



Iron VR Spółka Akcyjna

Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki
za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

Spis treści

1. Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki	3
1.1. Informacje ogólne	3
1.1.1. Podstawowe informacje	3
1.1.2. Władze Spółki	3
1.1.3. Zarząd Spółki	3
1.1.4. Rada Nadzorcza	3
1.3. Ogólna charakterystyka działalności Spółki	4
1.4. Otoczenie rynkowe	4
1.5. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej	6
1.6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	7
1.7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	8
1.8. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Iron VR jest na nie narażony	8
1.10. Informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego	12
1.11. Informacje o podstawowych produktach Iron VR S.A.	12
1.12. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji	15
1.12.1. Struktura grupy kapitałowej	15
1.13. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, dla każdej z osób zarządzających i nadzorujących emitenta	16
1.13.1. Wynagrodzenie Członków Zarządu	16
1.13.2. Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej	16
1.13.3. Informacje o firmie audytorskiej	17

1. Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki

1.1. Informacje ogólne

1.1.1. Podstawowe informacje

Nazwa	Iron VR Spółka Akcyjna
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Adres siedziby	ul. Brzozowa 30/7, 41-506 Chorzów
E-mail	contact@ironvr.pl
Strona internetowa	www.ironvr.pl
Nr KRS	0000844113
REGON	38619525
NIP	6272767440

1.1.2. Władze Spółki

Organami Spółki są:

- Walne Zgromadzenie,
- Rada Nadzorcza,
- Zarząd.

1.1.3. Zarząd Spółki

Zarząd Spółki jest jednoosobowy. W jego skład, wchodzi na dzień sporządzenia Sprawozdania Finansowego:

- Tomasz Szpiner - Prezes Zarządu.

W okresie 01.01.2022 - 16.02.2022 funkcję Prezesa Zarządu pełniła Pani Karolina Koszuta - Caban.

Zmiana na stanowisku Prezesa Zarządu została zarejestrowana w KRS w dniu 25.04.2022 r.

1.1.4. Rada Nadzorcza

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki. W skład Rady Nadzorczej Spółki, wchodzi:

- Błażej Szaflik jako Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jakub Kabza jako Członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Miąsik jako Członek Rady Nadzorczej,
- Paweł Woźniak jako Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Szurek jako Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Informacje o przeciętnym w roku obrotowym zatrudnieniu, z podziałem na grupy zawodowe

Wyszczególnienie	Koniec poprzedniego roku obrotowego	Koniec bieżącego roku obrotowego
	Liczba osób	Liczba osób
Pracownicy bezpośrednio produkcyjni	0	0
Pracownicy pośrednio produkcyjni	0	0
Pozostali	0	0
Stanowiska nierobotnicze	5	4
Średnioroczne zatrudnienie	1,27	3,04
Razem, w tym:	5	4
Mężczyźni	5	4
Kobiety	0	0

1.3. Ogólna charakterystyka działalności Spółki

Iron VR S.A. powstała w 2020 roku, jako spółka zależna Carbon Studio S.A. Przedmiotem działalności spółki jest tworzenie innowacyjnych, modułowych gier tworzonych z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości (VR). Gry modułowe charakteryzują się nieograniczoną możliwością wspierania tytułu przez długi czas po premierze poprzez stałe zwiększanie bazy użytkowników dzięki organizacji, np. sezonowych rozgrywek. W ramach swojej działalności spółka tworzy projekty w oparciu o autorskie pomysły oraz oparte o rozpoznawalne IP.

1.4. Otoczenie rynkowe

Branża:

Rok 2022 okazał się pozytywnym rokiem dla branży. Liczba użytkowników urządzeń VR wzrosła do ponad 171 milionów. Sprzedano ponad 10,8 miliona urządzeń VR (23,8 miliona do 2025 roku). Oczekuje się, że wielkość światowego rynku osiągnie 252 miliardy USD (10-krotny wzrost od 2021 r., 28 miliardów). Za tym wydatki konsumentów na AR/VR osiągną do 2024 roku 72 miliardy dolarów. Według szacunków światowy rynek gier VR będzie nadal rósł w tempie CAGR wynoszącym 32,75% w latach 2021-2026. Wartość rynku gier VR jest obecnie szacowana na 1,9 miliarda dolarów. Przewiduje się, że przychody z globalnego oprogramowania VR w branży B2C znacznie wzrosną do 2027 r. Zakłada się, że w tym pięcioletnim okresie będzie on wart nawet 5,45 miliarda dolarów. Ośmiu na dziesięciu producentów wie, że VR to przyszłość. 80% uważa, że to tylko kwestia czasu, zanim wirtualna rzeczywistość stanie się głównym nurtem.

Nowe urządzenia VR w 2022 roku i plany na lata 2022-2024:

Od kilku lat w czołówce gogli wirtualnej rzeczywistości prym wiodzie Oculus Quest 2, który został wydany w 2020 roku. Dwa lata później, wraz ze zmianami rebrandingowymi, Meta zmieniła nazwę urządzenia na Meta Quest 2. To urządzenie typu standalone, które charakteryzuje przystępna cena i łatwa dostępność. W 2022 roku Meta rozbudowała linię produktów VR o Meta Quest Pro. Nowe gogle

przeznaczone są bardziej do użytku profesjonalnego niż komercyjnego. Charakteryzuje je wyższa cena, a za tym również jakość - poprawiono ergonomię, co przekłada się na komfort używania gogli, a także zwiększono RAM urządzenia i poprawiono wydajność. Zmieniono również sposób ładowania kontrolerów, a także ich kształt. Meta obecnie pracuje nad kolejnym modelem gogli z serii Quest, które mają być bardziej zaawansowanym urządzeniem z wyższą rozdzielczością i szybszym odświeżaniem obrazów. W przyszłości planuje również gogle które będą bardziej przystępne finansowo dla zwykłego użytkownika, w pierwszym kwartale 2023 r. Meta obniżyła ceny, tak aby urządzenia stały się dostępne dla większej ilości osób.

Na początku 2022 r. również firma Sony potwierdziła prace nad nowym headsetem PS VR 2, który przeniesie gry VR na zupełnie nowy poziom - opierając się na innowacjach z PS5, PlayStation VR 2 zapewni wrażenia na miarę nowej generacji dzięki nowym funkcjom sensorycznym i ulepszonemu śledzeniu. Gogle miały premierę w lutym 2023 r. Samsung zapowiedział prace nad nowymi, ulepszonymi okularami, które mają zostać wydane prawdopodobnie pod szyldem Galaxy. Wiadomo również, że HTC pracuje nad urządzeniem typu standalone, które ma konkurować z Meta Quest. Również Apple pracuje nad goglami, jednak ich premiera była już kilkakrotnie przekładana i wciąż są w fazie intensywnego testowania, a ich specyfikacja techniczna wciąż pozostaje nieznana.

W 2022 r. Meta pracowała nad rozszerzeniem Horizon Worlds, darmowego wirtualnego świata. Liczba użytkowników na początku 2022 r. sięgała ponad 300 000. Wprowadzono szereg poprawek, a także zupełnie nowych featurów. Dodano między innymi Safe Zone - miejsce w którym użytkownik może przebywać gdy nie chce wchodzić w interakcje z innymi osobami, co było odpowiedzią na postulaty użytkowników Horizon Worlds. Wciąż jednak trwają prace które mają uatrakcyjnić wirtualny świat i zachęcić użytkowników do dłuższego czasu rozgrywki.

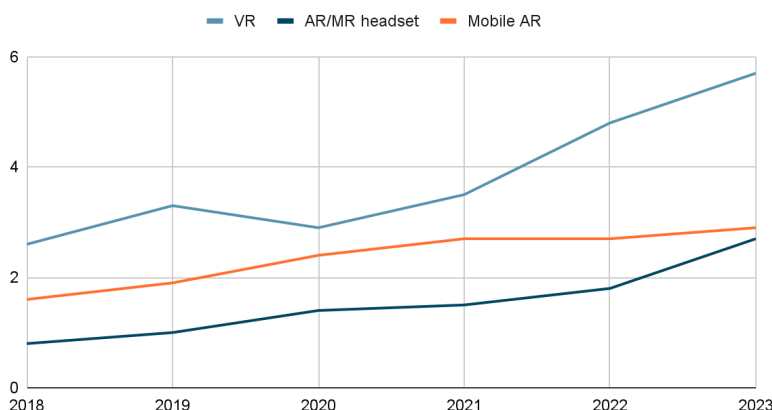
Sektor gier VR:

Coroczna konferencja Metagaming Showcase zapowiedziała nowe produkcje takie jak: Ghostbusters VR, Cities: VR, Ruins Magnus czy Among Us VR oraz kontynuacje gier Moss Book II czy Red Matter 2.

Valve ujawniło listę najlepszych aplikacji dostępne tylko na VR według przychodu brutto. Wśród tytułów pojawiają się tytuły z poprzednich lat takie jak Skyrim, Half-Life: Alyx czy Beat Saber, ale nie brakuje również nowszych tytułów: Zenith: The Last City, BONELAB czy After The Fall. Obecność gier sprzed kilku lat na liście bestsellerów powoduje wysoki koszt produkcji gry oraz złożoność prac nad tytułami dedykowanymi VR.

Sprzedaż gier jest na stabilnym poziomie i ma wzrastać, najbardziej popularne tytuły zdobyły ponad pięć milionów graczy (Gorilla Tag VR), cztery miliony pobrań przekroczyła gra Beat Saber. Na liście znajdują się gry z wielu kategorii - od gier casual takich jak Job Simulator czy Beat Saber, poprzez symulatory jak np. Cooking Simulator VR czy Kayak VR Mirage, aż po strzelanki (Onward i Pavlov VR), horrory (Arizona Sunshine, Into The Radius VR) i gry kooperacyjne jak After The Fall. Mocne zróżnicowanie gier pod kątem kategorii pokazuje, że wśród gier VR można znaleźć tytuły przeznaczone dla odbiorców w różnym wieku i o różnych zainteresowaniach.

Podsumowując rynek VR stale się rozwija, widać zarówno zapotrzebowanie na nowe tytuły gier, ale także nowe urządzenia, których premiera przewidziana jest na kolejne lata. Wraz z nowymi urządzeniami, headsety VR staną się jeszcze bardziej inkluzywne i dostępne także dla osób dla których obecny koszt urządzeń jest zbyt wysoki. Wciąż jednak wzrasta liczba sprzedanych urządzeń.

Product sales revenue (\$ in billions)

W czerwcu 2021 roku, firma Harris Poll przeprowadziła badania dotyczące korzystania ze sprzętu AR/VR w Stanach Zjednoczonych Ameryki.

Wśród ankietowanych, 31% posiadało własne urządzenie, 24% korzystało z urządzenia należącego do rodziny lub znajomych, a 13% skorzystało ze sprzętu w ramach specjalnego wydarzenia organizowanego przez firmy lub sprzedawców. Aż 90% osób które korzystały z VR, zadeklarowały chęć używania tego sprzętu w przyszłości, a aż ⅓ ankietowanych przyznało że na pewno to zrobi.

41% osób zadeklarowało chęć kupna zestawu, a ¼ z nich byłaby chętna zapłacić za sprzęt więcej niż \$500. Wśród entuzjastów AR/VR znalazło się więcej mężczyzn niż kobiet. Większość z nich zarabiała więcej od osób, które nie wyraziły zainteresowania tymi urządzeniami.

Wśród grup zainteresowanych dominowali przedstawiciele milenialsów (ludzie urodzeni w latach 80. i 90. XX wieku) oraz Gen Z (urodzeni w latach 1995-2010). 42% milenialsów korzystało choć raz z VR/AR, natomiast w grupie Gen Z 29%.

Rośnie także ilość osób, które korzystały z urządzeń VR lub są zainteresowane ich kupnem, a także ilość osób które zadeklarowały po pierwszym korzystaniu zakup lub korzystanie z takich urządzeń w przyszłości.

1.5. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej

W 2022 r. Iron VR S.A. wygenerowała stratę w wysokości 903 023,57 zł. W analogicznym okresie ubiegłego roku Spółka osiągnęła ujemny wynik netto na poziomie 694 728,95 zł. Strata spowodowana jest ponoszeniem dużych kosztów w związku z inwestycją w nowe projekty (m.in. Hunt Together) oraz dalszym rozwojem zespołu zaangażowanym w produkcję. W roku 2021 strata Spółki była mniejsza, co wynikało z mniej licznego zespołu.

Przychody netto ze sprzedaży w roku 2022 wyniosły 567 797,53 zł z czego 511 000,00 zł dotyczyła sprzedaży do jednostki powiązanej (250 000,00 zł za wykonanie usług outsourcingowych oraz 261 000,00 zł za realizację kamieni milowych związanych z projektem Hunt Together). Pozostała wartość przychodów została osiągnięta ze sprzedaży gier. W analogicznym okresie ubiegłego roku Iron VR wygenerowało przychód netto na poziomie 111 236,95 zł.

Pod koniec 2022 r. Iron VR rozpoczął pracę nad utworzeniem kolejnego zespołu produkcyjnego, skupionym na przygotowaniu prototypu gry na silniku Unity. Prototyp ma za zadanie rozbudowania kompetencji zespołu oraz w przyszłości umożliwi powiększenie portfolio wydawnicze spółki.

W pierwszej połowie 2023 r. Spółka w dalszym ciągu inwestuje w projekt Hunt Together oraz produkcje dem technologicznych. Zespół Iron VR rozbudował się w tym okresie o dział marketingu, który prowadził aktywną kampanię przedpremierową w celu pozyskania potencjalnych graczy. W pierwszym kwartale 2023 spółka zaprezentowała teaser oraz oficjalny trailer Hunt Together.

W drugiej połowie 2023 r. nastąpi premiera gry Hunt Together, a tym samym Spółka rozbuduje skalę przychodową. Po wydaniu gry planowane są dalsze prace produkcyjne nad jej zawartością. Spółka ma w planach dodatki w postaci płatnych i darmowych DLC - nowy tryb rozgrywki, nowe mapy oraz postacie, które zapewnią retencję graczy jak i również dodatkowe przychody.

Wspomniane projekty oraz bieżące utrzymanie spółki generują koszty, co przekłada się na wynik finansowy Iron VR. W dniu 06.02.2023 roku spółka Iron VR S.A. pozyskała niezbędne finansowanie na ukończenie gry Hunt Together oraz bieżącą działalność w ramach umowy pożyczki ze spółką Fingames Found I sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kwota pozyskanego finansowania wynosi 1.000.000 zł i została wypłacona w trzech miesięcznych ratach, począwszy od 09.02.2023 r. Pożyczka udzielona jest na czas określony do dnia 5 kwietnia 2024 roku.

1.6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W pierwszym kwartale 2022 r. nastąpiło powołanie nowego Prezesa Spółki - Pana Tomasza Szpinera.

Jedną z pierwszych decyzji nowego Prezesa Zarządu było rozwiązanie umowy o współpracy z Movie Games. Ruch ten podyktowany był czynnikami biznesowymi i chęcią skupienia się na głównym projekcie Iron VR - Hunt Together.

W 2022 r. Spółka pracowała głównie nad produkcją swojego największego dotychczas tytułu - Hunt Together (poprzednia nazwa Home Together). Początkowo premiera miała mieć miejsce pod koniec 2022 r., jednak na skutek zmiany API systemu multiplayer po stronie Mety, projekt musiał zostać dopasowany do nowych wymagań technicznych oraz przeniesiony na inny system, dostępny na silniku Unreal Engine 4. Hunt Together tworzone jest z bazowo na urządzeniach z serii Meta Quest. W przyszłości planowane są również porty na pozostałe urządzenia VR firm takich jak Pico, Valve czy Sony.

25 listopada 2022 r. Iron VR zawarło umowę wydawniczą z podmiotem dominującym Carbon Studio na opracowanie i wydanie Hunt Together. Z początkiem kwietnia 2023 r. rozpoczęła się kampania marketingowa gry.

Na dzień publikacji raportu - produkcja znajduje się w etapie Bety i prowadzone są testy zewnętrzne. Oznacza to iż premiera gry nastąpi niebawem - planowana data premiery to III kwartał 2023 roku. W międzyczasie prowadzone są prace nad rozszerzeniami, mającymi wzbogacić doświadczenia graczy już po premierze gry (nowe mapy, tryb rozgrywki, postacie; zawartość darmowych i płatnych DLC). Hunt Together to pierwszoosobowa gra typu player vs player, której akcja toczy się w nawiedzanej XIX wiecznej posiadłości. Duch rezydujący w starym domu walczy z łowcą, który wykonuje zadania mające na celu przybliżyć go do zdobycia cennego sprzętu i wypędzenia intruza. Łowcy w wykrzyciu i

unieszkodliwieniu ducha pomagają różne przedmioty takie jak specjalne okulary, pozytywka czy talizman.

Pod koniec 2022 roku zespół Iron VR rozpoczął pracę nad utworzeniem kolejnego zespołu produkcyjnego, skupionym na przygotowaniu prototypu gry na silniku Unity, a w przyszłości również zwiększenia możliwości podejmowania się portowania gier innych developerów i wydawców. Zespół Unity równolegle do prac nad Hunt Together, rozpoczął przygotowywanie dwóch projektów, z których jeden chwilowo został wstrzymany, zaś drugi jest stale rozwijany o nowe funkcjonalności. Trwają zaawansowane rozmowy na temat wydania tego projektu na wiodących platformach VR. Spółka nie wyklucza jednak również powrotu do realizacji chwilowo zatrzymanego projektu będącego na etapie prototypu.

W ubiegłym roku została również podpisana umowa dotycząca wspólnie tworzonego wraz z Carbon Studio projektu Aurelius. Jest to system usprawniający pracę obu Spółek. W ramach współpracy tworzona jest w nim technologia przyspieszająca produkcję i obniżająca koszty kolejnych tytułów Grupy Kapitałowej. Dnia 14 września 2022 r. strony zawarły umowę, która określa, że każdej ze stron przysługuje 50% udziału w prawach majątkowych do systemu. Każda ze stron jest uprawniona do wykonywania wspólnych praw do systemu wedle własnego uznania i bez obowiązku zapłaty wynagrodzenia drugiej stronie.

Rok 2022 to również dalsza praca nad wejściem Spółki na NewConnect. Zostały złożone w tym celu wszelkie niezbędne dokumenty do GPW. Spółka planuje debiut w ostatnim kwartale 2023, po wydaniu projektu Hunt Together oraz podpisaniu umów wydawniczych i pozyskaniu środków na nowe tytuły.

W dniu 06.02.2023 roku spółka Iron VR S.A. pozyskała niezbędne finansowanie na ukończenie gry Hunt Together oraz bieżącą działalność w ramach umowy pożyczki ze spółką Fingames Found I sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kwota pozyskanego finansowania wynosi 1.000.000 zł i została wypłacona w trzech miesięcznych ratach, począwszy od 09.02.2023 r. Pożyczka udzielona jest na czas określony do dnia 5 kwietnia 2024 roku.

1.7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w 2022 roku prowadziła prace badawczo – rozwojowe lecz żaden z projektów nie został zakończony. W świetle art. 3 ust. 1 pkt 14 ustawy o rachunkowości, koszty zakończonych prac badawczo - rozwojowych Spółka zalicza do wartości niematerialnych i prawnych po spełnieniu przesłanek, o których mowa w art. 33 ust. 2 ustawy o rachunkowości.

Koszty zakończonych prac badawczo - rozwojowych Spółka odpisuje przez okres ich ekonomicznej użyteczności tj. okres 3 lat zgodnie z art. 33 ust. 3 ustawy o rachunkowości.

1.8. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Iron VR jest na nie narażony

1.8.1. Ryzyko związane z krótką działalnością emitenta

Iron VR, zajmuje się produkcją gier stworzonych z myślą o wirtualnej rzeczywistości (ang. VR) o modułowym charakterze. Z uwagi na krótką historię działalności, Spółka nie posiada sprawdzonego modelu biznesowego, ani rozpoznawalnej marki, co sprawia, że niemożliwe jest określenie, czy Spółka będzie rentowna w przyszłości, w tym nie można określić, czy gry znajdujące się w trakcie produkcji okażą się sukcesem. Dotychczasowe produkcje wydane przez Iron VR nie przyniosły przychodów pozwalających na pokrycie nakładów na ich produkcję. Planowane jest działanie w strategii biznesowej zakładającej wydawanie co najmniej dwóch tytułów rocznie. Spółka dalej planuje pozyskiwać IP z

klasycznych gier PC, tworzyć własne IP (gry modułowe), a także realizować prace na rzecz podmiotów zewnętrznych.

Z uwagi na krótki okres funkcjonowania, mogą wystąpić trudności przy pozyskiwaniu finansowania dłużnego. Zarząd podkreśla, że czynnikiem znacząco ograniczającym powyższe ryzyko jest wiedza i doświadczenie Zarządu Spółki oraz kluczowych pracowników w tworzeniu gier VR.

1.8.2. Ryzyko związane ze zmianą przepisów prawa

Częste nowelizacje, niespójność oraz brak jednolitej interpretacji przepisów prawa, w szczególności prawa podatkowego, prawa pracy, prawa ubezpieczeń (w tym ubezpieczeń społecznych), prawa handlowego, pociągają za sobą ryzyko związane z otoczeniem prawnym, w jakim Spółka prowadzi działalność. Szczególnie częstym zmianom podlegają przepisy oraz interpretacje przepisów podatkowych, a praktyka organów skarbowych, jak i orzecznictwo sądowe w tej dziedzinie nie są jednolite. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej niż Iron VR interpretacji przepisów podatkowych, można się liczyć z negatywnymi konsekwencjami dla działalności oraz sytuacji finansowej Spółki, a także perspektyw jej rozwoju. Również wprowadzenie niekorzystnych zmian przepisów prawa może w konsekwencji spowodować spadek wartości aktywów Iron VR oraz pogorszenie się jego wyników finansowych i perspektyw rozwoju.

1.8.3. Ryzyko kursowe

Kontrahentami Spółki są przede wszystkim duże zagraniczne platformy dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem których gry Spółki są sprzedawane graczom. W związku z tym przyszłe przychody ze sprzedaży Iron VR będą generowane w walutach obcych. Transakcje takie są przeliczane na walutę krajową według kursu właściwej waluty obowiązującego w dniu rozliczeniowym z daną platformą. W związku z powyższym Iron VR narażony jest na istotną ekspozycję w zakresie wahań kursów walut, a wahania kursów walut przekładają się bezpośrednio na jego wyniki finansowe. Spółka nie stosuje polityki zabezpieczania kursów walut, nie występuje również naturalny hedging, ponieważ praktycznie całość kosztów wyrażana jest w złotych (głównymi kosztami Spółki są koszty wynagrodzeń oraz koszty utrzymania biura). W związku z powyższym umocnienie się złotego może wpłynąć na pogorszenie osiąganych przez Spółkę wyników finansowych lub obniżenie jej konkurencyjności na rynkach zagranicznych. Analogicznie osłabienie się złotego może wpłynąć na poprawę osiąganych przez Spółkę wyników finansowych lub zwiększenie jej konkurencyjności na rynkach zagranicznych.

1.8.4. Ryzyko związane z rozwojem rynku

Dla rozwoju Iron VR istotne jest nie tylko tworzenie gier, które trafią w gusta klientów, ale także dalszy wzrost liczby użytkowników technologii wirtualnej rzeczywistości. Pomimo dynamicznego rozwoju rynku, występuje olbrzymia dysproporcja rynku Iron VR w stosunku do liczby komputerów czy konsol do gier. W związku z tym istotne dla Spółki jest utrzymanie dalszego systematycznego wzrostu liczby użytkowników gogli VR na świecie. Spółka na bieżąco monitoruje rynek i dostosowuje swoje gry do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że rozwój rynku wirtualnej rzeczywistości ulegnie w przyszłości zahamowaniu, ani że pojawi się nowa technologia, która zastąpi VR. To z kolei mogłoby znacząco pogorszyć perspektywy Iron VR i wpłynąć na pogorszenie jego wyników finansowych.

1.8.5. Ryzyko związane z konkurencją

Rynek technologii wirtualnej rzeczywistości jest dość młody. W związku z tym liczba gier i ich producentów jest bardzo niewielka w stosunku do całego rynku gier. Umożliwiło to Spółce zajęcie dobrej pozycji konkurencyjnej i zdobycie rozpoznawalności. Rozwój rynku powoduje jednak, że pojawia się na

nim coraz więcej podmiotów, pomimo stosunkowo wysokiego progu wejścia. Dalszy wzrost konkurencji może spowodować konieczność obniżenia przez Spółkę cen sprzedawanych gier, czy też zintensyfikowania działań marketingowych. To z kolei mogłoby wpłynąć negatywnie na osiągnięte wyniki finansowe. Ryzyko to związane jest jednak przede wszystkim z największymi podmiotami z branży gier komputerowych posiadającymi bardzo wysokie budżety produkcyjne, które obecnie nie są jeszcze zainteresowane rynkiem wirtualnej rzeczywistości z uwagi na wczesną fazę rozwoju i stosunkowo niewielką liczbę potencjalnych klientów (graczy). Pojawienie się dużych producentów może spowodować znaczące zmiany w strukturze rynku. Spółka jest świadoma ryzyka, dlatego już na obecnym etapie działalności buduje kontakty z kontrahentami, mediami, czy producentami sprzętu, zarówno w kraju jak i za granicą oraz buduje renomę i rozpoznawalność wśród klientów.

1.8.6. Ryzyko niezrealizowania strategii rozwoju Spółki

Strategia rozwoju Spółki zakłada stałą poprawę jej pozycji konkurencyjnej dzięki wdrażaniu nowych rozwiązań z obszaru technologii wirtualnej rzeczywistości. Skuteczna realizacja założeń strategii rozwoju uzależniona jest przede wszystkim od zdolności Spółki do szybkiej adaptacji do zmieniających się warunków rynkowych w branży, w której działa Iron VR. Do najważniejszych czynników wpływających na tę branżę należy jakość urządzeń wirtualnej rzeczywistości będących w sprzedaży oraz jakość produktów, które na te urządzenia powstaną. Istnieje ryzyko, że działania podjęte przez Spółkę okażą się niefortunne w wyniku złej oceny otoczenia bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, a w konsekwencji nie zostanie osiągnięta część lub całość założonych celów strategicznych. To może mieć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki.

1.8.7. Ryzyko związane z dalszym rozwojem rynku gier VR

Rynek gier VR w dalszym ciągu jest we wczesnej fazie rozwoju. W związku z tym z jednej strony brak jest wypracowanych standardów, a każdy z producentów sprzętu proponuje własne rozwiązania, a z drugiej strony rynek charakteryzuje się bardzo dużą dynamiką nie tylko pod względem liczby graczy, ale również wprowadzania nowych funkcjonalności oraz rozwiązań sprzętowych i produktowych. Spółka zmuszona jest stale dostosowywać swoje produkty do pojawiających się rozwiązań jak i oczekiwań graczy. Nie można wykluczyć ryzyka, że nowe rozwiązania nie upowszechnią się na tyle, żeby zwróciły się koszty poniesione przez Spółkę na dostosowanie do niej swoich produktów. Nie można również wykluczyć ryzyka, że Iron VR nie będzie w stanie wystarczająco szybko zareagować na pojawiające się nowe rozwiązania i oczekiwania graczy, a przez to zmniejszy się zainteresowanie jego produktami. To z kolei może mieć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki. Spółka stara się ograniczyć powyższe ryzyko poprzez stosowanie technologii Unreal Engine (silnik gry wyprodukowany przez firmę Epic Games Inc.), którą obsługują wszystkie liczące się platformy oraz systemy operacyjne. Powyższy silnik jest systematycznie rozwijany przez Spółkę o obsługę nowych technologii, aby dostosować się do nowych trendów w branży gier, w szczególności w segmencie technologii wirtualnej rzeczywistości.

1.8.8. Ryzyko utraty kadry zarządzającej lub kluczowych pracowników

Na działalność Spółki duży wpływ ma doświadczenie, umiejętności oraz jakość pracy członków kadry zarządzającej oraz kluczowych pracowników. Iron VR nie może wykluczyć, iż ewentualna utrata którejkolwiek z ww. osób nie wpłynie, przynajmniej w przejściowym okresie, negatywnie na działalność Spółki, jej sytuację finansową i wyniki finansowe. Ryzyko to jest o tyle istotne, że Spółka nie jest w stanie konkurować wysokością wynagrodzenia z największymi producentami gier.

1.8.9. Ryzyko związane z pozyskiwaniem nowych pracowników

Rynek gier wirtualnej rzeczywistości jest stosunkowo młody. W związku z tym istnieje ograniczona liczba potencjalnych pracowników mających odpowiednie wykształcenie, kwalifikacje oraz doświadczenie w tworzeniu gier VR. Obecne plany Spółki w zakresie rozwoju, przede wszystkim pracy nad większą liczbą gier, wymagać będą nieznacznego zwiększenia zatrudnienia. Istnieje jednak ryzyko, że Iron VR może nie być w stanie pozyskać nowych pracowników, ich zatrudnienie potrwa dłużej lub konieczne będzie zaakceptowanie wyższego wynagrodzenia pracowników. Mogłyby to mieć niekorzystny wpływ na działalność Iron VR, jego sytuację finansową oraz wyniki. Spółka ogranicza to ryzyko dzięki współpracy z uczelniami wyższymi.

1.8.10. Ryzyko związane z koniecznością akceptacji gry przez producenta platformy zamkniętej

Model biznesowy Spółki opiera się na dystrybucji produktów m.in. poprzez zamknięte platformy gier. Obecność w ww. kanałach dystrybucji zapewnia dostępność gier Spółki na całym świecie w dystrybucji cyfrowej, a także pewną renomę (na platformach tych dostępnych jest zdecydowanie mniej gier niż np. na platformie Steam). Producenci platform zamkniętych zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu przed jego wprowadzeniem na daną platformę (tzw. submisja). Istnieje więc ryzyko, że pomimo przygotowania produktu z przeznaczeniem dla danej platformy i poniesienia związanych z tym nakładów finansowych produkt taki nie uzyska akceptacji przez producenta platformy zamkniętej. To mogłyby mieć niekorzystny wpływ na działalność Iron VR, jego sytuację finansową oraz wyniki. Producenci platform zamkniętych rzadko jednak nie udzielają akceptacji dla gry, przekazują jedynie wytyczne jakie jej elementy powinny zostać udoskonalone.

1.8.11. Ryzyko związane z możliwym opóźnieniem w przygotowaniu gier

Tworzenie gier VR jest procesem długotrwałym i wieloetapowym, w który zaangażowanych jest wiele osób. Bardzo często nie ma możliwości równoległej pracy nad poszczególnymi etapami (konieczne jest ukończenie pewnego elementu gry przed rozpoczęciem kolejnego). W związku z tym istnieje ryzyko opóźnień w realizacji zarówno poszczególnych etapów jak i całej gry. Opóźnienie takie może mieć negatywny wpływ na działalność Spółki, jego sytuację finansową oraz wyniki. Ponadto wszelkie opóźnienia w stosunku do wcześniej ogłoszonych harmonogramów mogą mieć niekorzystny wpływ na wiarygodność i postrzeganie Spółki w oczach graczy jak i inwestorów.

1.8.12. Ryzyko awarii systemów informatycznych i utraty danych

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego i niezakłóconego funkcjonowania komputerów, serwerów i programów komputerowych. Pomimo wdrożonych procedur bezpieczeństwa oraz posiadania centrum zapasowego nie można wykluczyć ryzyka wystąpienia awarii systemów IT, co mogłoby spowodować przerwę w prowadzeniu działalności przez Spółkę, a nawet utratę części czy całości danych. Spółka narażona jest również na ryzyko kradzieży lub wycieku danych. Wystąpienie któregośkolwiek z ww. zdarzeń mogłoby mieć negatywny wpływ na działalność Iron VR, jego sytuację finansową oraz wyniki.

1.8.13. Ryzyko związane z możliwością naruszenia praw autorskich Spółki

Gry przygotowywane przez Iron VR podlegają ochronie prawnej przewidzianej dla utworów w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że elementy gier zostaną wykorzystane przez inne podmioty, tym bardziej, że Spółka działa na rynku globalnym. W konsekwencji mógłby się zmniejszyć popyt na produkty Spółki, a podjęta ochrona praw mogłaby być procesem długotrwałym i wymagać zaangażowania znacznych środków finansowych. Ryzyko to jest istotne zwłaszcza w przypadku naruszenia dokonanego przez podmiot zagraniczny, w

szczegółności z siedzibą w kraju, w którym rozwiązania prawne utrudniają ochronę praw własności intelektualnej. Ww. sytuacja mogłaby mieć negatywny wpływ działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki.

1.8.14. Ryzyko przygotowania gry nie spełniającej oczekiwań graczy

Dla działalności Spółki kluczowe jest przygotowanie takich gier, które zainteresują graczy i spełnią ich oczekiwania, co powinno przełożyć się bezpośrednio na liczbę sprzedanych egzemplarzy. Ważne są również pozytywne opinie graczy, zwłaszcza zamieszczane na platformach sprzedażowych, które wpływają na wzrost rozpoznawalności i renomy Iron VR jako producenta gier. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że pomimo przeprowadzonych analiz i podjętych działań Spółka wprowadzi na rynek grę, która spotka się z negatywnym odbiorem graczy. Taka sytuacja mogłaby spowodować, że przychody ze sprzedaży gry nie pokryją kosztów jej przygotowania, a co więcej pogorszenie reputacji Spółki i utratę zaufania graczy do jego produktów. W konsekwencji taka sytuacja mogłaby mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową oraz wyniki Spółki.

1.8.15. Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 roku rozpoczęła się wojna na terytorium Ukrainy. Bezpośredni wpływ konfliktu zbrojnego na działalność Spółki jest ograniczony z uwagi na brak dostawców i odbiorców z krajów bezpośrednio zaangażowanych w działania wojenne. Nieunikniony jest jednak wpływ pośredni z uwagi na zmianę sytuacji gospodarczej i społecznej w Polsce wywołanej zarówno konfliktem zbrojnym, jak też sankcjami. Ich wpływ w chwili obecnej jest trudny do oszacowania, ale nie powinien odbiegać istotnie od warunków z którymi będzie musiała się zmierzyć większość podmiotów gospodarczych prowadzących działalność w Polsce.

Wojna w Ukrainie przyczyniła się do dynamicznej zmienności na rynkach finansowych (np. waluty) i możliwości pozyskiwania kapitału (stopy procentowe). W konsekwencji, opisane powyżej ryzyka, mogą mieć istotny wpływ na przyszłe wyniki finansowe. W związku z dynamicznym przebiegiem wojny na terytorium Ukrainy i jej konsekwencjami makroekonomicznymi oraz rynkowymi, Spółka będzie na bieżąco monitorować jej rozwój i ewentualne zdarzenia, które wystąpią, zostaną odzwierciedlone odpowiednio w przyszłych sprawozdaniach finansowych

1.9. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, z uwzględnieniem informacji w zakresie postępowania dotyczącego zobowiązań albo wierzytelności Spółki lub jednostki od niego zależnej, których wartość stanowi co najmniej 10 % kapitałów własnych Spółki

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2022 roku.

1.10. Informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Zatrudnienie w Spółce na koniec 31.12.2022 r. wynosiło 30 osób, w tym 3 osoby zatrudnione na umowie o pracę (łącznie: 2,25 etatu) oraz 27 osób zatrudnionych na umowy cywilno-prawne.

Działalność operacyjna prowadzona przez Iron VR w ocenie Zarządu Spółki generuje znikomy wpływ na środowisko naturalne. W związku z prowadzoną działalnością w 2022 roku nie wystąpiły incydenty lub okoliczności, które skutkowały pojawieniem się po stronie Iron VR zobowiązań lub odszkodowań dotyczących naruszenia przepisów związanych z ochroną środowiska naturalnego.

1.11. Informacje o podstawowych produktach Iron VR S.A.

Produkty Iron VR to gry tworzone z myślą o wirtualnej rzeczywistości (VR). Prócz autorskich tytułów, Spółka przystosowuje tytuły, które pierwotnie nie były tworzone z myślą o VR. Produkty Spółki oparte są na ciekawych conceptach rozgrywki, które mają zapewnić złożoną i immersyjną zabawę w VR.

Gra	Platforma sprzętowe	Data premiery
Holy Chick!	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	30 marzec 2021
Lust for Darkness VR	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	26 października 2021
Lust for Darkness VR: M edition	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	18 listopada 2021
Hunt Together	Meta Quest 2	...

Zespół Iron VR składa się z kilkunastu deweloperów będących specjalistami w swoich dziedzinach, tworzących gry w silniku Unreal Engine 4 oraz Unity. Dzięki wieloletniemu doświadczeniu w tworzeniu gier, Spółka jest w stanie tworzyć swoje produkty w odpowiedniej jakości końcowej przy zachowaniu nie wysokich budżetów gry.

Gry Iron VR tworzone są z myślą o wszystkich głównych platformach sprzętowych takich jak gogle z serii Oculus Rift, Meta Quest, HTC, Vive oraz Valve. Iron VR odpowiada za cały proces produkcyjny każdego wydanego tytułu od stworzenia koncepcji, produkcji, aż po wydanie kompletnego produktu na rynek. Przez ostatnie lata, urządzenia mobilne VR zyskują na popularności. Nowe projekty tworzone są bazowo z myślą o urządzeniach mobilnych VR, takich jak Meta Quest. Platformy mobilne wymagają większych nakładów technicznych oraz produkcyjnych porównując je do prac nad grami typu PC VR. Zespół pracujący nad tego typu projektem musi spełnić rygorystyczne wymagania, aby np. zachować stabilny klatkarz gry.

Holy Chick!



Holy Chick! jest grą przeznaczoną na platformę VR opartą o znanym i lubianym modelu rozgrywki Escape Room, gdzie gracz musi uciec przed krwiożerczymi kurczakami, po drodze rozwiązując wiele zadań i łamigłówek. Zabawna rozgrywka, stylizowana oprawa graficzna oraz zagadki w pełni wykorzystujące możliwości wirtualnej rzeczywistości stanowią domenę pierwszej produkcji studia Iron VR. Gra została wydana w formie wczesnego dostępu (projekt nadal jest

rozwijany przez zespół deweloperów, a gracze mogą kupić niedokończony projekt i aktywnie wspierać deweloperów w dalszej produkcji gry). Wydana 30 marca 2021 na platformie dystrybucji Steam wspierająca obsługę gogli z serii Meta, HTC i Valve Index.

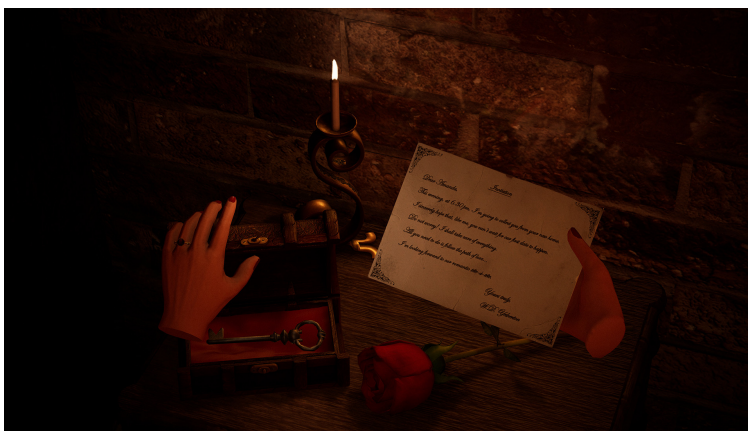
Lust for Darkness VR



Lust for Darkness VR to drugi projekt studia Iron VR, powstający we współpracy z warszawskim studio Movie Games SA., którego prace rozpoczęły się w pierwszym kwartale 2021 r. Projekt jest wyzwaniem technologicznym ponieważ, zespół deweloperów przenosi grę z silnika gry Unity do silnika gry UE4, który w ocenie Spółki jest wydajniejszą technologią służącą produkcji gier VR. Lust to psychologiczny horror z elementami erotycznymi, gdzie wcielając się w

Jonathana Moona otrzymujemy list od swojej zaginionej żony. Tym razem w wirtualnej rzeczywistości, gracz będzie poruszać się po wiktoriańskiej rezydencji, jak i w przerażającym wymiarze Lusst'ghaa, rozwiązując zagadki w nadziei na uratowanie swojej ukochanej.

Lust for Darkness VR: M Edition



Lust for Darkness VR: M Edition to psychologiczny horror z intrygującą fabułą i oprawą graficzną, mocno inspirowany dziełami Lovecrafta, Giger'a i Zdzisława Beksińskiego.

Jako Jonathan Moon otrzymujesz list od swojej żony, która zaginęła rok wcześniej. Podążając za wiadomością, udajesz się do spokojnej wiktoriańskiej rezydencji, gdzie odbywa się perwersyjna okultystyczna ceremonia. To, co

dzieje się później, trudno opisać słowami. Odkryj tajemnice wiktoriańskiej rezydencji Yelvertonów i Lusst'ghaa - upiornego wymiaru wypełnionego istotami z innego świata, którego mieszkańcy na własne życzenie postanowili poddać się całkowitej degeneracji.

Hunt Together



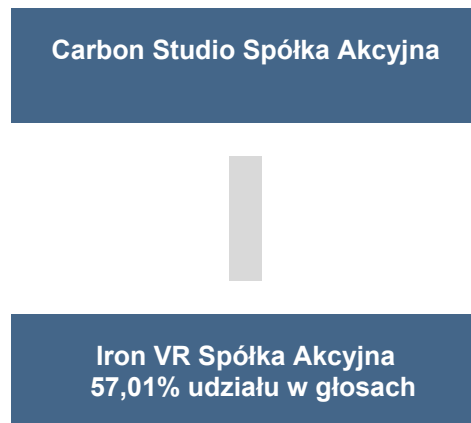
Hunt Together to gra multiplayer (PVP) nastawiona na dynamiczne pojedynki w wiktoriańskiej posiadłości. Jeden z graczy wciela się w rolę ducha, a drugi łowcy. Rozgrywka jest asymetryczna - obie postacie posiadają unikalne dla siebie umiejętności pozwalające uzyskać przewagę nad przeciwnikiem. Tytuł utrzymany jest w stylistyce znanej z horrorów, jednakże ta stanowi jedynie tło dla szybkich, krótkich potyczek. Po

premierze gry planowane są dodatki w postaci płatnych i darmowych DLC - nowy tryb rozgrywki, nowe mapy, postacie.

1.12. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

1.12.1. Struktura grupy kapitałowej

Na dzień 31.12.2022 roku struktura grupy kapitałowej przedstawiała się następująco:



Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Carbon Studio S.A.	600 000	1 200 000	39,88%	57,01%

Iron VR S.A. tworzy grupę kapitałową wraz z Carbon Studio S.A., w której Iron VR jest spółką zależną i nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

1.12.2. Podstawowe informacje o Carbon Studio S.A.

Nazwa	Carbon Studio Spółka Akcyjna
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Adres siedziby	ul. Brzozowa 30/7, 41-506 Chorzów
E-mail	contact@carbonstudio.pl
Strona internetowa	www.carbonstudio.pl
Nr KRS	0000731999
REGON	362444676
NIP	6272742836

1.12.3. Informacje o istotnych transakcjach zawartych przez emitenta lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe, wraz z ich kwotami oraz informacjami określającymi charakter tych transakcji

Na dzień 31.12.2022 r. IRON VR S.A. nie posiada zobowiązań wobec Spółki Carbon Studio S.A.

Na dzień 31.12.2022 r. Spółka IRON VR S.A. nie posiada należności od Spółki Carbon Studio S.A.

1.12.4. Informacje o udzielonych w danym roku obrotowym pożyczkach, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych jednostkom powiązanym emitenta, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2022 roku.

1.12.5. Informacje o zaciągniętych i wypowiedzianych w danym roku obrotowym umowach dotyczących kredytów i pożyczek, z podaniem co najmniej ich kwoty, rodzaju i wysokości stopy procentowej, waluty i terminu wymagalności

Wyżej wskazane zdarzenia nie wystąpiły w 2022 roku.

1.12.6. Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym, a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok

Spółka nie publikowała prognoz na 2022 rok.

1.12.7. Wszelkie umowy zawarte między emitentem a osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie

Wyżej wskazane umowy nie wystąpiły w 2022 roku.

1.13. Wartość wynagrodzeń, nagród lub korzyści, dla każdej z osób zarządzających i nadzorujących emitenta

1.13.1. Wynagrodzenie Członków Zarządu

Zarząd	Za okres	Za okres
	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2021- 31.12.2021
I Wynagrodzenie	261 490,76	47 142,00
II Premie	0,00	0,00
III Razem	261 490,76	47 142,00

1.13.2. Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza	Za okres	Za okres
	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2021- 31.12.2021
I Wynagrodzenie	61 561,44	54 891,86
II Premie	0,00	0,00
III Razem	61 561,44	54 891,86

1.13.3. Informacje o firmie audytorskiej

Badanie jednostkowego sprawozdania finansowego za rok 2022 zostało przeprowadzone na podstawie Umowy z dnia 30.01.2023 r zawartej pomiędzy Spółką IRON VR S.A., a Mirosławem Mitrengą, prowadzącym działalność gospodarczą pod nazwą Audyt Doradztwo Finanse Mirosław Mitrenga, ul. Gliwicka 35, 42-600 Tarnowskie Góry, wpisanej do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem NIP: 6452265473, wpisanej do ewidencji Firm audytorskich uprawnionych do badania sprawozdań finansowych prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem ewidencyjnym 4243.

Firma audytorska	Za okres	Za okres
	01.01.2022- 31.12.2022	01.01.2021- 31.12.2021
I Wynagrodzenie	11 000,00	10 000,00
II Razem	11 000,00	10 000,00

Prezentowane wartości są kwotami netto.

Tomasz Szpiner

Prezes Zarządu