

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

LWNG

LIVE MOTION GAMES

ZA OKRES
01.01.2022 – 31.12.2022

Warszawa, dn. 17.03.2023r.



SPIS TREŚCI

1.	Charakterystyka Spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe	
1.1.1.	Dane jednostki	3
1.1.2.	Przedmiot działalności	4
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	
1.2.1.	Profil działalności Spółki	7
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	7
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	8
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	11
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	12
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	13
6.	Pozostałe informacje	22

1. Charakterystyka Spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Live Motion Games sp. z o.o. w spółkę Live Motion Games S.A., które dokonane zostało na podstawie uchwały nr 6 Zwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Live Motion Games sp. z o.o. z dnia 31 sierpnia 2020 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A nr 1689/2020).

Rejestracja przekształcenia spółki Live Motion Games S.A. miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. WA.XIII NS-REJ.KRS/43685/20/422 wydanego w dniu 15 października 2020 r. przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII wydział gospodarczy krajowego rejestru sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000862510.

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 § 3 Statutu Spółki.

Podstawowe dane o Eminencie

Firma	Live Motion Games S. A.
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Siedziba	Warszawa
Adres	ul. Indiry Gandhi 23, 02-776 Warszawa
Telefon	+48 530 280 462
Adres poczty elektronicznej	ir@livemotiongames.com
Adres strony internetowej	www.livemotiongames.com
NIP	9512435941
REGON	367099511
KRS	0000862510

Źródło: Eminent

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 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.
3. PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania.
4. PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek.
5. PKD 47.89.Z Sprzedaż detaliczna pozostałych wyrobów prowadzona na straganach i targowiskach.
6. PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji.
7. PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania.
8. PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach.
9. PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub internet.

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

Na dzień 1 stycznia 2022 r. i na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania kapitał zakładowy Emitenta wynosi 145.650,00 zł i dzieli się na 1.456.500 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

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

Seria	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
A	1 337 500	1 337 500	91,83%	91,83%
B	29 000	29 000	1,99%	1,99%
C	90 000	90 000	6,18%	6,18%
Suma	1 456 500	1 456 500	100,00%	100,00%

Źródło: Eminent

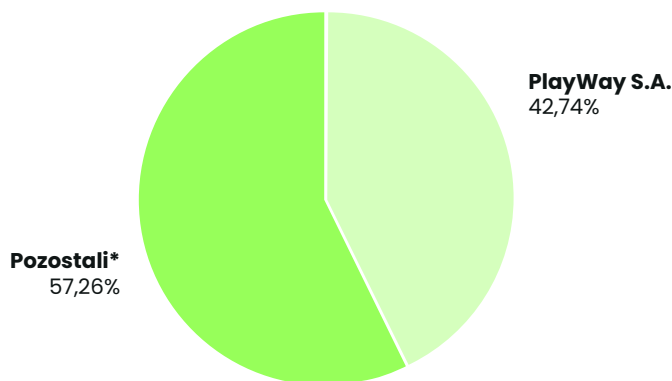
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31.12.2022r. i na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	622 500	622 500	42,74%	42,74%
Pozostali*	834 000	834 000	57,26%	57,26%
Suma	1 456 500	1 456 500	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: Eminent

Struktura własnościowa Eminent (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31.12.2022r. 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: Eminent

1.1.4. Zarząd Spółki

Na dzień 1 stycznia 2022r. w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Pan Michał Kaczmarek – Prezes Zarządu.

W dniu 3 października 2022 r. Pan Michał Kaczmarek złożył rezygnację z funkcji Prezesa Zarządu Emitenta ze skutkiem na dzień 3 października 2022 r. Dodatkowo, w dniu 3 października 2022 r., Rada Nadzorcza Emitenta podjęła Uchwałę nr 01/10/2022, na mocy której, do składu Zarządu Spółki powołano Panią Dorotę Osowską, której powierzono funkcję Prezesa Zarządu.

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

- Pani Dorota Osowska – Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

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

- Pan Piotr Karbowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Ekiert – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Paweł Wujec – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Karol Jurga – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 25 czerwca 2022 r. Pan Paweł Wujec złożył rezygnację z pełnionej funkcji ze skutkiem na dzień 25 czerwca 2022 r. Dodatkowo, w dniu 28 czerwca 2022 r., Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało Pana Jakuba Lang do składu Rady Nadzorczej. Ponadto, w dniu 25 listopada 2022 r., Pan Piotr Karbowski złożył rezygnację z funkcji Członka Rady Nadzorczej.

W związku ze zmianami zaprezentowanymi powyżej, na dzień 31 grudnia 2022 r., w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

- Pan Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Ekiert – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Karol Jurga – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Jakub Lang – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 20 stycznia 2023 r. Pan Marcin Ekiert oraz Pan Karol Jurga złożyli rezygnacje z pełnienia funkcji Członków Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 20 stycznia 2023 r. Ponadto, 2 lutego 2023 r., Pan Mateusz Wcześniak złożył rezygnację z pełnionej funkcji, natomiast, w dniu 16 lutego 2023 r., Rada Nadzorcza Spółki, na podstawie § 15 ust. 6 i ust. 7 Statutu Spółki, w drodze kooptacji, powołała Pana Michała Matusiewicza, Pana Michała Kaczmara oraz Pana Pawła Rolę na Członków Rady Nadzorczej Spółki.

W związku z powyższymi zmianami, na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi następujące osoby:

- Pan Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Jakub Lang – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Michał Matusiewicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Michał Kaczmarek – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Paweł Rola – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Przedmiotem działalności Spółki jest produkcja i wydawanie gier na komputery osobiste sprzedawane za pośrednictwem platformy Steam na rynki globalne. Emitent koncentruje się na produkcji symulatorów, gier city-builder, survival. Spółka przewiduje stopniowe wygaszanie działalności usługowej i podwykonawczej w zakresie produkcji gier oraz skupienie się na działalności produkcyjno-wydawniczej we własnym zakresie, przy wsparciu głównego akcjonariusza, czyli PlayWay S.A. Według założeń przyjętego modelu biznesowego Emitent zamierza produkować i wydawać gry z segmentu niskobudżetowych oraz średniobudżetowych, których okres produkcji wynosi od roku do trzech lat.

Kluczowymi zasobami Emitenta są zespoły osób tworzące poszczególne gry, tzw. zespoły deweloperskie. Zespoły tworzą specjaliści z zakresu produkcji, game designu, programowania, level designu, grafiki 3d, grafiki 2d, UX/UI, animacji, efektów specjalnych, dźwięków i muzyki.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania Emitent posiada następujące gry w sprzedaży:

Gry Emitenta przeznaczone do sprzedaży

Lp.	Gra	Platforma	Data premiery	Rola Emitenta
1.	Train Station Renovation	PC	1 października 2020r.	Właściciel praw majątkowych
2.	Train Station Renovation	XBox	2 kwietnia 2021r.	Właściciel praw majątkowych
3.	Train Station Renovation	Nintendo Switch	6 maja 2021r.	Właściciel praw majątkowych
4.	Train Station Renovation	Playstation	1 października 2021r.	Właściciel praw majątkowych
5.	Car Trader Simulator	PC	4 listopada 2020r.	Właściciel praw majątkowych
6.	Train Station Renovation - Germany DLC	PC	5 kwietnia 2022r.	Właściciel praw majątkowych
7.	Builder Simulator	PC	9 czerwca 2022r.	Właściciel praw majątkowych

Źródło: Eminent

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

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

Planowane premiery gier

Lp.	Gra	Platforma	Planowany termin wydania*
1.	Builder Simulator	X1/ PS4	II-IV kwartał 2023r.
2.	Builder Simulator	Switch	III-IV kwartał 2023r.
3.	Millennials	PC	IV kwartał 2023r. - II kwartał 2024r.
4.	Chernobyl Liquidators	PC	I-II kwartał 2024r.
5.	Builders of China	PC	I-II kwartał 2024r.

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Źródło: Eminent

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

W dniu 9 marca 2022 r., pomiędzy Emitentem a Polyslash S.A. z siedzibą w Krakowie (Zamawiający), została zawarta umowa na produkcję gry o tematyce symulacyjnej. Na podstawie zawartej umowy Emitent zobowiązany jest do stworzenia gry w wersji na PC, natomiast Zamawiający zobowiązany jest do komercjalizacji Gry. Strony umowy dopuszczają możliwość wydania gry również w wersji na konsole Play Station 4 i 5, Xbox One, Xbox Series X, Nintendo Switch. Na dzień zawarcia przedmiotowych umów właścicielem autorskich praw majątkowych do gry jest Emitent, przy czym, zgodnie z zapisami umów, z chwilą dokonania odbioru danego etapu przez Zamawiającego, Spółka przenosi na Zamawiającego majątkowe prawa autorskie do danego etapu, a w dniu dokonania odbioru ostatniego etapu - pełnię posiadanych autorskich praw majątkowych do Gry, jako do jednolitej całości twórczej będącej rezultatem prac Emitenta na zlecenie Zamawiającego. Z tytułu realizacji niniejszej umowy, w tym za przeniesienie autorskich praw majątkowych, Emitentowi przysługiwać będzie wynagrodzenie płatne w dwóch transzach, wypłacanych zgodnie z harmonogramem. Wysokość wynagrodzenia oraz pozostałe zapisy umowy nie odbiegają od stosowanych powszechnie standardów.

W dniu 9 czerwca 2022 r. gra komputerowa w wersji na PC pod tytułem Builder Simulator miała premierę na platformie STEAM. Gra wydana została wspólnie z Frozen Way S.A. z siedzibą w Krakowie na kontaktach wydawniczych Spółki. Gra została stworzona przy udziale finansowym inwestora projektowego. Gra została wydana w 11 wersjach językowych. Łączny koszt wytworzenia, marketingu i lokalizacji gry przekroczył 2 mln zł. W dniu 8 sierpnia 2022 r. Spółka otrzymała informację o pełnym zwrocie kosztów produkcji po uwzględnieniu prowizji platform cyfrowej dystrybucji gier oraz podatków, w tym podatku u źródła.

W dniu 25 czerwca 2022 r. Pan Paweł Wujec złożył rezygnację z pełnionej funkcji ze skutkiem na dzień 25 czerwca 2022 r. Dodatkowo, w dniu 28 czerwca 2022 r., Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało Pana Jakuba Lang do składu Rady Nadzorczej. Ponadto, w dniu 25 listopada 2022 r., Pan Piotr Karbowski złożył rezygnację z funkcji Członka Rady Nadzorczej.

W dniu 1 sierpnia 2022 r., pomiędzy Emitentem a Frozen Way SA z siedzibą w Krakowie (Wydawca), została zawarta umowa wydawnicza, na mocy której określono warunki współpracy ww. podmiotów w zakresie opracowania nowej gry komputerowej z gatunku Life Sim pt. Millennials w wersji na PC. Na podstawie przedmiotowej umowy Emitent, w nieprzekraczalnym terminie do 31 października 2023 r., zobowiązał się do stworzenia gry, dla której wydawca będzie prowadził działania promocyjne i sprzedażowe. Z tytułu realizacji przedmiotowej umowy Emitentowi przysługuje minimalne wynagrodzenie prowizyjne, które stanowi 20% zysku netto ze sprzedaży gry (powiększone o należny podatek VAT). Umowa przewiduje możliwość zwiększenia wynagrodzenia Spółki do 40% zysku netto ze sprzedaży gry w przypadku spełnienia określonych warunków. Ponadto, zgodnie z umową, Emitentowi przysługuje wynagrodzenie ryczałtowe w kwocie 800 tys. zł (powiększone o należny podatek od towarów i usług) za wykonanie poszczególnych etapów gry. Umowa została zawarta na okres wykonania, a następnie pełen czas dystrybucji gry.

W III kwartale 2022 roku Spółka zakończyła prace nad grą Fat[EX] i przekazała projekt do zamawiającego, którym jest spółka Gaming Factory S.A. Decyzją Zarządu dalsze prace nad niniejszym tytułem nie będą podejmowane i tym samym podjęto decyzję o całkowitym odpisie gry.

W dniu 2 listopada 2022 r. została zawarta trójstronna umowa na wykonanie portów gry komputerowej Spółki pt. Builder Simulator, która wydana zostanie na konsole Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch.

Wykonawcą przedmiotowej umowy jest ConsoleWay S.A. z siedzibą w Warszawie, natomiast wydawcą gry jest Frozen Way S.A. z siedzibą w Krakowie. Wykonawca zobowiązany jest do przekazania finalnej wersji dzieła do akceptacji przez Spółkę oraz wydawcę w terminie jednego roku od dnia zawarcia umowy. Dodatkowo, przez okres

jednego roku od daty opublikowania gry na ostatniej z konsol, wykonawca zapewni wsparcie techniczne dzieła poprzez tworzenie patchów, aktualizacji graficznych oraz wsparcie w prowadzeniu komunikacji ze społecznością odbiorców gry. Frozen Way S.A. odpowiedzialny jest za publikację gry w sklepach cyfrowej dystrybucji na konsole, a także do prowadzenia działań promocyjnych i sprzedażowych w odniesieniu do gry. Z tytułu zawarcia umowy wykonawcy przysługuje wynagrodzenie w wysokości 300.000,00 zł, które płatne będzie przez wydawcę w terminie 7 dni od dnia podpisania niniejszej umowy. W przypadku przekroczenia 20 tys. sprzedanych egzemplarzy gry netto (po pomniejszeniu o zwroty) w ciągu roku od rozpoczęcia sprzedaży gry w wersji na daną konsolę wykonawcy przysługuje dodatkowe wynagrodzenie w wysokości 50.000,00 zł, płatne przez wydawcę za każdą z wersji konsolowych, dla której ten ilościowy próg sprzedażowy został przekroczony. W przypadku przekroczenia 40 tys. sprzedanych egzemplarzy gry netto (po pomniejszeniu o zwroty) w ciągu roku od rozpoczęcia sprzedaży gry w wersji na daną konsolę wykonawcy przysługuje dodatkowe wynagrodzenie w wysokości 50.000,00 zł płatne przez wydawcę za każdą z wersji konsolowych, dla której ten ilościowy próg sprzedażowy został przekroczony. Przychody z tytułu sprzedaży Gry (pomniejszone o bezpośrednie koszty dystrybucji oraz podatek potrącany przez poszczególne platformy dystrybucyjne) w pierwszej kolejności będą pokrywać poniesione przez wydawcę koszty wynagrodzenia wykonawcy, natomiast po pokryciu tych kosztów przez cały okres dystrybucji gry spółce będzie przysługiwać 65% przychodów z tytułu sprzedaży gry (pomniejszonych o bezpośrednie koszty dystrybucji oraz podatek potrącany przez poszczególne platformy dystrybucyjne), natomiast wydawca będzie uprawniony do pozostałych 35% przychodów. Emitent, wykonawca oraz wydawca mają możliwość odstąpienia od Umowy w przypadku zaistnienia okoliczności określonych szczegółowo w umowie.

W dniu 20 stycznia 2023 r. Pan Marcin Ekiert oraz Pan Karol Jurga złożyli rezygnacje z pełnienia funkcji Członków Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 20 stycznia 2023 r. Ponadto, 2 lutego 2023 r., Pan Mateusz Wcześniak złożył rezygnację z pełnionej funkcji, natomiast, w dniu 16 lutego 2023 r., Rada Nadzorcza Spółki, na podstawie § 15 ust. 6 i ust. 7 Statutu Spółki, w drodze kooptacji, powołała Pana Michała Matusiewicza, Pana Michała Kaczmarka oraz Pana Pawła Rolę na Członków Rady Nadzorczej Spółki.

W dniu 2 marca 2023 r., pomiędzy Emitentem a Global Tech Opportunities 20 (Inwestor) oraz ABO Securities (Partner), została zawarta umowa na finansowanie działalności Spółki. Na podstawie niniejszej umowy inwestycyjnej zostanie wyemitowanych 12-miesięcznych, zerokuponowych obligacji zamiennych na akcje Emitenta o łącznej wartości nieprzekraczającej 5.000.000,00 zł. Zamienione obligacje na akcje, jeżeli będą to akcje nowej emisji, zostaną wprowadzone do obrotu na rynku NewConnect. Kwota inwestycji zostanie wypłacona w 10 transzach, z czego pierwsza transza będzie wynosiła 625.000,00 zł, następne osiem Transz będzie odpowiadało kwocie po 500.000,00 zł, a ostatnia Transza wyniesie 375.000,00 zł. Spółka otrzyma

pierwszą transzę po zawarciu umowy inwestycyjnej, a kolejne okresowo na żądanie, przy czym żądanie nie może pojawić się wcześniej niż po upływie 20 dni roboczych od wypłaty poprzedniej transzy, chyba że wszystkie wyemitowane uprzednio obligacje zostaną zamienione na akcje Spółki. Emitent zobowiązuje się również do wyemitowania trzech początkowych transzy obligacji na żądanie Inwestora. Przy okazji emisji każdej transzy obligacji zostaną wyemitowane warranty subskrypcyjne dające Inwestorowi prawo do zakupu akcji Spółki po preferencyjnej, ustalonej w Umowie inwestycyjnej, cenie. Dodatkowo, w związku z obligatoryjnym warunkiem Inwestora, który ma zabezpieczać prawidłowość realizacji umowy inwestycyjnej, główny akcjonariusz Emitenta, tj. PlayWay S.A., w dniu 2 marca 2023 r., podpisał z Inwestorem umowę pożyczki akcji, w ramach której PlayWay S.A. pożyczy Inwestorowi akcje Emitenta w ilości, która zostanie wyliczona wg następującego wzoru: kwota 937.500,00 zł podzielona przez ostatnią dostępną cenę zamknięcia kursu akcji w dniu rejestracji w KRS uchwał Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w przedmiocie wykonania umowy inwestycyjnej (w szczególności takich jak uchwała o warunkowym podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki, emisji obligacji czy emisji warrantów subskrypcyjnych, z tym, że niniejsza dostępna cena zamknięcia kursu akcji nie może wypadać później niż na pięć dni sesyjnych przed dniem, w którym Zarząd Spółki zatwierdzi pierwszą transzę warrantów subskrypcyjnych do objęcia przez Inwestora. PlayWay S.A., nie później niż piątego dnia roboczego od dnia rejestracji Uchwał NWZ, przeniesie akcje Emitenta na rachunek Inwestora. Wszystkie pożyczone przez Inwestora akcje Spółki zostaną zwrócone PlayWay S.A. z datą jednego z następujących zdarzeń, które zaistniało najpóźniej:

- a) dopuszczenie do obrotu na rynku NewConnect wszystkich akcji, które zostały zamienione z wyemitowanych przez Spółkę obligacji,
- b) w przypadku odnowienia Umowy inwestycyjnej, dopuszczenie do obrotu na rynku NewConnect wszystkich akcji, które zostały zamienione z dodatkowo wyemitowanych przez Spółkę obligacji,
- c) upływ 2 miesięcy kalendarzowych od daty wygaśnięcia umowy inwestycyjnej.

Umowa inwestycyjna została zawarta na okres 36 miesięcy od daty jej podpisania. Środki pozyskane w wyniku zawarcia umowy inwestycyjnej zostaną przeznaczone na spłatę bieżących zobowiązań Emitenta, a w dalszej kolejności na działalność operacyjną i rozwój Spółki.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Zasadniczym celem strategicznym Emitenta na najbliższe lata jest zwiększenie skali działalności poprzez rozbudowę zdywersyfikowanego portfolio wysokiej jakości gier komputerowych oraz intensywny rozwój działalności produkcyjnej i wydawniczej gier na komputery osobiste w segmencie nisko- i średniobudżetowym przy osiągnięciu

i utrzymaniu wysokiego poziomu rentowności prowadzonej działalności. Nadrzędnym celem strategicznym jest wzrost wartości Spółki dzięki generowaniu ponadprzeciętnych zysków ze sprzedaży tych gier.

Cel ten będzie realizowany przy następujących założeniach:

1. prowadzenie ciągłego, intensywnego procesu poszukiwania pomysłów na nowe gry (zarówno oryginalne projekty własne – na przykład Chernobyl Liquidators Simulator, jak i zewnętrzne, wstępnie zweryfikowane przez rynek – na przykład Builders of China),
2. precyzyjne i efektywne badanie potencjału poszczególnych tytułów przed rozpoczęciem produkcji,
3. wdrażanie do etapu produkcji tylko tych gier, które mają potwierdzenie rynkowe, niezależnie od wstępnych ocen i oczekiwań Emitenta,
4. tworzenie jakościowych produkcji z utrzymaniem wysokiej dyscypliny kosztowej,
5. szeroki i systematyczny proces kontroli jakości na każdym etapie produkcji, z wykorzystaniem zasobów PlayWay S.A.,
6. zagwarantowanie dostępu do pozyskiwania klientów w przewidywalny i skalowalny sposób (m.in. z wykorzystaniem marketingu efektywnościowego i współpracy z partnerami którzy mają swoje bazy użytkowników (jak w przypadku współpracy ze Strategy Labs przy Builders of China czy współpracy z Frozen District w przypadku Train Station Renovation),
7. wprowadzanie do sprzedaży kilku gier rocznie,
8. rozwój współpracy z podmiotami zewnętrznymi w zakresie portowania oraz certyfikacji wydanych gier na inne platformy, przede wszystkim konsole,
9. dywersyfikacja zespołowa (własne i zewnętrzne), produktowa (gry własne i z partnerami), silników (Unity / Unreal),
10. revenue share dla zespołów deweloperskich (udział w zyskach z gier, jeśli okażą się sukcesem).

Spółka, w celu realizacji strategii rozwoju, rozważa wykorzystanie środków wypracowanych z działalności operacyjnej Spółki, tj. środków ze sprzedaży gier, środków pozyskanych od wydawców oraz środków z tytułu współtworzenia mniejszych projektów.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki, w okresie od stycznia do grudnia 2022 r. wyniosła 6.096.316,26 zł, co, w porównaniu z analogicznym okresem roku 2021, gdy wartość niniejszych przychodów wyniosła 6.015.868,62 zł, oznacza

wzrost o 1,34% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka osiągnęła przychody równe 4.388.431,44 zł, czyli o 239,57% wyższe niż w 2021 r., które wówczas wynosiły 1.292.349,01 zł. Pozostałą część przychodów Spółki w roku 2021, tj. kwotę 1.699.125,55 zł, stanowiła dodatnia zmiana stanu produktów. W analogicznym okresie roku 2021 dodatnia zmiana stanu produktów wyniosła 4.723.519,61 zł. Strata ze sprzedaży Spółki w 2022 r. wyniosła 1.212.572,09 zł, a w roku poprzednim Spółka wykazała stratę rzędu 574.327,92 zł. Strata netto Emitenta za 2022 rok wyniosła 2.764.370,62 zł. W 2021 r. Spółka poniosła stratę netto na poziomie 600.392,25 zł.

Suma aktywów Spółki, według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2022 r., wynosi 8.843.004,26 zł i jest wyższa o 20,47% r/r od wartości aktywów Spółki wykazanych na dzień 31 grudnia 2021 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 7.340.196,68 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2022 r. wyniosły 3.372.777,56 zł, a tym samym były niższe o 43,52% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2021 r., tj. 5.971.458,18 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2022 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 610.632,01 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 Live Motion Games 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

Głównymi celami Emitenta jest m.in. dokładna i szeroko zakrojona weryfikacja wizji pomysłów na gry poprzez precyzyjne i rozbudowane testy rynkowe, produkcja zweryfikowanych gier nisko- i średniobudżetowych komputerowych najwyższej jakości, ich portowanie na różne platformy (początkowo zlecane na zewnątrz, docelowo także we własnym zakresie), prowadzenie badań i analizy rynku, mające na celu wypracowanie nowatorskich rozwiązań w nowopowstających grach, tworzenie oraz przejmowanie nowych zespołów deweloperskich. Z uwagi na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym (np. zmiana oczekiwań graczy, zmiana polityki dystrybucyjnej i prowizyjnej platform dystrybucyjnych,

nasilenie konkurencji w danym segmencie gier) Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię.

Zasadniczym celem strategicznym Emitenta na najbliższe lata jest zwiększenie skali działalności poprzez kontynuację budowy zdywersyfikowanego portfolio wysokiej jakości gier komputerowych oraz rozwój działalności wydawniczej. Zarząd Emitenta zapewnia, że doloży wszelkich starań aby Emitent zrealizował najważniejsze cele strategiczne w najbliższych latach. Niemniej jednak Zarząd Emitenta nie może zagwarantować, że wszystkie jego cele strategiczne zostaną osiągnięte. Przyszła pozycja Emitenta na rynku gier komputerowych, mająca bezpośredni wpływ na przychody i zyski, uzależniona jest od zdolności wypracowania i wdrożenia strategii rozwoju skutecznej w długim horyzoncie czasowym. Ryzyko podjęcia nietrafionych decyzji wynikających z niewłaściwej oceny sytuacji bądź niezdolność Emitenta do dostosowania się do zmieniających się warunków rynkowych oznaczać może pogorszenie jego wyników finansowych. Nadrzędnym celem strategicznym Emitenta jest tworzenie wartości dla akcjonariuszy poprzez pełne wykorzystanie potencjału wynikającego z zasobów ludzkich, którymi dysponuje.

Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii Spółki i skutkować osiągnięciem mniejszych korzyści, niż pierwotnie zakładane. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki Spółki lub cenę rynkową akcji.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

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 wymagauwzględnienia 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 kilku 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, niski- i średniobudżetowych 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 gier konsolowych na Nintendo Switch na platformie Nintendo eShop. 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 Emitenta.

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 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 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 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 ograniczenia 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 wykonują swoją pracę zdalnie i stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Emitenta. Pomimo tego ze względu na brak bieżącego kontaktu i inne czynniki spowodowane epidemią COVID-19 nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w premierach gier. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, wszystkie platformy sprzedażowe gier odnotowały istotny wzrost ich sprzedaży, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier.

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

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

6. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

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

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

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

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

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

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

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

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

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

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

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok obrotowy 2022, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

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

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

Dorota Osowska
Prezes Zarządu
Live Motion Games S. A.