

ZASADY POLITYKI INFORMACYJNEJ LIVE MOTION GAMES S.A.

Definicje

Emitent, Spółka – Live Motion Games S.A. z siedzibą w Warszawie.

Informacje poufne – informacje, które, w ocenie Spółki, powinny być uznane za informacje poufne w rozumieniu art. 7 Rozporządzenia MAR.

Istotne gry – gry należące do Spółki lub wydawane przez Spółkę, które, w ocenie Spółki, mogą mieć istotne znaczenie w kształtowaniu się sytuacji finansowej Spółki i wyraźnie zaznaczone w harmonogramie premier na Stronie Internetowej jako istotne, najważniejsze lub w inny czytelny sposób.

Istotna umowa – umowa, której wartość przekracza 15% kapitałów własnych Spółki ustalanych na podstawie ostatniego opublikowanego sprawozdania finansowego.

Rozporządzenie MAR - Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) Nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie nadużyć na rynku.

Strona internetowa – strona internetowa Spółki dostępna pod adresem <https://livemotiongames.com> wraz z podstronami, w szczególności tymi poświęconymi relacjom inwestorskim.

Uczestnicy rynku kapitałowego – akcjonariusze Spółki, inwestorzy indywidualni i instytucjonalni, podmioty organizujące lub pośredniczące w obrocie instrumentami finansowymi, analitycy finansowi, doradcy inwestycyjni, media finansowe, instytucje nadzorcze oraz inne podmioty wyżej niewymienione a związane z rynkiem kapitałowym.

Wishlista – liczba graczy oczekujących na zakup gry, inaczej „Lista życzeń” w serwisie STEAM.

Preambuła

Zważywszy, że w ramach relacji inwestorskich celem Spółki jest prowadzenie klarownej, otwartej komunikacji w sposób zapewniający równy dostęp do informacji wszystkim zainteresowanym podmiotom, w tym w szczególności Uczestnikom Rynku Kapitałowego, Spółka przyjmuje poniższe Zasady

prowadzenia polityki informacyjnej Spółki, które określają podstawowe zasady i standardy upowszechniania informacji dotyczącej bieżącej sytuacji Spółki oraz efektywnej komunikacji z Uczestnikami Rynku Kapitałowego.

§1. POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Za podstawowe zadania, mające na celu maksymalizację efektywności komunikacji prowadzonej przez Spółkę, przyjmuje się przede wszystkim:

- a) realizację obowiązków informacyjnych, objętych m.in. niniejszymi Zasadami Polityki Informacyjnej, spoczywających na Spółce,
- b) organizację Walnych Zgromadzeń Emitenta,
- c) bieżącą weryfikację niniejszych Zasad Polityki Informacyjnej w zakresie obowiązujących przepisów prawa, w tym w szczególności regulacji dotyczących spółek publicznych działających w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect oraz w związku z rozwojem Spółki.

§2. ZAKRES UPOWSZECHNIANYCH INFORMACJI

1. Podstawowym sposobem realizacji obowiązków informacyjnych Spółki jest przekazywanie do publicznej wiadomości informacji bieżących, poufnych w rozumieniu Rozporządzenia MAR (Informacje poufne) i okresowych w terminach i zakresie wymaganym przepisami prawa, regulacjami Alternatywnego Systemu Obrotu NewConnect, a także wymaganymi Dobrymi Praktykami Spółek Notowanych na NewConnect, w przyjętym przez Spółkę zakresie.

2. Istotne zdarzenia, które mogą zostać zakwalifikowane przez Spółkę jako Informacje poufne to m.in.:

- a) zawarcie istotnej umowy, na podstawie której Spółka dokona nabycia lub zbycia wyłącznych majątkowych praw autorskich do gry;
- b) udzielenie na rzecz podmiotu trzeciego licencji na:
 - i. realizację portu gry,
 - ii. realizację wersji VR gry,
 - iii. wydanie/komercjalizację gry w wersji na dowolną platformę, w tym PC, platformy konsolowe i VR;
- c) zawarcie istotnej umowy, na podstawie której Spółka uprawniona będzie do komercjalizacji (wydania) gry należącej do podmiotu trzeciego;

- d) zawarcie istotnej umowy, na podstawie której Spółka uprawniona będzie do realizacji portu gry oraz jego wydania;
- e) zawarcie istotnej umowy, na podstawie której Spółka zobowiązana będzie do wyprodukowania gry w zamian za określony udział w przychodach ze sprzedaży/dystrybucji gry;
- f) ustalenie dokładnej, co do dnia, daty premiery gry lub dodatku do gry;
- g) zakup, objęcie lub sprzedaż akcji lub udziałów podmiotu trzeciego;
- h) zawarcie, zmiana, wypowiedzenie lub rozwiązanie umowy istotnej ze względu na wartość lub inne jej postanowienia albo o istotnym znaczeniu dla sytuacji finansowej Spółki lub perspektyw jej rozwoju;
- i) wycofanie się lub wejście w nowy obszar działalności, przyjęcie, zmiana lub odwołania strategii, przystąpienie lub zakończenie przeglądu opcji strategicznych;
- j) przyjęcie, zmiana, odwołanie polityki dywidendy oraz wszelkie decyzje w zakresie wypłat, wstrzymania wypłat dywidendy lub zaliczki na poczet dywidendy;
- k) zawiązanie, rozwiązanie rezerw lub dokonanie, odwrócenie odpisów o istotnym znaczeniu dla wyniku finansowego lub wystąpienie innych zdarzeń jednorazowych, które istotnie wpływają na wyniki finansowe;
- l) materializacja istotnych ryzyk, w szczególności wszczęcie przed sądem lub organem administracji postępowań dotyczących zobowiązań lub wierzytelności o istotnej wartości, złożenie wniosku ws. ogłoszenia upadłości Spółki lub inne istotne zdarzenia w postępowaniu upadłościowym lub restrukturyzacyjnym, powzięcie wiadomości dotyczących niewypłacalności istotnych dłużników Spółki;
- m) wystąpienie innych istotnych zdarzeń, z zastrzeżeniem, iż Spółka każdorazowo dokona oceny w oparciu o przesłanki określone w Rozporządzeniu MAR.

3. Lista zdarzeń wymienionych w ust. 2 ma charakter poglądowy, a Spółka każdorazowo będzie dokonywać oceny zaistniałych zdarzeń w celu zakwalifikowania danej informacji o zdarzeniu jako Informacji poufnej.

4. Ponadto, z uwagi na charakter prowadzonej działalności, Spółka zobowiązuje się do:

- a) informowania o orientacyjnych datach premier gier Spółki za pośrednictwem aktualności dla inwestorów publikowanych na Stronie

Internetowej oraz informowaniu w ten sposób o aktualizacjach lub zmianach w harmonogramie premier (za wyjątkiem sytuacji, w której wyznaczono dokładną datę premiery zgodnie z ust. 2 pkt f). Zmiana takiej daty wymaga wówczas tej samej formy co jej ogłoszenie;

b) publikowania na Stronie internetowej cyklicznych (nie rzadziej niż raz na pół roku) prezentacji wideo lub w formie slajdów w celu podsumowania bieżącej sytuacji Spółki;

c) informowania za pośrednictwem raportów kwartalnych o:

i. danych sprzedażowych dla gier mających w ocenie Spółki istotny wpływ na jej sytuację finansową;

d) informowania za pośrednictwem raportów bieżących o:

i. danych sprzedażowych Istotnych Gier w terminie do 5 dni roboczych od ich premiery lub niezwłocznie po zwrocie kosztów produkcji lub nakładów wydawniczych oraz cyklicznie po przekroczeniu istotnych wartości sprzedażowych,

ii. poziom Wishlist pojedynczych gier, w przypadku, gdy dynamika zapisów na daną grę przekroczy znacząco, w ocenie Spółki, dotychczasowe przyrosty,

iii. zapowiedziach nowych gier, co do których Spółka podjęła decyzję o ich pełnej realizacji.

5. Przykładowy katalog z ust. 4 nie jest listą zamkniętą, a Spółka może informować za pośrednictwem Strony Internetowej o innych istotnych informacjach, które nie będą stanowiły Informacji poufnych.

6. Etap pośredni rozciągniętego w czasie procesu może być uznany za Informację poufną, jeżeli sam w sobie spełnia kryteria informacji poufnych określone w Rozporządzeniu MAR.

7. Spółka może, na własną odpowiedzialność, opóźnić publikację Informacji poufnych w sposób i na warunkach określonych w Rozporządzeniu MAR.

8. Spółka nie może łączyć podawania Informacji poufnych do wiadomości publicznej z reklamowaniem własnej działalności.

9. W przypadku istotnej zmiany w zakresie zdarzeń lub okoliczności uprzednio opublikowanych w formie raportu bieżącego Spółka powinna dokonać niezwłocznej aktualizacji informacji w formie raportu bieżącego.

§3. SPOSÓB UPOWSZECHNIANYCH INFORMACJI

1. Oficjalnymi kanałami informacyjnymi pomiędzy Spółką a Uczestnikami rynku kapitałowego są:
 - a) Walne Zgromadzenia Spółki,
 - b) raporty okresowe (kwartalne i roczne) zawierające m.in. sprawozdanie finansowe oraz podsumowanie z najważniejszymi wydarzeniami mającymi miejsce w okresie objętym raportem,
 - c) raporty bieżące dotyczące istotnych zdarzeń (Informacje poufne) oraz innych zdarzeń określonych w przepisach prawa lub regulacjach ASO NewConnect,
 - d) strona internetowa <https://livemotiongames.com>, w tym w szczególności podstrony dotyczące relacji inwestorskich.

§4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejsze Zasady Polityki Informacyjnej przyjmuje i realizuje Zarząd Spółki.
2. Stosowanie Zasad Polityki Informacyjnej następuje począwszy od jej przyjęcia. Wraz z przyjęciem Zasad Polityki Informacyjnej nastąpi zaprzestanie upowszechniania informacji w sposób dotychczasowy, o ile jego zakres nie był zgodny z Zasadami Polityki Informacyjnej.
3. Przyjęcie Zasad Polityki Informacyjnej lub jej zmiany następuje uchwałą Zarządu.
4. Dane kontaktowe Spółki w zakresie relacji inwestorskich podane są na Stronie internetowej Spółki.