podstawie Uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 6 października 2020 r. W związku z powyższym, od dnia 13 stycznia 2021 r. oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. i dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, kapitał zakładowy Image Power S.A. 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 2021 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%
Suma	1 553 233	1 553 233	100,00%	100,00%

Źródło: Emitent

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2021 r. i na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Marcin Zaleński	613 475	613 475	39,50%	39,50%
PlayWay S.A.	336 500	336 500	21,66%	21,66%
Paweł Graniak	174 600	174 600	11,24%	11,24%

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IMAGE POWER S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

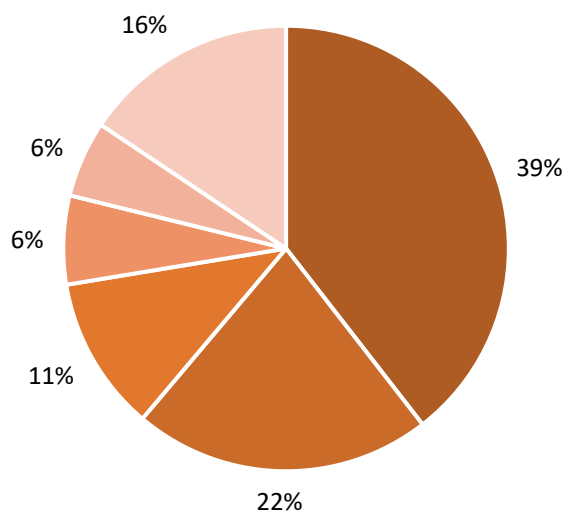


Creative Solution Resources sp. z o.o.	100 000	100 000	6,44%	6,44%
Jakub Trzebiński	86 000	86 000	5,54%	5,54%
Pozostali*	242 658	242 658	15,62%	15,62%
Suma	1 553 233	1 553 233	100,00%	100,00%

* 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 2021 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 2021 r. skład Zarządu Image Power S.A. był następujący:

- Pan Paweł Graniak – Prezes Zarządu,
- Pan Piotr Figarski – Wiceprezes Zarządu.

W dniu 29 listopada 2021 r. Pan Paweł Graniak złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki. Przedmiotowa rezygnacja nastąpiła ze skutkiem na dzień 29 listopada 2021 r.

W dniu 30 listopada 2021 r., na stanowisko Prezesa Zarządu Image Power S.A., powołany został Pan Łukasz Mach.

W związku z powyższymi zmianami, na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

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



1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2021 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

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

W dniu 30 listopada 2021 r., na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki, podjęto:

- Uchwałę Nr 4 w sprawie odwołania Pana Andrzeja Graniaka z funkcji Członka Rady Nadzorczej Image Power S.A.,
- Uchwałę Nr 5 w sprawie powołania Pana Pawła Graniaka na funkcję Członka Rady Nadzorczej Image Power S.A.

W związku ze zmianami zaprezentowanymi powyżej, od dnia 30 listopada 2021 r. do dnia sporządzenia przedmiotowego sprawozdania, w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

- Pan Marcin Zaleński – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Jarosław Chałas – Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej,
- Pan Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Rafał Janik – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Paweł Graniak – 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 2021 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”. Premiera niniejszej gry na Steam, w formie wczesnego dostępu, odbyła się w dniu 19 listopada 2020 r. Planowane jest również wydanie przedmiotowego tytułu na konsole Nintendo Switch.

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*	Właściciel praw majątkowych
1.	Dieselpunk Wars	Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One	1Q 2022	Emitent
2.	Yacht Mechanic Simulator	PC	2Q 2022	Emitent
3.	Ambulance Simulator	PC	3Q 2022	Emitent
4.	Creature Lab	PC	3Q 2022	Emitent
5.	Archer: The Witch's Wrath	PC	4Q 2022	Emitent
6.	Yacht Mechanic Simulator	Xbox One, Xbox Series X S, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch	4Q 2022	Emitent
7.	Cruise Ship Manager	PC	1Q 2023	Emitent
8.	Ambulance Simulator	Switch + VR	1Q 2023	Emitent
9.	Offroad Mechanic Simulator	PC	1Q 2023	Emitent
10.	Gaming Constructor	PC	2Q 2023	Emitent
11.	Offroad Mechanic Simulator	Switch + VR	3Q 2023	Emitent

* 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

18 stycznia 2021 r. Spółka zaprezentowała trailer swojej kolejnej produkcji pt. Creature Lab. Niniejsza gra jest niecodziennym symulatorem, w którym gracz przeprowadza szalone eksperymenty, tworzy przerażające mutanty, które następnie wysyła do miasta, by szerzyć panikę wśród ludzi.

28 stycznia 2021 r. Spółka rozpoczęła kampanię na Kickstarterze w celu zebrania środków dla gry pt. Yacht Mechanic Simulator 2021 i dopracowanie jej mechanik. 27 lutego 2021 r. zakończono przedmiotową kampanię, w wyniku której Emitent zebrał 10.225,00 dolarów kanadyjskich.

10 lutego 2021 r. Emitent zawarł z GameFormatic S.A., jako Twórcą, umowę o dzieło i przekazanie autorskich praw majątkowych Image Power S.A. do gry pt. Offroad Mechanic Simulator na PC. Zadaniem Twórcy jest wykonanie gry, z tytułu którego otrzyma wynagrodzenie ryczałtowe w kwocie 700.000,00 zł netto, płatne zgodnie z harmonogramem, a także wynagrodzenie prowizyjne w wysokości 10-20% zysku netto ze sprzedaży gry, w zależności od ocen użytkowników w sklepie Steam oraz dodatkowo 5% w przypadku osiągnięcia zysku netto ze sprzedaży powyżej 1.000.000,00 zł. W ramach dodatkowego wynagrodzenia Twórca wykona również wersję gry na VR. Strony przedmiotowej umowy przewidują możliwość portowania gry i jej sprzedaż na innych platformach.

7 kwietnia 2021 r. miał miejsce debiut Image Power S.A. na rynku NewConnect. Emitent dołączył do grona 377 spółek publicznych, notowanych na małym parkiecie GPW, jako 44. spółka krajowa zajmująca się produkcją gier komputerowych.

13 maja 2021 r. gra Emitenta pt. Dieselpunk Wars wyszła z etapu *early access* i miała premierę swojej pełnej wersji na Steam. W tym samym dniu Spółka ogłosiła, iż gr pt. Yacht Mechanic Simulator 2021 zostanie wydana nie tylko w wersji na PC, ale również na platformie Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz Nintendo Switch.

24 maja 2021 r. Spółka opublikowała zwiastun nowej gry pt. Archer: The Witch's Wrath w której gracz ma możliwość wcielenia się w wysmienitego łuczniczkę, podejmującego taktyczne decyzje w trakcie polowania na groźne potwory. Dla niniejszego tytułu Emitent pełni rolę producenta oraz wydawcy. Demo niniejszej gry pojawiło się na letniej edycji Festiwalu Gier Steam 2021, które miało miejsce w dniach od 16 do 22 czerwca 2021 r.

14 września 2021 r. Spółka poinformowała, iż Urząd Patentowy RP udzielił prawa ochronnego na słowny znak towarowy „Image Power”.



1 października 2021 r. Emitent przedstawił zwiastun nowej gry pt. Cruise Ship Manager, która pozwoli grającemu wcielić się we właściciela i zarządcę luksusowego statku wycieczkowego.

4 listopada 2021 r. Image Power S.A. zakomunikowała, iż gra pt. Yacht Mechanic Simulator 2021, pierwotnie zapowiadana na koniec 2021 roku, zadebiutuje w I kwartale 2022 r. oraz zmienia nazwę na Yacht Mechanic Simulator. Niniejsza zmiana terminu premiery niniejszego dzieła, a w konsekwencji również nazwy tytułu, wiąże się z wprowadzaniem nowych rozwiązań i innowacyjnych mechanik do gry w celu udoskonalenia tytułu.

30 listopada 2021 r. na stanowisko Prezesa Zarządu Image Power S.A. został powołany Pan Łukasz Mach, który posiada wieloletnie doświadczenie w rodzimej branży gier. Pan Łukasz współpracował z wieloma znanymi firmami w polskiej branży, m.in. pełniąc rolę szefa marketingu w CI Games S.A., The Farm 51 S.A. oraz ostatnio w Klabater S.A. Ponadto Pan Łukasz uczestniczył w kampaniach takich gier jak: seria Sniper: Ghost Warrior, seria Wiedźmin, Crossroads Inn, We. The Revolution oraz nowatorskiej aplikacji VR Chernobyl VR Project.

13 grudnia 2021 r., Emitent, jako pożyczkobiorca, podpisał umowę pożyczki z Panem Marcinem Zaleńskim, Przewodniczącym Rady Nadzorczej Emitenta, na kwotę 2.000.000,00 zł, podzieloną maksymalnie na cztery transze, z których każda nie będzie przekraczać 500.000,00 zł. Pożyczka została udzielona na okres 2 lat od dnia wypłaty pierwszej z ww. transz. Oprocentowanie Pożyczki obliczone będzie jako stawka WIBOR1R powiększona 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 zostanie przeznaczona na zasilenie kapitału obrotowego i bieżącą działalność Spółki.

13 grudnia 2021 r. Spółka poinformowała, iż na mocy podpisanych aneksów czasowe ograniczenie zbywalności 1.371.017 akcji Emitenta, stanowiących 88,27% udziału w kapitale zakładowym Spółki oraz uprawniających do 1.371.017 głosów na Walnym Zgromadzeniu, co stanowi 88,27% udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu, zostało przedłużone o kolejne 12 miesięcy, tj. do 7 kwietnia 2023 r., co oznacza, iż czasowe ograniczenie przedmiotowych akcji wynosi łącznie 24 miesiące od dnia debiutu Spółki na rynku NewConnect.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju na lata 2021-2022 Emitent zakłada dalszy rozwój poprzez produkcję i dystrybucję dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier. Niniejsze podejście Zarządu Spółki zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego, związanego z produkcją pojedynczej gry. Strategia rozwoju zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

- I. Zdobyć znaczącą pozycję w segmencie gier wideo.
- II. Dywersyfikację portfolio gier poprzez produkcję i dystrybucję kolejnych premier na PC oraz konsolach – około 5 gier rocznie.



- III. Dalszy rozwój potencjału intelektualnego poprzez zwiększenie ilości zespołów oraz rozbudowę już dostępnych.

Strategia Spółki zakłada również stopniowe angażowanie się w projekty o coraz większej skali produkcyjnej i marketingowej, w tym również produkcje premium. Emitent, w celu realizacji przedmiotowej strategii rozwoju rozważa wykorzystanie środków wypracowanych z działalności operacyjnej Spółki, tj. środki ze sprzedaży gier, środki pozyskane od wydawców, a także środki z tytułu współtworzenia mniejszych projektów.

Wpływ koronawirusa COVID-19 na działalność Spółki

Epidemia COVID-19 nie wpłynęła w negatywny sposób na działalność Spółki. Produkcja gier nie została w znaczący sposób spowolniona, a Emitent wdrożył system pracy i obecnie wszystkie zespoły pracują w ten sposób. Spółka nie odnotowała spadku frekwencji.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki, w okresie od stycznia do grudnia 2021 r., wyniosła 1.230.525,70 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2020, gdy wartość niniejszych przychodów wyniosła 915.177,43 zł, oznacza wzrost o 34,46% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka osiągnęła przychody równe 47.510,63 zł, czyli o 62,82% niższe niż w 2020 r., które wówczas wynosiły 127.781,29 zł. Pozostałą część przychodów Spółki w roku 2021, tj. kwotę 1.183.015,07 zł, stanowiła dodatnia zmiana stanu produktów. Strata ze sprzedaży Spółki w 2021 r. wyniosła 496.911,85 zł, a w roku poprzednim Spółka wykazała analogiczną stratę rzędu 405.542,50 zł. Strata netto Emitenta za 2021 rok wyniosła 496.139,89 zł. W 2020 r. Spółka poniosła stratę netto na poziomie 413.999,10 zł.

Suma aktywów Spółki, według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2021 r., wynosi 2.393.726,68 zł i jest niższa o 3,66% r/r od wartości aktywów Spółki wykazanych na dzień 31 grudnia 2020 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 2.484.728,67 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2021 r. wyniosły 1.922.438,34 zł, a tym samym były niższe o 20,51% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2020 r., tj. 2.418.578,23 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2021 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 291.885,03 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 kadre zarządzającą i kadre 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 Przewodniczącym Rady Nadzorczej, 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 promocję 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 2021 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 2021 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 2021 r. do 31 grudnia 2021 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 2021, 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.

Łukasz Mach

*Prezes Zarządu
Image Power S.A.*

Piotr Figarski

*Wiceprezes Zarządu
Image Power S.A.*