

# SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

# LMG

LIVE MOTION GAMES

---

ZA OKRES  
01.01.2021 – 31.12.2021

Warszawa, dn. 17.03.2022r.



# SPIS TREŚCI

<b>1.</b>	<b>Charakterystyka Spółki</b>	<b>3</b>
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	6
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	7
<b>2.</b>	<b>Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego</b>	<b>8</b>
<b>3.</b>	<b>Przewidywany rozwój Spółki</b>	<b>9</b>
<b>4.</b>	<b>Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki</b>	<b>10</b>
<b>5.</b>	<b>Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki</b>	<b>11</b>
<b>6.</b>	<b>Pozostałe informacje</b>	<b>21</b>

## 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

<b>Firma</b>	Live Motion Games S. A.
<b>Forma prawna</b>	Spółka Akcyjna
<b>Siedziba</b>	Warszawa
<b>Adres</b>	ul. Indiry Gandhi 23, 02-776 Warszawa
<b>Telefon</b>	+48 505 157 741
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	ir@livemotiongames.com
<b>Adres strony internetowej</b>	www.livemotiongames.com
<b>NIP</b>	9512435941
<b>REGON</b>	367099511
<b>KRS</b>	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 2021 r. kapitał zakładowy Emitenta wynosił 133.750,00 zł i dzielił się na 1.337.500 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W dniu 3 lutego 2021 r. miała miejsce rejestracja 29.000 akcji serii B Emitenta, które zostały wyemitowane na mocy Uchwały nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 3 listopada 2020 r. W związku z powyższym od dnia 3 lutego 2021 r. kapitał zakładowy Live Motion Games S.A. wynosił 136.650,00 zł i dzielił się na 1.366.500 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W dniu 18 stycznia 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Live Motion Games S.A. podjęło Uchwałę nr 2 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, w wyniku czego nastąpiła emisja 90.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C Emitenta. Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Live Motion Games S.A. w wyniku emisji akcji serii C miała miejsce w dniu 13 kwietnia 2021 r.

W związku z powyższym, od dnia 13 kwietnia 2021 r. oraz na dzień 31 grudnia 2021 r. i 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 2021r. 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%
<b>Suma</b>	<b>1 456 500</b>	<b>1 456 500</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

Źródło: Eminent

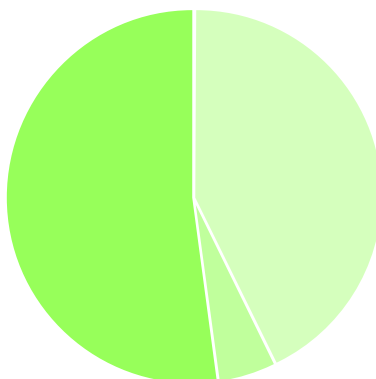
## Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31.12.2021r. i na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
<b>PlayWay S.A.</b>	622 500	622 500	42,74%	42,74%
<b>Michał Kaczmarek</b>	75 000	75 000	5,15%	5,15%
<b>Pozostali*</b>	759 000	759 000	52,11%	52,11%
<b>Suma</b>	<b>1 456 500</b>	<b>1 456 500</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

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

Źródło: Eminent

## Struktura własnościowa Eminent (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31.12.2021r. 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**

W roku obrotowym 2021 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Pan Michał Kaczmarek – Prezes Zarządu.

W okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany. W związku z powyższym, na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Pan Michał Kaczmarek – Prezes Zarządu.

#### **1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki**

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

- Pan Piotr Karbowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Mikołajczyk – 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.

W dniu 15 stycznia 2021 r. Pan Marcin Mikołajczak złożył rezygnację z pełnionej funkcji ze skutkiem na dzień 15 stycznia 2021 r.

W dniu 18 stycznia 2021 r., na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki, podjęto Uchwałę Nr 3 w sprawie powołania Pana Karola Jurgę na funkcję Członka Rady Nadzorczej Live Motion Games S.A.

W związku ze zmianami zaprezentowanymi powyżej, od 18 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania, w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

- 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.

## 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

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) po jednej grze na platformę Xbox, Nintendo Switch oraz PlayStation.

#### Gry przeznaczone do sprzedaży w roku obrotowym 2021

Lp.	Gra	Platforma	Data premiery	Rola Emitenta
1.	Train Station Renovation	XBox	2 kwietnia 2021r.	Licencjonodawca
2.	Train Station Renovation	Nintendo Switch	6 maja 2021r.	Licencjonodawca
3.	Train Station Renovation	Playstation	1 października 2021r.	Licencjonodawca

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	PC	I półrocze 2022r.
2.	Fat Ex Courier Simulator	PC	II półrocze 2022r.
3.	Chernobyl Liquidators	PC	Data zależna od decyzji wydawcy - 505 games
4.	Bakery Simulator	PC	IV kwartał 2022r.
5.	Market Renovator	PC	IV kwartał 2022r.
6.	Supermarket Manager	PC	IV kwartał 2022r.
7.	Uboat Mechanic Simulator	PC	IV kwartał 2022r.
8.	Builders of China	PC	I półrocze 2023r.

\* 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**

18 stycznia 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Live Motion Games S.A. podjęło Uchwałę nr 2 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji serii C. W wyniku przedmiotowej emisji kapitał zakładowy Emitenta został podwyższony do kwoty 145.650,00 zł i dzieli się na 1.456.500 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Rejestracja niniejszego podwyższenia w KRS miała miejsce w dniu 13 kwietnia 2021 r. na mocy postanowienia Sądu Rejonowego dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.

### **W dniu 17 czerwca 2021 r. Live Motion Games S.A. zadebiutowała na rynku NewConnect.**

W trakcie wydarzenia Steam Next Fest, które miało miejsce w dniach 16-22 czerwca 2021 r., gra Emitenta pt. Chernobyl Liquidators Simulator uzyskała 13. miejsce pod względem liczby pobrań. W sumie demo niniejszej gry zostało pobrane 21.148 razy. Niniejszy tytuł zajął również 2. miejsce w kategorii najlepszych gier przygodowych oraz 7. miejsce w kategorii najlepszych symulatorów. Najwyższy peak graczy wyniósł 197 - tyle osób jednocześnie grało w Chernobyl Liquidators Simulator. Podczas Steam Next Fest do grona oczekujących na zakup przedmiotowej gry (Outstanding Wishlist) dołączyło 24.192 graczy, w związku z czym całkowita liczba Outstanding Wishlist niniejszego tytułu przekroczyła 100.000 graczy.



W dniu 15 września 2021 r. Emitent zawarł umowę o współpracy na wykonanie portów gry komputerowej pt. Builder Simulator w technologii VR kompatybilnych ze Steam, Oculus Quest oraz Pico. Wykonawcą przedmiotowej umowy jest EPICVR sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie. Ww. Umowa obejmuje również komercjalizację dzieła za pośrednictwem platform dystrybucji cyfrowej Steam, Oculus oraz Pico, a także w tradycyjnych sieciach dystrybucji Steam, Oculus oraz Pico. Wykonawcy przysługuje uprawnienie do określenia sposobu reklamowania i do prowadzenia kampanii marketingowej lub promocyjnej dzieła w związku z jego komercjalizacją. Strony umowy potwierdziły, iż Emitent będzie posiadał całość majątkowych praw do dzieła, natomiast, w celu realizacji umowy, Spółka udzieli wykonawcy licencji na zasadach określonych w niniejszej umowie. Z tytułu zawarcia umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 50% przychodów netto ze sprzedaży dzieła. Umowa została zawarta na czas nieokreślony. Niniejsza umowa może zostać rozwiązana przez Emitenta oraz wykonawcę z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia ze skutkiem na koniec miesiąca kalendarzowego.

W dniu 23 grudnia 2021 r. zawarta została pomiędzy Spółką a 505 Games S.A. z siedzibą w Mediolanie umowa, na podstawie której 505 Games S.A. staje się wydawcą gry Emitenta pt. Chernobyl Liquidators Simulator.

Umowa opiewa na kwotę 2,81 mln EUR. W ramach umowy Emitentowi przysługuje udział w przyszłych przychodach z tytułu sprzedaży gry oraz wynagrodzenie w kwocie 1,26 mln EUR z tytułu udzielenia ww. praw licencyjnych płatne proporcjonalnie do realizacji umowy, przed premierą gry. Ponadto umowa przewiduje możliwość zwiększenia zaangażowania Partnera w zakresie udzielonych mu praw o kwoty co najmniej 0,55 mln EUR na marketing, lokalizację i testy oraz 1 mln EUR za odkupienie pełni praw autorskich.

### **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.

#### **Wpływ koronawirusa COVID-19 na działalność Spółki**

Epidemia COVID-19 nie wpłynęła w negatywny sposób na działalność Spółki. Produkcja gier nie została w znaczący sposób spowolniona, a Emitent wdrożył system pracy 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 6.015.868,62 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2020, gdy wartość niniejszych przychodów wyniosła 3.314.724,42 zł, oznacza wzrost o 81,49% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka osiągnęła przychody równe 1.292.349,01 zł, czyli o 44,19% niższe niż w 2020 r., które wówczas wynosiły 2.315.479,67 zł. Pozostałą część przychodów Spółki w roku 2021, tj.

kwotę 4.723.519,61 zł, stanowiła dodatnia zmiana stanu produktów. W analogicznym okresie roku 2020 dodatnia zmiana stanu produktów wyniosła 999.244,75 zł. Strata ze sprzedaży Spółki w 2021 r. wyniosła 574.327,92 zł, a w roku poprzednim Spółka wykazała stratę rzędu 149.027,51 zł. Strata netto Emitenta za 2021 rok wyniosła 600.392,25 zł. W 2020 r. Spółka poniosła stratę netto na poziomie 306.089,04 zł.

Suma aktywów Spółki, według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2021 r., wynosi 7.340.196,68 zł i jest wyższa o 113,72% r/r od wartości aktywów Spółki wykazanych na dzień 31 grudnia 2020 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 3.434.443,80 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2021 r. wyniosły 5.971.458,18 zł, a tym samym były wyższe o 101,37% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2020 r., tj. 2.965.457,43 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2021 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 154.721,05 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 dołoży 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**

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Michał Kaczmarek, będący Prezesem Zarządu, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Live Motion Games S.A. Ponadto, m.in. Pan Michał Kaczmarek, złożył zobowiązanie ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

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

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. W związku z powyższym istnieje ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry.

Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

### **Ryzyko związane z nieukończonymi projektami**

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

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

Celem Spółki jest produkcja i wydanie 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 liczby, 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 liczby 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 pożądanych 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. Zniszczenie 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 pozyskaniem kolejnych członków zespołu**

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 odmienną 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 odmienną 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.

## **Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej 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 liczbę pracowników pochodzących z Ukrainy, którym zapewnił niezbędną pomoc w momencie wybuchu konfliktu. Spółka na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta w perspektywie kolejnych okresów.

## 6. Pozostałe informacje

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

### **Art. 49 ust 2 pkt. 3)**

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2021 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

### **Art. 49 ust 2 pkt. 5)**

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

W roku obrotowym 2021 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

### **Art. 49 ust 2 pkt. 6)**

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady). Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

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

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

W okresie od 1 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 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 2021, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

**Art. 49 ust. 3**

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie 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.



Signed by /  
Podpisano przez:

Michał Tomasz  
Kaczmarek

Date / Data: 2022-  
03-17 20:30

---

**Michał Kaczmarek**  
Prezes Zarządu  
Live Motion Games S. A.