



LIVE MOTION GAMES S.A.
SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
za okres 1.01.2025 r. - 31.12.2025 r.

Warszawa, 23 marca 2026 r.

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI

1.1. Informacje podstawowe

Firma:	Live Motion Games S.A. (dalej: "Emitent", "Spółka" lub "Live Motion Games")
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Dereniowa 11/8, 02-776 Warszawa
Adres poczty elektronicznej:	ir@livemotiongames.com
Adres strony internetowej:	www.livemotiongames.com
NIP:	9512435941
REGON:	367099511
KRS:	0000862510

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Live Motion Games sp. z o.o. w spółkę Live Motion Games S.A., które zostało dokonane 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.

Rejestracja przekształcenia spółki Live Motion Games S.A. miała miejsce na mocy postanowienia 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: 0000862510.

Emitent powstał na podstawie ustawy Kodeks Spółek Handlowych z dnia 15 września 2000 r. i działa zgodnie z jej zapisami.

Czas trwania Emitenta jest nieoznaczony, zgodnie z treścią § 3 statutu Spółki.

1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki, wg klasyfikacji PKD 2025, obejmuje:

- 1) 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji;
- 2) 33.14.Z Naprawa i konserwacja urządzeń elektrycznych;
- 3) 33.20.Z Instalowanie maszyn przemysłowych, sprzętu i wyposażenia;
- 4) 46.18.Z Działalność agentów zajmujących się sprzedażą hurtową wyspecjalizowaną pozostałych towarów;
- 5) 46.19.Z Działalność agentów zajmujących się sprzedażą hurtową niewyspecjalizowaną;
- 6) 47.40.Z Sprzedaż detaliczna narzędzi technologii informacyjnej i komunikacyjnej;
- 7) 32.40.Z Produkcja gier i zabawek;
- 8) 46.43.Z Sprzedaż hurtowa elektrycznych artykułów użytku domowego;
- 9) 46.50.Z Sprzedaż hurtowa urządzeń technologii informacyjnej i komunikacyjnej;
- 10) 47.62.Z Sprzedaż detaliczna gazet i pozostałych periodyków oraz artykułów papierniczych;
- 11) 47.64.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek;
- 12) 47.69.C Sprzedaż detaliczna pozostałych wyrobów związanych z kulturą i rekreacją, gdzie indziej niesklasyfikowana;

- 13) 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych;
- 14) 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania;
- 15) 62.10.A Działalność w zakresie programowania gier komputerowych;
- 16) 77.40.B Pozostała dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim;
- 17) 82.92.Z Działalność związana z pakowaniem.

1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu i głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 216.842,4 zł i dzieli się na 2.168.424 akcji, tj.:

- 1) 1.337.500 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, o numerach od 0.000.001 do 1.337.500;
- 2) 29.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, o numerach od 00.001 do 29.000;
- 3) 90.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, o numerach od 00.001 do 90.000.
- 4) 711.924 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja, o numerach od 00.001 do 711.924.

Seria	Liczba akcji i głosów	Udział w kapitale zakładowym i ogólnej liczbie głosów
A	1 337 500	61,68%
B	29 000	1,34%
C	90 000	4,15%
D	711 924	32,83%
Suma	2 168 424	100,00%

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2025 r. i na datę niniejszego sprawozdania:

Akcjonariusz	Liczba akcji i głosów	Udział w kapitale zakładowym i ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.*	400 748	18,48%
WGTO ManCo S.a r.l	186 752	8,61%
Pozostali	1 580 924	72,91%
Suma	2 168 424	100,00%

* Liczba akcji i głosów ujawniona w zawiadomieniu o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów w Spółce z dnia 15 września 2025 r. (raport ESPI nr 11/2025).

1.4. Zarząd Spółki

Na dzień przekazania niniejszego sprawozdania w skład zarządu Spółki wchodzi:

- Radosław Kaśkiewicz – Prezes Zarządu.

W okresie sprawozdawczym i do daty niniejszego sprawozdania nie nastąpiły zmiany w składzie zarządu Spółki.

1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień przekazania niniejszego sprawozdania w skład rady nadzorczej Spółki wchodzi:

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

W okresie sprawozdawczym i do daty niniejszego sprawozdania nie nastąpiły zmiany w składzie rady nadzorczej Spółki.

1.6. Zakres działalności Spółki

1.6.1. Profil działalności Spółki

Przedmiotem działalności Spółki jest produkcja i wydawania gier na komputery osobiste sprzedawane za pośrednictwem platformy Steam na rynki globalne. Emitent koncentruje się na produkcji symulatorów, gier city-builder, survival oraz pozostałych. Spółka aktualnie skupia się na działalności produkcyjno-wydawniczej we własnym zakresie, przy wsparciu głównego akcjonariusza, czyli PlayWay S.A. Emitent zamierza produkować i wydawać gry z segmentów: nisko i średnio budżetowych (koszt produkcji pojedynczej gry w tym segmencie wynosi od 0,3 mln zł do 2,5 mln zł), których okres produkcji wynosi od roku do dwóch lat.

1.6.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Aktualnie przeznaczona do sprzedaży jest gra Corner Shop: Nightshift (data premiery 12 marca 2026 r.), do której Spółka posiada prawa majątkowe. W Corner Shop: Nightshift gracz wciela się w postać Adama, ojca Annabelle. Który zmagają się ze schizofrenią. Podczas gry próbuje odzyskać prawa rodzicielskie do córki oraz zmagają się z rozwodem w międzyczasie pracując na nocnej zmianie w sklepie, podczas której jego zdrowie psychiczne sprawia że dzieją się tam paranormalne rzeczy.

Od dnia premiery gry do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania gra sprzedała się w ponad 3 tys. egzemplarzy.

Ponadto w sprzedaży są gry, których producentem był Emitent, w tym Bakery Simulator (data premiery 3 maja 2022 r.) oraz Chornobyl Liquidators (data premiery 6 czerwca 2024 r.), w odniesieniu do których Emitent posiada prawo do udziału w przychodach netto ze sprzedaży po zwróceniu kosztów ich produkcji. Przy czym trzeba mieć na uwadze, że zasady podziału zysku netto z tych gier przewidują, że Spółka nie odnotuje wpływów od pierwszego sprzedanego egzemplarza, wobec czego istnieje ryzyko braku wygenerowania jakichkolwiek przychodów z tych gier. Dotychczasowa sprzedaż tych tytułów nie pozwala oszacować kiedy Emitent będzie mógł osiągać wpływy ze sprzedaży w ramach ustalonych zasad podziału zysku netto z tych gier.

1.6.3. 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.	Nanzou: Builders of China	PC	I półrocze 2027 r.

Nanzou: Builders of China to mieszkająca gatunki gra typu city builder osadzona w dynamicznym świecie inspirowanym chińską mitologią. Jako wyjątkowa dusza wezwana przez cesarza Boskiego Dworu, gracz będzie mógł zarządzać duszami, które będą wykonywać boskie rozkazy na mistycznej pływającej wyspie Nanzou.

Ponadto, Spółka aktualnie pracuje nad projektem gry kooperacyjnej dla 4 graczy w tematyce survival fantasy, przy czym nie podjęła jeszcze decyzji dot. ewentualnego wydania gry w przyszłości.

2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W 2025 ROKU, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA NINIEJSZEGO SPRAWOZDANIA

Zdarzenia związane z produkcją gry Corner Shop: Nightshift:

W 2025 r. Spółka prowadziła prace nad grą Corner Shop: Nightshift. W dniu 8 kwietnia 2025 r. miała miejsce premiera cinemacka Corner Shop: Nightshift na platformie Steam, a w dniu 24 lipca 2025 r. miała miejsce premiera demo gry, która zdobyła ponad 40 pozytywnych opinii. W demo zagrano ponad 12 tys. razy, przy czym unikalnych użytkowników było prawie 6 tys. W sierpniu 2025 r. Spółka zrealizowała istotną aktualizację demo gry Corner Shop: Nightshift (wersja 0.7.15.47), która wprowadziła liczne usprawnienia w mechanice, interfejsie oraz warstwie horrorowej. Zmiany powstały w bezpośredniej odpowiedzi na opinie graczy zebrane po premierze demo.

Premiera pełnej wersji gry Corner Shop: Nightshift miała miejsce w dniu 12 marca 2026 r. W pierwszych dziesięciu dniach po premierze sprzedaż wyniosła ponad 3 tys. egzemplarzy, a gra zebrała pozytywne recenzje. Spółka po premierze odnotowała wzrost wishlisty o 50% netto.

Produkcja gry została między innymi sfinansowana dzięki pozyskaniu inwestora. W dniu 28 stycznia 2025 r. Emitent zawarł umowę inwestycyjną z osobą fizyczną na czas nieoznaczony. Na mocy umowy inwestycyjnej strony oświadczyły, że są zainteresowane współpracą polegającą na inwestycji w realizację projektu gry (dot. Corner Shop: Nightshift). Inwestor zobowiązał się do wpłaty bezzwrotnej kwoty w wysokości 1 mln zł netto na projekt, którą Spółka otrzymała w czterech transzach. Po premierze gry i rozpoczęciu sprzedaży Spółka zobowiązała się do przekazywania inwestorowi 100% przychodów ze sprzedaży gry, aż do momentu całkowitego zwrotu zainwestowanej przez niego kwoty ("Recoup"). Po przekroczeniu kwoty Recoup, zysk netto ze sprzedaży projektu zostanie podzielony według proporcji określonych w umowie inwestycyjnej.

Zdarzenia związane z umową inwestycyjną z dnia 2 marca 2023 r. i emisją obligacji zamiennych na akcje:

Spółka miała zawartą umowę z Global Tech Opportunities 20 z siedzibą na Kajmanach oraz ABO Securities z dnia 2 marca 2023 r., która dotyczy finansowania działalności Spółki. Na podstawie przedmiotowej umowy inwestycyjnej były emitowane w transzach 12-miesięczne, zerokuponowe obligacje zamienne na akcje Emitenta o łącznej wartości nieprzekraczającej 5.000.000,00 zł. Szczegółowe informacje w niniejszym temacie zostały przedstawione między innymi w raportach: ESPI nr 2/2023 z dnia 3 marca 2023 r. (*Podpisanie umowy inwestycyjnej*), EBI nr 9/2023 z dnia 24 kwietnia 2023 r. (*Emisja obligacji imiennych Spółki zamiennych na akcje, emisja warrantów subskrypcyjnych Spółki*).

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania zostały dokonane zamiany wszystkich obligacji serii A1, A2 i A3 na łącznie 711.924 akcje serii D Spółki, które są przedmiotem obrotu na rynku NewConnect. W dniu 16 lutego 2026 r. na mocy uchwały nr 01/16/02/2026 zarządu Spółki, nastąpił przydział 55 sztuk obligacji imiennych serii A4. Inwestor dokonał wpłaty całości ceny emisyjnej tytułem nabycia obligacji serii A4, tj. 275.000 zł.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Global Tech Opportunities 20 posiada wszystkie (55) obligacje serii A4 zamienne na akcje serii D. W związku z tym zobowiązania Spółki z tytułu emisji obligacji na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania wynoszą 275 tys. zł.

Pozostałe zdarzenia:

W nawiązaniu do zawartej umowy w dniu 24 maja 2024 r., pomiędzy Emitentem, Frozen Way S.A. z siedzibą w Krakowie oraz ConsoleWay S.A. z siedzibą w Warszawie w sprawie wykonania portów gry komputerowej pt. Chornobyl Liquidators na konsole PlayStation 5 oraz Xbox Series, Emitent wskazuje, że zgodnie z informacją podaną w raporcie ESPI nr 3/2025 z dnia 14 marca 2025 r. Frozen Way S.A. w dniu 11 marca 2025 r. rozpoczęła się sprzedaż gry w wersji na konsole PlayStation 5 oraz Xbox Series. Po 72 godzinach od rozpoczęcia sprzedaży liczba sprzedanych sztuk gry w wersji na konsole przekroczyła 600. Do daty sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie osiąga jeszcze przychodów ze sprzedaży tej gry.

W dniu 18 marca 2025 r. w toku badania przez biegłego rewidenta sprawozdania finansowego Spółki za 2024 r., Zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego wartości produkowanych gier, który wiąże się z utratą wartości aktywów Emitenta. Odpis aktualizacyjny obejmuje między innymi projekty z poprzednich okresów sprawozdawczych, dla których budżety zostały przeszacowane i są niewspółmierne do potencjalnych przychodów ze sprzedaży, a na które obecny Zarząd Spółki nie miał wpływu. Odpisy dotyczą projektów gotowych, tj.:

- „Chornobyl Liquidators” kwota odpisu wyniosła 934.803,07 zł,
- „Gunslingers Zombies” kwota odpisu wyniosła 89 771,22 zł,
- „Sapper - Defuse The Bomb Simulator” kwota odpisu wyniosła 314.264,03 zł,
- „Bakery” kwota odpisu wyniosła 165.464,30 zł,
- "Rescue Medic" kwota odpisu wyniosła 29.970,28 zł.

Całkowita wartość odpisu, w wysokości 1.534.272,90 zł, została ujęta w jednostkowym sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2024 w pozycji "Pozostałe koszty operacyjne", a tym samym wpływa na wysokość wykazanego wyniku finansowego oraz wartości zapasów.

W dniu 22 sierpnia 2025 r. Spółka zawarła dwie umowy z Electrotile sp. z o.o., dotyczące stworzenia przez Emitenta „klikalnej” mapy prototypowej oraz opracowanie jej szaty graficznej w ramach programu *"Systemy decyzyjne do procesów projektowania systemów dachowych i fasadowych zintegrowanych z mikropanelami fotowoltaicznymi o różnych wymiarach"*. Łączna wartość obu umów wynosi 1,02 mln zł, a czas na wykonanie przedmiotu zamówienia wynosi 240 dni od zawarcia umów. Emitent otrzymał część wynagrodzenia z tytułu realizacji umów, obecnie jest na ostatnim etapie realizacji umów.

W dniu 23 marca 2026 r. Zarząd Spółki, w toku badania przez biegłego rewidenta sprawozdania finansowego za 2025 r., podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego wartości produkowanych gier, który wiąże się z utratą wartości aktywów Emitenta. Odpisy dotyczą projektów gotowych, tj. "Chornobyl Liquidators", którego kwota odpisu wyniosła 480.943,00 zł oraz "Bakery", którego kwota odpisu wyniosła 137.909,84 zł. Zarząd Spółki również dokonał spisania w całości salda nakładów na grę "Sapper - Defuse The Bomb Simulator" o wartości 137.909,84 zł oraz wyksięgował aktywa z tyt. podatku odroczonego z powodu straty podatkowej w wysokości 162.498,47 zł.

3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Celem strategicznym Emitenta na najbliższe lata jest zwiększenie skali działalności poprzez rozbudowę zdywersyfikowanego portfolio wysokiej jakości gier komputerowych oraz rozwój działalności produkcyjnej i wydawniczej gier na komputery osobiste oraz konsole w segmentach nisko i średnio-budżetowych.

W kolejnych okresach Spółka koncentrować się będzie na maksymalizacji przychodów generowanych przez grę Corner Shop: Nightshift, której premiera miała miejsce w dniu 12 marca 2026 r. Kluczowe działania obejmować będą dalsze wsparcie produktu poprzez aktualizacje, rozwój zawartości oraz działania marketingowe ukierunkowane na zwiększenie widoczności gry i jej sprzedaży. Istotnym elementem strategii pozostaje również analiza danych sprzedażowych oraz zachowań użytkowników w celu optymalizacji monetyzacji projektu.

Z uwagi na zawartą umowę inwestycyjną, w pierwszym etapie przychody ze sprzedaży gry przeznaczone będą na zwrot środków zainwestowanych przez inwestora (tzw. Recoup), co może ograniczać krótkoterminowy wpływ projektu na wynik netto Spółki. Po osiągnięciu poziomu Recoup, projekt powinien stanowić źródło dodatnich przepływów pieniężnych oraz wyników finansowych Spółki.

Równolegle Spółka będzie kontynuowała działania zmierzające do pozyskania finansowania lub partnera strategicznego dla projektu Nanzou: Builders of China.

Dodatkowo Spółka analizuje możliwości rozwoju nowych projektów, w tym gier o krótszym cyklu produkcyjnym, które mogą przyczynić się do dywersyfikacji źródeł przychodów oraz poprawy płynności finansowej.

W obszarze finansowania działalności Spółka nie wyklucza dalszego wykorzystywania instrumentów kapitałowych i dłużnych, w tym współpracy z inwestorami zewnętrznymi, w celu zabezpieczenia środków na rozwój projektów.

Zarząd wskazuje, że na tempo i kierunek rozwoju Spółki wpływ będą miały w szczególności: poziom sprzedaży gry Corner Shop: Nightshift, możliwość pozyskania finansowania dla kolejnych projektów, a także ogólna sytuacja rynkowa w branży gier komputerowych. Rok 2026 będzie dla Spółki okresem weryfikacji potencjału komercyjnego projektu oraz zdolności do skalowania działalności. Czynnikiem pozytywnie wpływającym na możliwość pozyskania finansowania na dalsze gry jest osiągnięcie wysokiego poziomu pozytywnych ocen na platformie Steam.

4. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w okresie od stycznia do grudnia 2025 r. wyniosła 1.576.880,75 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2024, gdy wartość tych przychodów wyniosła 1.213.565,83 zł, oznacza wzrost o 30% r/r. W 2025 r. Spółka osiągnęła stratę netto w wysokości 398.029,10 zł, podczas gdy w 2024 r. wykazała stratę netto na poziomie 3.021.509,88 zł. Suma aktywów Spółki według stanu na dzień 31 grudnia 2025 r. wyniosła 3.742.058,98 zł i była wyższa o około 40% r/r w stosunku do wartości aktywów na koniec 2024 r., które wynosiły 2.696.580,98 zł. Wzrost ten wynikał głównie ze zwiększenia aktywów trwałych (w szczególności środków trwałych w budowie) oraz wzrostu zapasów związanych z prowadzonymi projektami. Kapitały własne Spółki na koniec 2025 r. wyniosły 294.002,39 zł, co oznacza wzrost o ponad 50% r/r w porównaniu do poziomu 192.034,85 zł na koniec 2024 r. Zwiększenie kapitałów własnych wynikało przede wszystkim z podwyższenia kapitału w drodze emisji akcji. Na dzień 31 grudnia 2025 r. Spółka posiadała środki pieniężne w wysokości 114.528,15 zł, wobec 171.010,35 zł na koniec roku poprzedniego. Spadek poziomu środków pieniężnych był związany głównie z finansowaniem realizowanych projektów.

W toku badania przez biegłego rewidenta sprawozdania finansowego za 2025 r. Zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu odpisu aktualizacyjnego wartości produkowanych gier, który wiąże się z utratą wartości aktywów Emitenta, co zostało opisane w ostatnim akapicie w punkcie 2 „Pozostałe wydarzenia”.

Zarząd Spółki dokonał oceny zdolności do kontynuowania działalności i stwierdził istnienie istotnej niepewności związanej z przyszłą sprzedażą gier oraz dostępem do finansowania. Na dzień 31 grudnia 2025 r. oraz na dzień sporządzenia sprawozdania finansowego za 2025 r. Spółka nie posiada stabilnych przychodów operacyjnych, a przyszłe wpływy są uzależnione od dalszych wyników sprzedaży gier, w szczególności gry Corner Shop: Nightshift. Dotychczasowa sprzedaż tej gry nie pokryła jeszcze w pełni zobowiązania wobec inwestora, który pokrył koszty produkcji tego tytułu. Aktualna sprzedaż nie jest satysfakcjonująca, a zarząd Emitenta liczy na zwiększoną sprzedaż, zwłaszcza w okresach sezonowych wyprzedaży.

Emitent nie posiada zabezpieczonych środków na produkcję kolejnych gier. Zapewnienie takich środków będzie największym wyzwaniem zarządu w kolejnych tygodniach. Spółka prowadzi rozmowy z potencjalnymi inwestorami w celu pozyskania dodatkowego kapitału na dalszy rozwój gier oraz stworzenie nowych tytułów w celu dywersyfikacji wpływów z gier w przyszłości. Spółka dokonała wcześniej optymalizacji kosztów, w tym redukcji kosztów wynagrodzenia poprzez zmniejszenie zespołu oraz poszukuje zleceń na podwykonawstwo projektów zewnętrznych. Należy mieć na uwadze, że stabilność finansowa Spółki pozostaje uzależniona od sukcesu komercyjnego wydanych i przyszłych gier.

Należy zwrócić uwagę, że w księgach Live Motion Games S.A. występuje niezgodność salda zobowiązań z Games Republic sp. z o.o. o kwotę 479.884,94 zł. Zgodnie z umową Games Republic sp. z o.o. przysługuje określony udział z osiągniętego zysku z wydanej gry Builder Simulator. Zysk zdefiniowany jest w umowie jako przychód z gry pomniejszony o bezpośrednie koszty związane ze sprzedażą projektu. Games Republic sp. z o.o. nie uznaje kosztu marketingu (prowizja od sprzedaży) drugiego wydawcy i w związku z tą sytuacją wystawiała co miesiąc dwie faktury – na kwotę podstawową oraz uzupełniającą. Niezgodność salda wynika z nieprzyjmowania przez Emitenta faktur na kwoty uzupełniające (informując za każdym razem Games Republic sp. z o.o.), które nie uwzględniają kosztów generowanych przez drugiego wydawcę. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, ponad powyższe, Games Republic sp. z o.o. posiada względem Emitenta wierzytelność w łącznej kwocie ok. 695 tys. zł, która jest wymagalna. Emitent podjął rozmowy z przedstawicielami Games Republic sp. z o.o. i deklaruje otwartość na prowadzenie dialogu oraz dążenie do wypracowania porozumienia i polubownego rozwiązania sporu. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania strony nie doszły jeszcze do uzgodnienia konkretnych ustaleń.

Ponadto Spółka posiada zobowiązanie względem Genba Digital Ltd. na datę bilansową w wysokości 640 tys. zł, a wynikające z błędnie wykonanej przez Genba Digital Ltd. płatności na rzecz Emitenta.

5. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które 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 średnio-budżetowych komputerowych dobrej jakości, ich portowanie na różne platformy, 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. 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.

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.

Należy wskazać, że czynnikiem zmniejszającym przedmiotowe ryzyko jest m.in. współpraca i korzystanie z zasobów PlayWay S.A. będącego jednym z akcjonariuszy Spółki.

Ryzyko związane z umową inwestycyjną z Global Tech Opportunities 20

W dniu 2 marca 2023 r., pomiędzy Emitentem a Global Tech Opportunities 20 jako inwestorem oraz ABO Securities jako menadżerem inwestycyjnym, została zawarta umowa inwestycyjna na finansowanie działalności Spółki. Na podstawie tej umowy były emitowane 12-miesięczne, zerokuponowe obligacje zamienne na akcje Emitenta o łącznej wartości nieprzekraczającej 5.000.000,00 zł (obligacje są emitowane w seriach A1-A10, a na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania zostało objętych 125 obligacji serii A1, 50 obligacji serii A2, 50 obligacji serii A3 oraz 55 obligacji serii A4). Inwestor ma możliwość zamiany obligacji na nowe bądź istniejące akcje Spółki po cenie równej 93% najniższej wielkości wskaźnika VWAP, obliczanego poprzez podzielenie całkowitej wartości obrotu akcjami Emitenta przez całkowity wolumen, z ostatnich 10 dni sesyjnych bezpośrednio poprzedzających zamianę obligacji na akcje przez inwestora. Zamienione obligacje na akcje, jeżeli będą to akcje nowej emisji, zostaną wprowadzone do obrotu na rynku NewConnect.

Emitent zobowiązał się do wyemitowania trzech początkowych transzy obligacji na żądanie Inwestora. Pierwsza transza wynosiła 625.000,00 zł (w związku z objęciem obligacji serii A1, ta kwota została wpłacona na rachunek Spółki), a trzy kolejne transze wyniosły łącznie 775.000,00 zł (w związku z objęciem obligacji serii A2, A3 i A4, te kwoty zostały wpłacone na rachunek Spółki).

Dotychczas zostały dokonane zamiany wszystkich obligacji serii A1, A2 i A3 na akcje Spółki (na podstawie złożonych przez obligatariusza oświadczeniach o zamianie odpowiednio obligacji serii A1, A2 i A3 na akcje Spółki). W wyniku powyższego, dotychczas inwestor objął łącznie 711.924 akcje serii D, które stanowią 32,83% kapitału zakładowego Spółki. Informacja o stanie posiadania inwestora będzie wynikała z przekazania zawiadomienia Spółce, zgodnie z obowiązkiem i zasadami wskazanymi w art. 69 i n. ustawy o ofercie publicznej (...) dot. ujawniania stanu posiadania i po przekazaniu przez Emitenta treści tego zawiadomienia w formie raportu bieżącego, przy czym Spółka nie ma wpływu na prawidłowe wypełnianie przez inwestora tego zobowiązania.

W dniu 16 lutego 2026 r. zarząd Spółki dokonał przydziału 55 obligacji serii A4. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania inwestor nie dokonał jeszcze zamiany obligacji serii A4 na akcje serii D.

Umowa była zawarta na okres 36 miesięcy od daty jej podpisania. Środki pozyskane w wyniku zawarcia umowy zostały przeznaczone na spłatę bieżących zobowiązań Emitenta, a w dalszej kolejności na działalność operacyjną i rozwój Spółki. Na datę niniejszego sprawozdania strony nie podjęły decyzji co do przedłużenia okresu trwania umowy.

Wynagrodzenie ABO Securities, płatne przez Spółkę, wyniesie 5% całkowitej wartości inwestycji, tj. 250.000,00 zł, z czego 125.000,00 zł zostało uregulowane po wypłacie pierwszej transzy, a pozostałe 125.000,00 zł będzie sukcesywnie wypłacane po otrzymywaniu kolejnych transz przez Emitenta (po objęciu zarówno drugiej jak i trzeciej transzy obligacji została spłacona część wynagrodzenia).

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

W działalności Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także doświadczenie kadry zarządzającej i kadry kierowniczej 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 poprzez dbałość o pracowników Emitenta, zapewnianie konkurencyjnych warunków pracy, a także możliwość stałego rozwoju.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. Emitent współpracował z 7 osobami na podstawie umów zlecenia, umów o dzieło i umów o współpracy. Spółka przeprowadziła reorganizację zespołu. Spółka skupia się na stworzeniu małego, ale wysoce efektywnego zespołu. Ze względu na formę zatrudnienia, istnieje także ryzyko braku stabilnej kadry pracowniczej zatrudnionej w oparciu o umowę o pracę.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów oraz wynikami finansowymi

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). Produkcja i sprzedaż gier są częścią branży rozrywkowej, która charakteryzuje się sezonowością. Wpływ na przychody ze sprzedaży w szczególności mają okresy wakacyjne i świąteczne. 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, osiąganе wyniki i sytuację finansową Spółki.

Należy zwrócić także uwagę, że w księgach Spółki na koniec 2023 r., 2024 r. jak i 2025 r. wystąpiła niezgodność salda zobowiązań z Games Republic sp. z o.o. o kwotę ok. 480 tys. zł (pozostaje aktualna na dzień sporządzenia sprawozdania). Zgodnie z umową, spółce Games Republic sp. z o.o. przysługuje określony udział w zysku wydanej gry Builder Simulator po pomniejszeniu o bezpośrednie koszty związane ze sprzedażą projektu, w tym koszty marketingu. Games Republic sp. z o.o. nie uznaje prowizji drugiego wydawcy i w związku z tą sytuacją wystawia co miesiąc dwie faktury: na kwotę podstawową oraz uzupełniającą. Niezgodność salda wynika z nieprzyjmowania przez Emitenta faktur na kwoty uzupełniające (każdorazowo informując o tym Games Republic sp. z o.o.), które nie uwzględniają drugiego wydawcy. Spółka utrzymuje stanowisko, że Games Republic sp. z o.o. nie ma racji w sporze, ponieważ drugi wydawca zajął się stroną marketingową. Negatywne dla Spółki rozstrzygnięcie tego sporu może mieć wpływ na osiąganе wyniki finansowe przez Spółkę. W związku z powyższym Spółka wystosowała do Games Republic sp. z o.o.

propozycję porozumienia, gdzie zaproponowano spłatę części faktur uzupełniających. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania przedmiotowa niezgodność nie została wyjaśniona.

W dniu 12 marca 2026 r. miała miejsce premiera gry Corner Shop: Nightshift, z której wpływy w pierwszej kolejności trafiają do inwestora. Na mocy umowy inwestycyjnej z dnia 28 stycznia 2025 r. strony oświadczyły, że są zainteresowane współpracą polegającą na inwestycji w realizację projektu gry (dot. Corner Shop: Nightshift). Strony oświadczyły, że projekt zostanie skomercjalizowany spełniając określone przez Emitenta kryteria jakościowe, pod warunkiem uzyskania pozytywnych wyników we wszystkich testach jakościowych. Celem stron jest sprzedaż gry platformie Steam oraz innych platformach dystrybucyjnych. Inwestor zobowiązał się do współfinansowania realizacji i wydania projektu oraz wsparcia i współpracy Spółki w realizacji obowiązków wynikających z umowy inwestycyjnej. Inwestor zobowiązał się do wpłaty bezzwrotnej kwoty w wysokości 1.000.000 zł netto na projekt. Emitent otrzymał wszystkie cztery wpłaty wynikające z tej umowy. Po premierze gry i rozpoczęciu sprzedaży Spółka zobowiązała się do przekazywania inwestorowi 100% przychodów ze sprzedaży gry, aż do momentu całkowitego zwrotu zainwestowanej przez niego kwoty 1.000.000 zł netto ("Recoup"). Po przekroczeniu kwoty Recoup, zysk netto ze sprzedaży projektu zostanie podzielony według proporcji określonych w umowie inwestycyjnej, przy czym na datę niniejszego sprawozdania nie została jeszcze przekroczona kwota Recoupu.

Rozpoczęcie osiągania przychodów z tej gry oraz z kolejnych produkcji będzie kluczowym czynnikiem dla zapewnienia Spółce stabilnych przychodów operacyjnych oraz ograniczenia zależności od możliwości pozyskania finansowania zewnętrznego w przyszłości. Spółka traktuje te działania jako strategiczny cel rozwojowy na kolejne okresy działalności.

Ryzyko związane z wysokością zobowiązań finansowych

Na koniec 2025 r. Spółka posiadała zobowiązania krótkoterminowe w wysokości 1.732.905,46 zł. Zobowiązania krótkoterminowe na dzień 31 grudnia 2025 r., to przede wszystkim zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz inne (w tym między innymi zobowiązanie wobec Games Republic sp. z o.o. na ok. 695 tys. zł oraz Genba Digital Ltd na ok. 640 tys. zł). Zarząd Spółki wskazuje również, iż na dzień 31 grudnia 2025 r. w dalszym ciągu pozostaje sytuacja niezgodności salda zobowiązań ze spółką Games Republic sp. z o.o. (opisana w poprzednim czynniku ryzyka). Konieczność natychmiastowej spłaty zobowiązań może prowadzić do utraty płynności przez Spółkę, a także negatywnie wpływać na wyniki finansowe w kolejnych okresach, w tym w związku z poniesieniem kosztów sądowych. Zamiarem zarządu Spółki jest stopniowa spłata wszystkich zobowiązań.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej i zdolnością do kontynuowania działalności

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.

W związku z pracami nad raportem rocznym za 2025 r. Zarząd Spółki dokonał oceny zdolności do kontynuowania działalności i wskazuje na istnienie istotnej niepewności związanej przede wszystkim z przyszłą sprzedażą gier oraz dostępem do finansowania zewnętrznego. W roku obrotowym 2025 Spółka wygenerowała stratę netto w wysokości 398.029,10 zł, co stanowi istotną poprawę względem roku poprzedniego, w którym poniosła stratę netto w wysokości 3.021.509,88

zł. Osiągnięty wynik był efektem wzrostu przychodów ze sprzedaży produktów oraz istotnej redukcji kosztów działalności operacyjnej. Pomimo poprawy wyników finansowych, działalność Spółki nadal charakteryzuje się wysokim poziomem niepewności, typowym dla branży produkcji gier, w szczególności w zakresie uzależnienia od sukcesu komercyjnego wydawanych tytułów. Przepływy pieniężne generowane przez Spółkę pozostają ograniczone, a poziom środków pieniężnych na dzień bilansowy wynosił 114.528,15 zł, co powoduje, że regulowanie bieżących zobowiązań oraz finansowanie dalszego rozwoju projektów jest w dalszym ciągu uzależnione od pozyskiwania finansowania zewnętrznego oraz dalszej sprzedaży gry Corner Shop: Nightshift.

W sierpniu 2025 r. Emitent zawarł dwie umowy z Electrotile sp. z o.o. dotyczących stworzenia przez Emitenta klikalnej mapy prototypowej oraz opracowanie jej szaty graficznej w ramach programu "Systemy decyzyjne do procesów projektowania systemów dachowych i fasadowych zintegrowanych z mikropanelami fotowoltaicznymi o różnych wymiarach". Łączna wartość obu umów wynosi 1,02 mln zł.

Zarząd Spółki będzie na bieżąco monitorował sytuację finansową Spółki i podejmował niezbędne decyzje mające na celu zapewnienie stabilności działalności operacyjnej. Mając na uwadze powyższe czynniki, Zarząd wskazuje, że zdolność Spółki do kontynuowania działalności w dającej się przewidzieć przyszłości uzależniona jest od skutecznej komercjalizacji realizowanych projektów oraz zapewnienia odpowiedniego poziomu finansowania dla nowych projektów.

Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier

Zdolność Emitenta do generowania przychodów zależy od powodzenia sprzedaży i sukcesu rynkowego produkowanych przez Spółkę gier. Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który może trwać od 12 do 36 miesięcy. W marcu 2026 r. miała miejsce premiera gry Corner Shop: Nightshift, przy czym Emitent, w związku z zawartą umową z inwestorem, nie osiąga jeszcze przychodów z tej gry.

Nieosiągnięcie przez Emitenta przychodów ze sprzedaży nowych gier lub osiągnięcie znacząco niższych przychodów niż pierwotnie zakładano może mieć m.in. negatywny wpływ na sytuację Emitenta oraz wycenę jego akcji, a inwestorzy, którzy objęli lub nabyli akcje Emitenta mogą ponieść straty i nie odzyskać zainwestowanych środków. Jednocześnie, ewentualne niepowodzenie przy próbie pozyskania przez Spółkę kapitału, w tym akcyjnego, może uniemożliwić kontynuowanie prowadzonej działalności.

Ryzyko związane z prowadzeniem działalności na rynku gier na PC i konsole

W działalności Emitenta występują typowe dla prowadzenia działalności na rynku gier na PC i konsole czynniki ryzyka. Emitent ponosi nakłady (samodzielnie lub razem z inwestorem/wydawcą) na produkcję, promocję i dystrybucję gier, które następnie przechodzą etap certyfikacji. 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 trwania cyklu produkcyjnego, Spółka (w tym w wyniku niezadawalających wyników testów) może podjąć decyzje o rezygnacji z danego projektu. Istnieje także ryzyko, że gra nie otrzyma akceptacji systemu certyfikacji, otrzyma inną kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona albo jej budżet będzie zbyt niski. Te czynniki, a także nieprzewidywalność rynku gier komputerowych mogą mieć wpływ na nieosiągnięcie przez grę Spółki sukcesu rynkowego, a tym samym gra może nie przynieść zwrotu kosztów poniesionych na jej produkcję i promocję. Powyższe ryzyko występowało już w historii Emitenta, m.in. do projektów zaniechanych przez Emitenta należą Waiter Simulator, Locksmith Simulator, Drunk Santa Simulator, The Great Depression czy Sheriff Simulator. Ponadto część gier wyprodukowanych przez Emitenta nie

przyniosło zwrotu pokrywającego poniesione nakłady. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ponadto Emitent w pierwszej kolejności dystrybuje gry za pośrednictwem platformy Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie. Spółka – podobnie jak inne podmioty wydające gry na PC – jest uzależniona od tej platformy, w tym możliwości promowania gier przez tego dystrybutora w ramach platformy Steam. Cyfrowa dystrybucja gier wpływa także na wyższe ryzyko nielegalnej dystrybucji gier Spółki.

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 niedostatecznej płynności rynku i wahań cen akcji

Akcje Emitenta od 17 czerwca 2021 r. są notowane na rynku NewConnect. Istnieje ryzyko, że obrót akcjami na niniejszym rynku będzie się charakteryzował niską płynnością. Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej liczby akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości sprzedaży akcji.

Ceny papierów wartościowych, będących przedmiotem obrotu na rynku zorganizowanym, mogą podlegać znaczącym wahaniom. Czynniki wpływające na podejmowanie przez poszczególnych inwestorów decyzji inwestycyjnych nierzadko nie mają związku z działalnością Emitenta i wynikami finansowymi generowanymi przez Spółkę, a zależą również między innymi od czynników makroekonomicznych, sytuacji na zagranicznych rynkach giełdowych i trudno przewidywalnych zachowań inwestorów.

Cena rynkowa akcji Emitenta może również ulec zmianie m.in. w związku z polepszeniem lub pogorszeniem wyników działalności Emitenta, ze zbyciem akcji przez znacznych akcjonariuszy, z wahaniami płynności i oceną inwestorów. Wobec ryzyka dotyczącego kursu i płynności akcji nie można zapewnić, iż osoba nabywająca akcje Emitenta będzie mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie.

Ograniczona płynność obrotu akcjami Emitenta może przyczynić się do powstania problemów polegających na braku możliwości sprzedaży akcji Emitenta przez inwestora po oczekiwanej przez niego cenie w ograniczonym okresie.

Ryzyko związane z rozdrobnieniem akcjonariatu

Struktura własnościowa Spółki charakteryzuje się rozdrobnieniem. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dwóch akcjonariuszy posiada udział w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Spółki powyżej 5% tj. PlayWay S.A., która posiada 18,48% oraz WGTO ManCo S.a.r.l, który posiada 8,61%.

Emisje kolejnych akcji Spółki, w tym w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego oraz w ramach kapitału docelowego, mogą wpłynąć na dalsze rozdrobnienie akcjonariatu. W związku z powyższym istnieje ryzyko powstania trudności dotyczących podjęcia decyzji w Spółce, a także ryzyko możliwości przejęcia Spółki oraz utraty kontroli przez dotychczasowych akcjonariuszy.

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 nieomówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2025 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 2025 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 2025 r. do 31 grudnia 2025 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 Uchwały nr 1404/2023 Zarządu Giełdy z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki spółek notowanych na NewConnect”, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok obrotowy 2024, 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.

7. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2025 r. Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego, zawarte w załączniku do uchwały nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre Praktyki spółek notowanych na NewConnect”.

Poniżej zostały przedstawione informacje o aktualnym stanie stosowania zasad ładu korporacyjnego określonych w dokumencie Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect.

Treść zasady	Stosowanie zasady TAK/NIE	Komentarz Spółki
1. Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		
1.1. podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności;	TAK	-
1.2. krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	Z uwagi na rozmiar Spółki zasady ESG nie są formalnie stosowane.
1.3. datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	-
1.4. skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	-
1.5. informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;	TAK	-
1.6. dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	-
1.7. udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	-

1.8. wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	TAK	Aktualnie Spółka nie zamierza sporządzać prognoz finansowych. W przypadku, gdyby Spółka zdecydowała się sporządzić i opublikować prognozy finansowe, opinia publiczna zostanie poinformowana przez Spółkę, zgodnie z obowiązującymi przepisami.
1.9. aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	-
1.10. dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	-
1.11. raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	TAK	-
1.12. kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	-
1.13. sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	NIE	W ocenie Zarządu Spółki wszystkie istotne informacje na temat działalności Emitenta przekazywane są poprzez raporty bieżące i okresowe Spółki.
1.14. informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;	TAK	-
1.15. opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	-
1.16. dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	-
2. Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w	TAK	-

zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.		
3. Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	TAK	-
4. Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	-
5. Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	TAK	Z uwagi na wielkość Spółki formalne rozwiązania w niniejszym zakresie nie zostały wprowadzone.
6. Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.	TAK	-

7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.	TAK	-
8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.	TAK	-
9. W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	-
10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	-
11. Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.	TAK	-
12. Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązanym zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte	TAK	-

konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązanym podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.		
13. W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.	TAK	Spółka podkreśla, iż nie będzie odpowiadała na pytania, które naruszają tajemnicę przedsiębiorstwa lub związane są z informacjami poufnymi jeszcze nie podanymi do wiadomości publicznej.
14. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	-

Radosław Kaśkiewicz

Prezes Zarządu

Live Motion Games S.A