



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA OKRES 01.01.2021 r. - 31.12.2021 r.**

Katowice, ~~15-21~~ marca 2022 r.

Spis treści

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.....	5
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	7
3. Przewidywany rozwój Spółki.....	8
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	8
5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	9
6. Pozostałe informacje	18

1. Charakterystyka Spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Spółka została utworzona na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 22 lutego 2017 r. Rejestracja Spółki Iron Wolf Studio S.A. w KRS miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. KA.VIII NS-REJ.KRS/10029/17/280 wydanego w dniu 20 kwietnia 2017 r. przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000672179.

Spółka powstała 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 Spółki jest nieoznaczony, zgodnie z treścią § 4 Statutu Spółki.

Podstawowe dane o Spółce

Firma:	Iron Wolf Studio S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Katowice
Adres:	ul. Astrów 10/107, 40-045 Katowice
Telefon:	(+48) 601 567 711
Adres poczty elektronicznej:	contact@ironwolfstudio.com
Adres strony internetowej:	www.ironwolfstudio.com
NIP:	6342893866
REGON:	367089553
KRS:	0000672179

Źródło: Spółka

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki, wg klasyfikacji PKD, obejmuje:

- 1) PKD 58.19.Z. Pozostała działalność wydawnicza (przedmiot przeważającej działalności),
- 2) PKD 58.21.Z. Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 3) PKD 62.01.Z. Działalność związana z oprogramowaniem,

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

- 4) PKD 58.13.Z. Wydawanie gazet,
- 5) PKD 58.14.Z. Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 6) PKD 18.11.Z. Drukowanie gazet,
- 7) PKD 18.13.Z. Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 8) PKD 18.20.Z. Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 9) PKD 32.40.Z. Produkcja gier i zabawek,
- 10) PKD 46.51.Z. Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania.

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

Na dzień 31 grudnia 2021 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 146.000,00 zł i dzieli się na 1.460.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2021 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności Zarządu Spółki Iron Wolf Studio S.A.

Seria	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
A	770 000	770 000	52,74%	52,74%
B	230 000	230 000	15,75%	15,75%
C	150 000	150 000	10,27%	10,27%
D	160 000	160 000	10,96%	10,96%
E	150 000	150 000	10,27%	10,27%
Suma	1 460 000	1 460 000	100,00%	100,00%

Źródło: Spółka

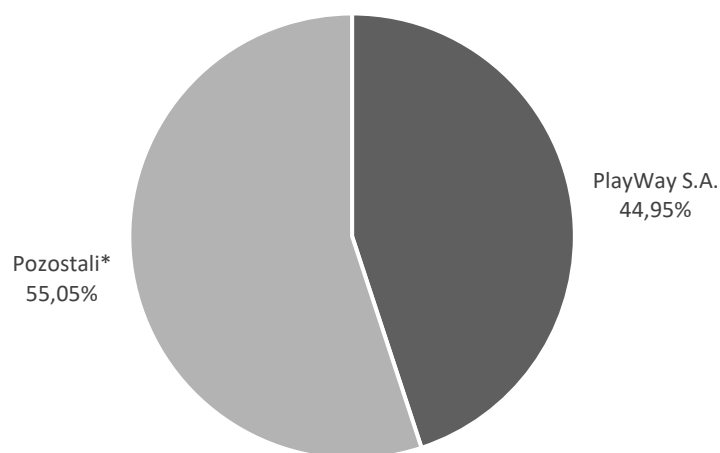
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2021 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	656 200	656 200	44,95%	44,95%
Pozostali*	803 800	803 800	55,05%	55,05%
Suma	1 460 000	1 460 000	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: Spółka

Struktura własnościowa Spółki (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2021 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania



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

1.1.4. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2021 skład Zarządu Iron Wolf Studio S.A. był następujący:

- Pan Bartosz Pluta – Prezes Zarządu,
- Pan Artur Salwarowski – Wiceprezes Zarządu.

W trakcie 2021 roku obrotowego, a także do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania, nie zaszły żadne zmiany w składzie Zarządu Spółki.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Pan Bartosz Pluta – Prezes Zarządu,
- Pan Artur Salwarowski – Wiceprezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

W roku obrotowym 2021 skład Zarządu Iron Wolf Studio S.A. był następujący:

- Pan Jerzy Klimowicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Michał Klimowicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Jerzy Salwarowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Andrzej Hayder – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Hubert Salwarowski – Członek Rady Nadzorczej.

W trakcie 2021 roku obrotowego, a także do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania, nie zaszły żadne zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

- Pan Jerzy Klimowicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Michał Klimowicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Jerzy Salwarowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Andrzej Hayder – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Hubert Salwarowski – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Iron Wolf Studio S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo oraz gier planszowych. Spółka została założona w lutym 2017 r. przez niewielki zespół designerski, a skupia wokół siebie oddanych i kreatywnych członków zespołów, budowanych wokół założycieli Spółki: Bartosza Pluty – Prezesa Zarządu oraz Artura Salwarowskiego – Wiceprezesa Zarządu. Założycielem oraz pierwszym inwestorem Spółki, który objął całość akcji serii A, była PlayWay S.A. – jedna z największych w Polsce firm tworzących gry wideo na najpopularniejsze platformy sprzedażowe (PC/PS4/Xbox1/iOS/Android).

Dzięki niewątpliwemu sukcesowi gry planszowej U-Boot: The Board Game, która zebrała na Kickstarterze, w pierwszej połowie 2018 r., 793 tys. funtów brytyjskich (ok. 3,7 mln zł po kursie z dnia zakończenia zbiórki, tj. 15 lutego 2018 r.), Spółka mogła poszerzyć działalność o dodatkowe zespoły deweloperskie. We dniu 12 września 2019 r. Spółka przejęła własność intelektualną InImages sp. z o.o., przejmując jej własność intelektualną, w tym gry portowane na platformę Nintendo, ale przede wszystkim pozyskując jej dwóch najbardziej doświadczonych członków zespołu, tj. programistę Tomasza Chudego oraz grafika 3D Krzysztofa Czerwieńca. W związku z powyższym Iron Wolf Studio S.A. tworzą weterani *game developmentu* oraz doświadczeni i ambitni designerzy. Cechą charakterystyczną i główną zaletą Emitenta jest specjalizacja w grach z okresu drugiej wojny światowej, a w szczególności szeroko pojętej wojny morskiej.

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego działalność gospodarcza Spółki realizowana jest w następujących obszarach:

I. Gry komputerowe

Iron Wolf Studio S.A. zajmuje się produkcją gier własnych, pełniąc rolę twórcy oraz właściciela praw majątkowych do gry. Gry własne Spółki są autorskimi pomysłami Spółki i od początku realizowane są przez Iron Wolf Studio S.A. Na realizację autorskich dzieł Emitent wykorzystuje środki własne, pochodzące ze sprzedaży produktów własnych, a także pozyskanych w ramach emisji akcji.

II. Gry planszowe

Spółka jest twórcą gry planszowej U-Boot: The Board Game, nad którą prace rozpoczęto jeszcze przed zawiązaniem Spółki Iron Wolf Studio S.A., tj. w czerwcu 2016 r. W pierwszej połowie 2018 r. przedmiotowy projekt zebrał przeszło 3 mln zł na Kickstarterze. Premiera gry miała miejsce w kwietniu 2019 r. i odniosła natychmiastowy sukces w postaci całkowitego wyprzedania pierwszego nakładu oraz otrzymania nagrody Charles S. Roberts'a w kategorii Wargame of the Year (oraz siedmiu innych kategoriach).

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego Spółka wyprodukowała i przeznaczyła do wydania 1 grę planszową pt. U-Boot: The Board Game. W dniu 21 kwietnia 2018 r. Iron Wolf Studio S.A. podpisał umowę o współpracy w zakresie produkcji oraz dystrybucji przedmiotowego produktu z firmą Phalanx Co. Ltd (Wydawca) oraz Vertima sp. z o.o. (Dystrybutor). Gra zadebiutowała w kwietniu 2019 r.

Iron Wolf Studio S.A. posiada również przychody z tytułu udzielenia licencji do wykonywania praw zależnych z gier mobilnych firmom Simfabric S.A. (gry pt. Farm Mechanic Mobile, TruckFix) oraz Ultimate Games S.A. (gry pt. Car Mechanic Simulator Mobile, Car Mania, Diner Mania, ESport Manager).

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.	Destroyer: The U-Boat Hunter (Early Access)	Steam	III kwartał 2022 r.	Emitent
2.	Sherman Commander (demo)	Steam	IV kwartał 2022 r.	Emitent
3.	Nazi Busters (demo)	Steam	II kwartał 2022 r.	Emitent

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Źródło: Spółka

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

W marcu 2021 r. Spółka rozpoczęła prace deweloperskie nad grą pt. Nazi Busters. Przedmiotowa gra to strzelanka pierwszoosobowa (ang. FPS, *first-person shooter*) w stylu retro, która rozgrywa się w czasach II-iej Wojny Światowej, gdzie bohater gry musi stawić czoło bezwzględny nazistom.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

W dniu 9 lipca 2021 r. Emitent, za pośrednictwem platformy Steam Playtest, opublikował demo gry pt. Destroyer: The U-Boat Hunter.

W dniu 16 grudnia 2021 r. Iron Wolf Studio S.A. zadebiutowała na rynku NewConnect.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Począwszy od 2022 r. celem Spółki jest przeznaczenie do sprzedaży jednego tytułu komputerowego rocznie. Specjalizując się w tematyce drugowojennej, Spółka, po raz kolejny, pragnie dostarczyć symulator najwyższej jakości na miarę gry planszowej pt. U-Boot: The Board Game, który został ogłoszony grą wojenną roku 2020, zwyciężając ponadto w ośmiu kategoriach z ośmiu nominacji. Głównym projektem Spółki jest gra pt. Destroyer: The U-Boat Hunter, ponadto w produkcji znajduje się gra komputerowa pt. Nazi Busters, a gra komputerowa pt. Sherman Commander kończy fazę koncepcyjną.

Celem Spółki jest:

- i. dominacja w regionie,
- ii. dywersyfikacja projektów,
- iii. inwestycje w nowe technologie,
- iv. współpraca z najlepszymi specjalistami tematycznymi,
- v. rozbudowa profesjonalnego zespołu.

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 Spółka wdrożyła system pracy zdalnej 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 724.879,75 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2020, gdy wartość niniejszych przychodów wyniosła 745.756,62, oznacza spadek o 2,80% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka osiągnęła przychody równe 23.713,37 zł, czyli o 84,44% niższe niż w 2020 r., które wówczas wynosiły 152.367,16 zł. Pozostałą część przychodów Spółki w roku 2021, tj. kwotę 701.166,38 zł, stanowiła dodatnia zmiana stanu produktów. Strata ze sprzedaży Spółki w 2021 r. wyniosła 322.581,13 zł, a w roku poprzednim Spółka wykazała analogiczną stratę rzędu 84.934,29 zł. Strata netto Spółki za 2021 rok wyniosła 313.757,75 zł. W 2020 r. Spółka poniosła stratę netto na poziomie 84.698,23 zł.

Suma aktywów Spółki, według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2021 r., wynosi 3.750.078,02 zł i jest niższa o 6,96% r/r od wartości aktywów Spółki wykazanych na dzień 31 grudnia 2020 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 4.030.582,41 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2021 r. wyniosły 3.697.647,17 zł,

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

a tym samym były niższe o 7,82% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2020 r., tj. 4.011.404,92 zł.

Spółka, na dzień 31 grudnia 2021 r., posiadała środki pieniężne w wysokości 1.808.880,14 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 Iron Wolf Studio 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 ten 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

Iron Wolf Studio S.A., w swojej strategii rozwoju, zakłada rozwój poprzez produkcję własnych gier komputerowych. Począwszy od 2022 r. celem Spółki jest przeznaczanie do sprzedaży jednego tytułu komputerowego rocznie. Spółka rozważa także dywersyfikację działalności poprzez produkcję filmów interaktywnych, dystrybuowanych na Steam oraz platformach takich jak Netflix. Zarząd Iron Wolf Studio S.A. zakłada realizację strategii rozwoju poprzez: (i) dominację w segmencie gier wideo w regionie, (ii) dywersyfikację projektów, (iii) inwestycje w nowe technologie, (iv) współpracę z najlepszymi specjalistami tematycznymi oraz (v) dalszą rozbudowę profesjonalnego zespołu Spółki. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier planszowych i wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Iron Wolf Studio S.A., 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 Iron Wolf Studio S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w niniejszym zakresie.

Ryzyko związane z rozpoczęciem działalności w nowym segmencie

Iron Wolf Studio S.A. zadebiutowało jako twórca gry planszowej pt. U-Boot: The Board Game. W przedmiotowym segmencie, tj. branży gier planszowych. W celu dywersyfikacji źródeł przychodów Spółka planuje wejść na rynek gier komputerowych (ze swoim flagowym projektem Destroyer: The U-Boat Hunter, który jest w zaawansowanym stadium rozwoju). W związku z powyższym Spółka narażona jest na wiele barier oraz „błędów

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

nowicjusza” wynikających z rozpoczęcia działalności w nowym segmencie. Przedmiotowy czynnik ryzyka odnosi się również, do rozważanej w mniejszym stopniu prawdopodobieństwa, produkcji filmów interaktywnych.

Mając na uwadze niniejszy czynnik ryzyka należy zwrócić uwagę, iż Spółka posiada w swoim portfolio kilka gier mobilnych, których właścicielem stał się za sprawą połączenia z firmą InImages sp. z o.o., przez co posiada doświadczenie w branży *gamedev*. Dodatkowo Spółka funkcjonuje w Grupie Kapitałowej PlayWay, która jest jednym z największych wydawców gier komputerowych. Doświadczenie i wsparcie ze strony niniejszego podmiotu stanowi nieocenioną wartość dodaną w zakresie wejścia Iron Wolf Studio w segment produkcji gier komputerowych.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

W działalności Iron Wolf Studio S.A. duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania w skład zespołu Spółki wchodzi łącznie 10 osób (z czego 4 osoby należy uznać za pracowników kluczowych), zatrudnionych w oparciu o umowę o dzieło bądź współpracujących na zasadzie jednoosobowej działalności gospodarczej. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie tworzenia produkcji. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej produkcji oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik ze sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko to minimalizowane jest poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Iron Wolf Studio S.A., w tym m.in. Pan Bartosz Pluta, będący Prezesem Zarządu, oraz Pan Artur Salwarowski, będący Wiceprezesem Zarządu, są jednocześnie Akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Iron Wolf Studio S.A., a także złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji tytułów

Produkcja poszczególnych tytułów jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad produktem, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całego produktu. Nietrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery tytułu, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Tworzenie gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych faz produkcji. 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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

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 tytułów, trwające od 12 do 36 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Spółki, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Przedmiotowy czynnik ryzyka odnosi się również do rozważanego projektowania kolejnych autorskich gier planszowych, w których Iron Wolf Studio S.A. posiada doświadczenie, a także, w mniejszym stopniu prawdopodobieństwa, produkcji filmów interaktywnych.

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 produkcji 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 produktów

Celem Spółki jest produkcja gier komputerowych. Wprowadzenie przedmiotowych produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowany tytuł nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja produktu 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, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki. Przedmiotowy czynnik ryzyka odnosi się również do rozważanego projektowania kolejnych autorskich gier planszowych, w których Spółka posiada doświadczenie, a także, w mniejszym stopniu prawdopodobieństwa, produkcji filmów interaktywnych.

Iron Wolf Studio S.A. minimalizuje przedmiotowy czynnik ryzyka poprzez dywersyfikację swojej działalności i produkcję kilku gier komputerowych. Należy pamiętać, iż Spółka rozważa: projektowanie kolejnych autorskich gier planszowych, w których Iron Wolf Studio S.A. posiada doświadczenie, a także, w mniejszym stopniu prawdopodobieństwa, produkcję filmów interaktywnych.

Ryzyko nieosiągnięcia przez produkt sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych, w którym Spółka planuje rozwój cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe produkcje Spółki, ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję tytułu lub na dobry wynik finansowy nowego produktu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. Przedmiotowy czynnik ryzyka odnosi się również do rozważanego projektowania kolejnych autorskich gier

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

planszowych, w których Iron Wolf Studio S.A. posiada doświadczenie, a także, w mniejszym stopniu prawdopodobieństwa, produkcji filmów interaktywnych.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję kilku gier komputerowych. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Iron Wolf Studio S.A. Ponadto celem Spółki będzie rozwijanie pozyskanych wcześniej społeczności graczy poprzez tworzenie kontynuacji i dodatków do wcześniej wydanych produkcji.

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 danego tytułu 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 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 komputerowych odbywać się będzie za pośrednictwem platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem produktów cyfrowych na świecie. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Iron Wolf Studio S.A.

Przedmiotowy czynnik ryzyka jest minimalizowany poprzez dywersyfikację źródeł przychodów. Na dzień sporządzenia Dokumentu przychody Spółki pochodzą ze sprzedaży gry planszowej pt. U-Boot: The Board Game, a także, w mniejszym stopniu, z gier mobilnych Iron Wolf Studio S.A.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia tytułów na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez dystrybutora, tj. platformy Steam. Jednocześnie Spółka ma niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych czy zniżek (poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanых cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w niniejszej kwestii). Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla tytułów 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.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Przedmiotowy czynnik ryzyka jest minimalizowany poprzez dywersyfikację źródeł przychodów, które pochodzą również ze sprzedaży gier planszowych, a także, w mniejszym stopniu, z gier mobilnych Iron Wolf Studio S.A.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka prowadzić będzie sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Należy wspomnieć, iż Spółka posiada również w swoim portfolio nagrodzoną grę planszową pt. U-Boot: The Board Game, która zapewnia obecnie większość przychodów ze sprzedaży. Gra ta określana jest przez ekspertów jako „evergreen”, co oznacza, iż popyt na niniejszy produkt, ze względu na jego wyjątkowość i oryginalność, będzie trwał dłużej niż inne produkty tego rodzaju.

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 nowe tytuły. W związku z powyższym 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 mogłoby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają 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.

Spółka, 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 w ramach jednoosobowych działalności gospodarczych, 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

Tworzenie nowych produkcji 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 produktem. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Iron Wolf Studio S.A., a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Iron Wolf Studio S.A..

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 Iron Wolf Studio S.A. jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier komputerowych. 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. Przedmiotowy czynnik ryzyka odnosi się również do rozważanego projektowania kolejnych autorskich gier planszowych, w których Spółka posiada doświadczenie, a także, w mniejszym stopniu prawdopodobieństwa, produkcji filmów interaktywnych.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier komputerowych 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 produktów Iron Wolf Studio S.A. i jego wyniki finansowe. Przedmiotowy czynnik ryzyka odnosi się również do rozważanego projektowania kolejnych autorskich gier planszowych, w których Spółka posiada doświadczenie, a także, w mniejszym stopniu prawdopodobieństwa, produkcji filmów interaktywnych.

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. Przedmiotowy czynnik ryzyka odnosi się również do rozważanego projektowania kolejnych autorskich gier planszowych, w których Spółka posiada doświadczenie, a także, w mniejszym stopniu prawdopodobieństwa, produkcji filmów interaktywnych.

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 komputerowych 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 dla nowych tytułów, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z 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 swoich produktów, co ma istotne znaczenie dla sukcesu poszczególnych tytułów.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów, takich jak gry komputerowe, 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 produktów stanowią ogólnoswiatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku przedmiotowych kampanii, bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na produkty Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka 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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Iron Wolf Studio S.A. 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 Iron Wolf Studio S.A. 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 Iron Wolf Studio S.A. usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23% (przy sprzedaży pozakrajowej – stawka NP). 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 Iron Wolf Studio S.A., jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania Spółka 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 niniejszego 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. Nie można wykluczyć, że część pracowników będzie musiała ograniczyć swoje zaangażowanie w pracę, co może mieć negatywny wpływ na realizację zaplanowanych przez Spółkę działań. Istnieje ryzyko, że pracownicy zachorują i nie będą zdolni do pracy oraz że zostaną objęci kwarantanną lub hospitalizacją. Sytuacja pandemii COVID-19 i związane z nią ograniczenia mogą też mieć wpływ na długofalowy spadek efektywności prowadzonej działalności.

W odniesieniu do Iron Wolf Studio S.A. 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 wykonują swoją pracę zdalnie i stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Iron Wolf Studio S.A.. Pomimo tego, że względu na brak bieżącego kontaktu i inne czynniki spowodowane epidemią COVID-19, nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w premierach poszczególnych produktów. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, w okresie pandemii istotnie wzrosło zainteresowanie rozwiązaniami z zakresu rozrywki cyfrowej, w tym gier, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier. W związku z tym nie można wykluczyć też, że szybkie wygaszenie pandemii COVID-19 i zakończenie obostrzeń związanych z funkcjonowaniem w przestrzeni publicznej może doprowadzić do stopniowego spadku i powrotu poziomu zainteresowania rozwiązaniami z zakresu rozrywki cyfrowej do stanu sprzed pandemii.

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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI IRON WOLF STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

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.

Bartosz Pluta
Prezes Zarządu
Iron Wolf Studio S.A.

Artur Salwarowski
Wiceprezes Zarządu
Iron Wolf Studio S.A.