

DOKUMENT INFORMACYJNY

ICE CODE GAMES S.A.
Z SIEDZIBĄ
W WARSZAWIE

SPORZĄDZONO NA POTRZEBY WPROWADZENIA
114 368 000 AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII I
1 833 472 AKCJI ZWYKŁYCH NA OKAZICIELA SERII J

DO OBROTU NA RYNKU NEWCONNECT PROWADZONYM JAKO ALTERNATYWNY SYSTEM
OBROTU PRZEZ GIEŁDĘ PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH W WARSZAWIE S.A.

Niniejszy dokument informacyjny został sporządzony w związku z ubieganiem się o wprowadzenie instrumentów finansowych objętych tym dokumentem do obrotu w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w alternatywnym systemie obrotu nie stanowi dopuszczenia ani wprowadzenia tych instrumentów do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (rynku podstawowym lub równoległym).

Inwestorzy powinni być świadomi ryzyka jakie niesie ze sobą inwestowanie w instrumenty finansowe notowane w alternatywnym systemie obrotu, a ich decyzje inwestycyjne powinny być poprzedzone właściwą analizą, a także, jeżeli wymaga tego sytuacja, konsultacją z doradcą inwestycyjnym.

Treść niniejszego dokumentu informacyjnego nie była zatwierdzana przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod względem zgodności informacji w nim zawartych ze stanem faktycznym lub przepisami prawa.

Autoryzowany Doradca



AUTORYZOWANI.PL

AUTORYZOWANI.PL PROSTA SPÓŁKA AKCYJNA

Niniejszy Dokument Informacyjny sporządzono na dzień 22 maja 2026 roku

Oświadczenia osób odpowiedzialnych za informacje zawarte w dokumencie informacyjnym**Oświadczenie Emitenta**

Firma Spółki: Ice Code Games Spółka Akcyjna
Adres siedziby: ul. Rakowiecka 34/5, 02-532 Warszawa
Numer telefonu: +48 12 654 05 19
Adres strony internetowej: www.icecodegames.com
Adres poczty elektronicznej: ir@icecodegames.com

Osoby działające w imieniu Emitenta:

Paweł Łaskarzewski - Prezes Zarządu
Mateusz Piłski – Wiceprezes Zarządu
Łukasz Górski – Wiceprezes Zarządu

Oświadczenie osób działających w imieniu Emitenta:

Działając w imieniu Emitenta, oświadczamy, że według naszej najlepszej wiedzy i przy dołożeniu należytej staranności, by zapewnić taki stan, informacje zawarte w Dokumencie Informacyjnym są prawdziwe, rzetelne i zgodne ze stanem faktycznym oraz, że w Dokumencie Informacyjnym nie pominięto żadnych faktów, które mogłyby wpływać na jego znaczenie i wycenę instrumentów finansowych wprowadzanych do obrotu, a także że opisuje on rzetelnie czynniki ryzyka związane z udziałem w obrocie tymi instrumentami.

Elektronicznie podpisany przez Paweł Piotr Łaskarzewski 2026.05.22 16:37:19 +02:00	Signature Not Verified  Dokument podpisany przez Mateusz Piłski Data: 2026.05.22 16:10:23 CEST	 Dokument podpisany przez Łukasz Górski Data: 2026.05.22 16:51:40 CEST
Paweł Łaskarzewski Prezes Zarządu	Mateusz Piłski Wiceprezes Zarządu	Łukasz Górski Wiceprezes Zarządu

Oświadczenie Autoryzowanego Doradcy

Firma Spółki: AUTORYZOWANI.PL Prosta Spółka Akcyjna
Siedziba, adres: ul. Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego 39
43-300 Bielsko-Biała
Numer telefonu: +48 33 500 08 45
Adres strony internetowej: www.autoryzowani.pl
Adres poczty elektronicznej: biuro@autoryzowani.pl

Osoby działające w imieniu Autoryzowanego Doradcy:

Michał Więzik - dyrektor
Michał Damek - dyrektor

Oświadczenie osób działających w imieniu Autoryzowanego Doradcy:

Działając w imieniu Autoryzowanego Doradcy oświadczamy, że Dokument Informacyjny został sporządzony zgodnie z wymogami określonymi w Załączniku nr 1 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, uchwalonego Uchwałą Nr 147/2007 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 1 marca 2007 r. (z późn. zm.), oraz że według naszej najlepszej wiedzy i zgodnie z dokumentami i informacjami przekazanymi przez Emitenta, informacje zawarte w Dokumencie Informacyjnym są prawdziwe, rzetelne i zgodne ze stanem faktycznym oraz, że nie pominięto w nim żadnych faktów, które mogłyby wpływać na jego znaczenie i wycenę Akcji serii I oraz Akcji serii J wprowadzanych do obrotu, a także że opisuje on rzetelnie czynniki ryzyka związane z udziałem w obrocie tymi instrumentami.

 Dokument podpisany przez MICHAŁ WIĘZIK Data: 2026.05.22 17:58:11 CEST	 Digitally signed by Michał Damek Date: 2026.05.22 18:12:41 CEST
Michał Więzik dyrektor	Michał Damek dyrektor

Spis treści

1. Nazwa (firma), forma prawna, kraj siedziby, siedziba i adres emitenta wraz z danymi teleadresowymi (telefon, adres poczty elektronicznej i adres głównej strony internetowej), identyfikator według właściwej klasyfikacji statystycznej i numer według właściwej identyfikacji podatkowej	6
2. Wskazanie czasu trwania emitenta, jeżeli jest oznaczony	6
3. Wskazanie przepisów prawa, na podstawie których został utworzony emitent.....	6
4. Wskazanie sądu, który wydał postanowienie o wpisie do właściwego rejestru, wraz z podaniem daty dokonania tego wpisu, a w przypadku gdy emitent jest podmiotem, którego utworzenie wymagało uzyskania zezwolenia – przedmiot i numer zezwolenia, ze wskazaniem organu, który je wydał	6
5. Informacja czy działalność prowadzona przez emitenta wymaga posiadania zezwolenia, licencji lub zgody, a w przypadku istnienia takiego wymogu – dodatkowo przedmiot i numer zezwolenia, licencji lub zgody, ze wskazaniem organu, który je wydał.....	6
6. Liczba, rodzaj, jednostkowa wartość nominalna i oznaczenie emisji instrumentów finansowych, które mają być przedmiotem wprowadzenia do obrotu w alternatywnym systemie	6
7. Informacje o subskrypcji lub sprzedaży instrumentów finansowych będących przedmiotem wniosku o wprowadzenie, mających miejsce w okresie ostatnich 12 miesięcy poprzedzających datę złożenia wniosku o wprowadzenie	7
8. Określenie podstawy prawnej emisji instrumentów finansowych, ze wskazaniem organu lub osób uprawnionych do podjęcia decyzji o emisji instrumentów finansowych, oraz daty i formy podjęcia decyzji o emisji instrumentów finansowych	11
9. Określenie czy akcje zostały objęte za gotówkę, za wkłady pieniężne w inny sposób, czy za wkłady niepieniężne, wraz z krótkim opisem sposobu ich pokrycia	13
10. Oznaczenie dat, od których akcje uczestniczą w dywidendzie	13
11. Wskazanie praw i obowiązków z instrumentów finansowych, przewidzianych świadczeń dodatkowych na rzecz emitenta ciążących na nabywcy, a także przewidzianych obowiązków dotyczących uzyskania przez nabywcę lub zbywcę odpowiednich zezwoleń lub obowiązku dokonania określonych zawiadomień, jak również przepisów prawa lub innych podstaw prawnych, z których dane prawa lub obowiązki wynikają	14
11.1. Wskazanie praw z instrumentów finansowych i zasad ich realizacji	14
11.2. Obowiązki i ograniczenia związane z przedmiotowymi instrumentami finansowymi.	16
12. Wskazanie osób zarządzających emitentem i nadzorujących emitenta, Autoryzowanego Doradcy oraz firm audytorskich badających sprawozdania finansowe emitenta (wraz ze wskazaniem biegłych rewidentów dokonujących badania)	18
12.1. Emitent	18
12.2. Autoryzowany Doradca	18
12.3. Podmiot dokonujący badania sprawozdań finansowych emitenta (wraz ze wskazaniem biegłych rewidentów dokonujących badania)	19
13. Podstawowe informacje na temat powiązań kapitałowych emitenta, mających istotny wpływ na jego działalność, ze wskazaniem jednostek jego grupy kapitałowej oraz jednostek niewchodzących w skład grupy kapitałowej emitenta, ale będących podmiotami istotnymi dla działalności prowadzonej przez emitenta i powiązanymi kapitałowo lub osobowo z emitentem, osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających lub nadzorczych emitenta lub znaczącymi akcjonariuszami emitenta, z podaniem w stosunku do każdej z nich co najmniej: nazwy (firmy) oraz formy prawnej, siedziby i adresu, przedmiotu działalności oraz udziału emitenta, osób wchodzących w skład organów zarządzających lub nadzorczych emitenta lub znaczących akcjonariuszy emitenta, w kapitale zakładowym lub wniesionym wkładzie, jak również informacji o przysługujących im udziałach w ogólnej liczbie głosów lub w prawach głosu.....	19

14. Wskazanie powiązań osobowych, majątkowych i organizacyjnych.....	22
15. Wskazanie głównych czynników ryzyka związanych z emitentem i wprowadzanymi instrumentami finansowymi.....	23
15.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością i otoczeniem, w jakim Emitent prowadzi działalność	23
15.2. Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym	47
16. Informacje o działalności Emitenta.....	57
17. Informacje dodatkowe	80
17.1. Kapitał zakładowy – określenie rodzajów i wartości kapitałów (funduszy) własnych.	80
17.2. Informacje w zakresie realizacji założeń przyjętych do wyceny przedsiębiorstwa przejmowanego na cele połączenia z Emitentem.....	82
17.3. Informacje o nieopłaconej części kapitału zakładowego	86
17.4. Informacje o wszczętych wobec emitenta postępowaniach: upadłościowym, restrukturyzacyjnym lub likwidacyjnym.....	86
17.5. Informacje o wszczętych wobec emitenta postępowaniach: ugodowym, arbitrażowym lub egzekucyjnym, jeżeli wynik tych postępowań ma lub może mieć istotne znaczenie dla działalności emitenta.....	86
17.6. Informacja na temat wszystkich innych postępowań przed organami rządowymi, postępowań sądowych lub arbitrażowych, włącznie z wszelkimi postępowaniami w toku, za okres obejmujący co najmniej ostatnie 12 miesięcy, lub takimi, które mogą wystąpić według wiedzy emitenta, a które to postępowania mogły mieć lub miały w niedawnej przeszłości, lub mogą mieć istotny wpływ na sytuację finansową emitenta, albo zamieszczenie stosownej informacji o braku takich postępowań	86
17.7. Dokumenty korporacyjne emitenta udostępnione do wglądu.....	87
18. Informacje o przewidywanych zmianach kapitału zakładowego w wyniku realizacji przez obligatariuszy uprawnień z obligacji zamiennych lub z obligacji dających pierwszeństwo do objęcia w przyszłości nowych emisji akcji lub w wyniku realizacji uprawnień przez posiadaczy warrantów subskrypcyjnych, ze wskazaniem wartości przewidywanego warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego oraz terminu wygaśnięcia praw podmiotów uprawnionych do nabycia tych akcji.....	87
19. Wskazanie liczby akcji i wartości kapitału zakładowego, o które - na podstawie statutu przewidującego upoważnienie zarządu do podwyższenia kapitału zakładowego, w granicach kapitału docelowego - może być podwyższony kapitał zakładowy, jak również liczby akcji i wartości kapitału zakładowego, o które może być jeszcze podwyższony kapitał zakładowy w tym trybie	87
20. Oświadczenie emitenta stwierdzające, czy według niego jego aktywa obrotowe wystarczają do pokrycia jego bieżących potrzeb, to jest potrzeb w okresie 12 miesięcy od dnia sporządzenia dokumentu informacyjnego, czy też nie, a jeśli nie – wskazanie w jaki sposób zamierza zapewnić potrzebne dodatkowo aktywa obrotowe; w przypadku gdy emitent podlega obowiązkowi sporządzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego, oświadczenie to powinno odnosić się również do sytuacji finansowej jego grupy kapitałowej.....	88
21. Wskazanie miejsca udostępnienia dokumentów	89
21.1. Ostatniego udostępnionego do publicznej wiadomości publicznego dokumentu informacyjnego lub dokumentu informacyjnego dla tych instrumentów finansowych lub instrumentów finansowych tego samego rodzaju co te instrumenty finansowe ...	89
21.2. Okresowych raportów finansowych emitenta, opublikowanych zgodnie z obowiązującymi emitenta przepisami	90
22. Załączniki	91
22.1. Uchwały stanowiące podstawę emisji Akcji serii I.....	91
22.2. Uchwały stanowiące podstawę emisji Akcji serii J	97
22.3. Plan Połączenia.....	111

22.4.	Wycena Ice Code Games sp. z o.o.	112
22.5.	KRS.....	113
22.6.	Statut Spółki.....	126
22.7.	Wykaz skrótów.....	136

1. Nazwa (firma), forma prawna, kraj siedziby, siedziba i adres emitenta wraz z danymi teleadresowymi (telefon, adres poczty elektronicznej i adres głównej strony internetowej), identyfikator według właściwej klasyfikacji statystycznej i numer według właściwej identyfikacji podatkowej

Nazwa (firma), forma prawna	Ice Code Games Spółka Akcyjna
Kraj siedziby	Rzeczpospolita Polska
Siedziba	Warszawa
Adres	ul. Rakowiecka 34/5, 02-532 Warszawa
NIP	8971729452
REGON	020512760
KRS	0000282571
Oznaczenie Sądu Rejestrowego	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Telefon	+48 12 654 05 19
Poczta e-mail	ir@icecodegames.com
Adres strony internetowej	www.icecodegames.com

2. Wskazanie czasu trwania emitenta, jeżeli jest oznaczony

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

3. Wskazanie przepisów prawa, na podstawie których został utworzony emitent

Emitent został utworzony na podstawie Kodeksu spółek handlowych i działa zgodnie z jego zapisami.

4. Wskazanie sądu, który wydał postanowienie o wpisie do właściwego rejestru, wraz z podaniem daty dokonania tego wpisu, a w przypadku gdy emitent jest podmiotem, którego utworzenie wymagało uzyskania zezwolenia – przedmiot i numer zezwolenia, ze wskazaniem organu, który je wydał

Emitent został zarejestrowany przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 14 czerwca 2007 r. pod nr 0000282571.

Utworzenie Emitenta nie wymagało uzyskania zezwolenia.

5. Informacja czy działalność prowadzona przez emitenta wymaga posiadania zezwolenia, licencji lub zgody, a w przypadku istnienia takiego wymogu – dodatkowo przedmiot i numer zezwolenia, licencji lub zgody, ze wskazaniem organu, który je wydał

Działalność prowadzona przez Emitenta nie wymaga posiadania zezwolenia, licencji lub zgody.

6. Liczba, rodzaj, jednostkowa wartość nominalna i oznaczenie emisji instrumentów finansowych, które mają być przedmiotem wprowadzenia do obrotu w alternatywnym systemie

Na podstawie niniejszego Dokumentu Informacyjnego, Emitent ubiega się o wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynek NewConnect:

- 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- 1.833.472 (jeden milion osiemset trzydzieści trzy tysiące czterysta siedemdziesiąt dwie) akcje zwykłe na okaziciela serii J,

o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.

Podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta oraz emisje tych akcji zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego odpowiednio:

- emisja Akcji serii I w dniu 25 stycznia 2022 r.,
- emisja Akcji serii J w dniu 17 czerwca 2025 r.

7. Informacje o subskrypcji lub sprzedaży instrumentów finansowych będących przedmiotem wniosku o wprowadzenie, mających miejsce w okresie ostatnich 12 miesięcy poprzedzających datę złożenia wniosku o wprowadzenie

W okresie 12 miesięcy poprzedzających datę złożenia wniosku o wprowadzenie Akcji serii I oraz Akcji serii J nie miały miejsca subskrypcje tych Akcji.

Poniżej Zarząd przekazuje informacje podsumowujące subskrypcje Akcji.

Subskrypcja Akcji serii I:

1. Data rozpoczęcia i zakończenia subskrypcji:
Nie dotyczy – emisja akcji serii I miała charakter emisji połączeniowej, w związku z czym nie przeprowadzano ich subskrypcji.
2. Data przydziału akcji:
Akcje serii I zostały przyznane na podstawie uchwały Zarządu w dniu 31 stycznia 2022 r.
3. Liczba instrumentów finansowych objętych subskrypcją:
Łącznie wyemitowanych zostało 114.368.000 akcji serii I.
4. Stopa redukcji zapisów na akcje w poszczególnych transzach:
Nie dotyczy – emisja akcji serii I miała charakter emisji połączeniowej, w związku z czym nie przeprowadzano ich redukcji.
5. Liczba instrumentów finansowych, które zostały przydzielone w ramach przeprowadzonej subskrypcji:
Łącznie przyznano 114.368.000 akcji serii I.
6. Cena, po jakiej instrumenty finansowe były obejmowane:
Cena emisyjna jednej akcji serii I wynosiła 0,16 zł.
- 6a). Informacja o sposobie opłacenia objętych papierów wartościowych, ze wskazaniem szczegółowych informacji obejmujących:
 - a) w przypadku gdy do objęcia (nabycia) doszło w drodze potrącenia wierzytelności: - datę powstania wierzytelności, - przedmiot wierzytelności, - wartość wierzytelności wraz z załączeniem jej wyceny, - opis transakcji, w wyniku której powstały wierzytelności, - podmioty, które objęły (nabyły) papiery wartościowe emitenta, ze wskazaniem ich liczby,
 - b) w przypadku gdy do objęcia (nabycia) doszło w zamian za wkłady niepieniężne: - przedmiot wkładów niepieniężnych, - wartość wkładów niepieniężnych wraz z załączeniem ich wyceny, - podmioty, które objęły (nabyły) papiery wartościowe emitenta, ze wskazaniem ich liczby;Akcje serii I zostały przyznane dotychczasowym udziałowcom spółki Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000662489; która została połączona z Emitentem w drodze jej przejścia przez Emitenta) w zamian za udziały w Ice Code Games sp. z o.o. z

siedzibą w Warszawie (KRS 0000662489). Parytet wymiany akcji wyniósł 1 : 114.368, tj. za jeden udział Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000662489), udziałowiec tej spółki otrzymał 114.368 akcji Emitenta. Wartość Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000662489), ustalono na kwotę 117.394.918,00 zł (wycena sporządzona w dniu 29 grudnia 2020 r. przez Kancelarię Biegłego Rewidenta – Anna Kuza i Wspólnicy sp. k.; wycena została załączona do niniejszego Dokumentu Informacyjnego i została zamieszczona w rozdziale „Załączniki” w pkt. 22.4).

Lp.	Podmiot	Przedmiot wkładów niepieniężnych	Ilość udziałów spółki przejmowanej	Ilość objętych akcji serii I
1.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	353	40 371 904
2.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	273	31 222 464
3.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	163	18 641 984
4.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	11	1 258 048
5.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	11	1 258 048
6.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	11	1 258 048
7.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	11	1 258 048
8.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	16	1 829 888
9.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	3	343 104
10.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	6	686 208
11.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	22	2 516 096
12.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	5	571 840
13.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	44	5 032 192
14.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	5	571 840
15.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	6	686 208
16.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	16	1 829 888
17.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	4	457 472
18.	Osoba fizyczna	Udziały spółki przejmowanej	30	3 431 040
19.	Osoba prawna	Udziały spółki przejmowanej	10	1 143 680

7. Liczba osób, które złożyły zapisy na instrumenty finansowe objęte subskrypcją w poszczególnych transzach:
Nie dotyczy – emisja akcji serii I miała charakter emisji połączeniowej, w związku z czym nie przeprowadzano zapisów na te akcje.
8. Liczba osób, którym przydzielono instrumenty finansowe w ramach przeprowadzonej subskrypcji:
Akcje zostały przyznane w dniu 31 stycznia 2022 r. na podstawie uchwały Zarządu na rzecz 19 osób, w zamian za udziały spółki Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000662489).
- 8a. Informacja, czy osoby, którym przydzielono instrumenty finansowe w ramach przeprowadzonej subskrypcji lub sprzedaży w poszczególnych transzach, są podmiotami powiązanymi z emitentem w rozumieniu § 4 ust. 6 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu:
Akcje serii I w łącznej liczbie 90.236.352 zostały przyznane na rzecz 3 osób powiązanych z Emitentem w rozumieniu §4 ust. 6 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.
9. Nazwy (firmy) subemitentów, którzy objęli instrumenty finansowe w ramach wykonywania umów o submisję, z określeniem liczby instrumentów finansowych, które objęli, wraz z faktyczną ceną jednostki instrumentu finansowego (cena emisyjna lub sprzedaży, po

odliczeniu wynagrodzenia za objęcie jednostki instrumentu finansowego, w wykonaniu umowy subemisji, nabytej przez subemitenta):

Nie dotyczy. Akcje serii I nie były obejmowane przez subemitentów.

10. Łączne określenie wysokości kosztów, które zostały zaliczone do kosztów emisji, ze wskazaniem wysokości kosztów według ich tytułów, w podziale przynajmniej na: koszty przygotowania i przeprowadzenia oferty, wynagrodzenia subemitentów, oddzielnie dla każdego z nich, sporządzenia publicznego dokumentu informacyjnego lub dokumentu informacyjnego, z uwzględnieniem kosztów doradztwa, promocji oferty wraz z metodami rozliczenia tych kosztów w księgach rachunkowych i sposobem ich ujęcia w sprawozdaniu finansowym emitenta:

Łączne koszty emisji akcji serii I wyniosły 26.700,00 złotych netto, w tym:

- przygotowanie i przeprowadzenie oferty 26.700,00 złotych obejmują: sporządzenie wycen przedsiębiorstw, sporządzenie dokumentacji dla celów połączenia, koszty doradztwa, koszty aktów notarialnych, koszty badania biegłego rewidenta, opłaty skarbowe, opłaty sądowe i za ogłoszenie w monitorze sądowym i gospodarczym,
- wynagrodzenie subemitentów: 0 złotych,
- promocja oferty: 0 złotych.

Metoda rozliczenia kosztów: Koszty związane z emisją akcji serii I zmniejszą kapitał zapasowy, utworzony z nadwyżki pomiędzy ceną emisyjną akcji a ich wartością nominalną.

Subskrypcja Akcji serii J:

1. Data rozpoczęcia i zakończenia subskrypcji:
Otwarcie subskrypcji nastąpiło 21 stycznia 2025 r. Zakończenie subskrypcji nastąpiło 7 marca 2025 r.
2. Data przydziału akcji:
Przydział akcji subskrybowanych w ramach zapisów podstawowych i dodatkowych nastąpił 24 lutego 2025 r. Ostateczny (zbiorczy) przydział akcji serii J nastąpił w dniu 12 marca 2025 r., po zakończeniu oferowania tych akcji, w tym po zakończeniu etapu przewidującego możliwość składania ofert w ramach transzy na zaproszenie Zarządu.
3. Liczba instrumentów finansowych objętych subskrypcją:
Emisja obejmowała nie mniej niż 1 i nie więcej niż 42.359.343 akcje zwykłe na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 0,10 zł.
4. Stopa redukcji zapisów na akcje w poszczególnych transzach:
Emisja została przeprowadzona bez żadnej redukcji.
5. Liczba instrumentów finansowych, które zostały przydzielone w ramach przeprowadzonej subskrypcji:
W ramach emisji przydzielone zostały 1.833.472 akcje zwykłe na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja.
6. Cena, po jakiej instrumenty finansowe były obejmowane:
Akcje serii J zostały objęte po cenie emisyjnej równej 0,10 zł za akcję.
- 6a). Informacja o sposobie opłacenia objętych papierów wartościowych, ze wskazaniem szczegółowych informacji obejmujących:
 - a) w przypadku gdy do objęcia (nabycia) doszło w drodze potrącenia wierzytelności: - datę powstania wierzytelności, - przedmiot wierzytelności, - wartość wierzytelności wraz z załączeniem jej wyceny, - opis transakcji, w wyniku której powstały wierzytelności, - podmioty, które objęły (nabyły) papiery wartościowe emitenta, ze wskazaniem ich liczby,

- b) w przypadku gdy do objęcia (nabycia) doszło w zamian za wkłady niepieniężne: - przedmiot wkładów niepieniężnych, - wartość wkładów niepieniężnych wraz z załączeniem ich wyceny, - podmioty, które objęły (nabyły) papiery wartościowe emitenta, ze wskazaniem ich liczby;
Akcje serii J zostały objęte w całości w zamian za wkłady pieniężne.
7. Liczba osób, które złożyły zapisy na instrumenty finansowe objęte subskrypcją w poszczególnych transzach:
W ramach zapisów podstawowych na akcje serii J zapisy złożyło 77 osób.
W ramach zapisów dodatkowych na akcje serii J zapisy złożyło 21 osób.
W ramach transzy na zaproszenie Zarządu nie złożono zapisów.
8. Liczba osób, którym przydzielono instrumenty finansowe w ramach przeprowadzonej subskrypcji:
W ramach zapisów podstawowych akcje serii J przydzielono 77 osobom.
W ramach zapisów dodatkowych akcje serii J przydzielono 21 osobom.
W ramach transzy na zaproszenie Zarządu nie przydzielono akcji.
- 8a. Informacja, czy osoby, którym przydzielono instrumenty finansowe w ramach przeprowadzonej subskrypcji lub sprzedaży w poszczególnych transzach, są podmiotami powiązanymi z emitentem w rozumieniu § 4 ust. 6 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu:
Akcje serii J nie zostały przydzielone osobom powiązanym ze Spółką, w rozumieniu §4 ust. 6 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.
9. Nazwy (firmy) subemitentów, którzy objęli instrumenty finansowe w ramach wykonywania umów o submisję, z określeniem liczby instrumentów finansowych, które objęli, wraz z faktyczną ceną jednostki instrumentu finansowego (cena emisyjna lub sprzedaży, po odliczeniu wynagrodzenia za objęcie jednostki instrumentu finansowego, w wykonaniu umowy subemisji, nabytej przez subemitenta):
Akcje serii J nie były obejmowane przez subemitentów. Nie zawarto żadnej umowy o submisję.
10. Łączne określenie wysokości kosztów, które zostały zaliczone do kosztów emisji, ze wskazaniem wysokości kosztów według ich tytułów, w podziale przynajmniej na: koszty przygotowania i przeprowadzenia oferty, wynagrodzenia subemitentów, oddzielnie dla każdego z nich, sporządzenia publicznego dokumentu informacyjnego lub dokumentu informacyjnego, z uwzględnieniem kosztów doradztwa, promocji oferty wraz z metodami rozliczenia tych kosztów w księgach rachunkowych i sposobem ich ujęcia w sprawozdaniu finansowym emitenta:
Łączne koszty emisji akcji serii J wyniosły 105.488,96 złotych brutto, w tym:
- przygotowanie i przeprowadzenie oferty 105.488,96 złotych brutto, obejmują: sporządzenie dokumentacji z uwzględnieniem kosztów doradztwa, koszty aktów notarialnych, podatek od czynności cywilnoprawnych z tytułu podwyższenia kapitału zakładowego, opłatę za ogłoszenie w monitorze sądowym i gospodarczym,
 - wynagrodzenie subemitentów: 0 złotych,
 - promocja oferty: 0 złotych.
- Metoda rozliczenia kosztów: Koszty związane z emisją akcji serii J zaliczone zostaną do kosztów finansowych.

8. Określenie podstawy prawnej emisji instrumentów finansowych, ze wskazaniem organu lub osób uprawnionych do podjęcia decyzji o emisji instrumentów finansowych, oraz daty i formy podjęcia decyzji o emisji instrumentów finansowych

Organem uprawnionym do podjęcia decyzji o podwyższeniu kapitału zakładowego poprzez emisję akcji, na mocy art. 430-432 K.s.h jest Walne Zgromadzenie Spółki, a także zgodnie z upoważnieniem udzielonym w §5a Statutu, również Zarząd Spółki (kapitał docelowy).

Emisja Akcji serii I

Akcje serii I wyemitowane zostały na podstawie uchwały nr 4/12/2021 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 2 grudnia 2021 roku w sprawie połączenia Emitenta ze spółką Ice Code Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu Emitenta oraz w sprawie dematerializacji akcji serii I i ubiegania się o wprowadzenie akcji serii I do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu i przyjęcia tekstu jednolitego statutu Spółki (Rep. A nr 22070/2021). W dniu 31 stycznia 2022 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę nr 1/01/2022, w sprawie przydziału tych akcji.

Wartość nominalna każdej akcji serii I wynosi 0,10 zł (dziesięć groszy), cena emisyjna ustalona została na poziomie 0,16 zł (szesnaście groszy). Łączna wartość nominalna akcji serii I wynosi 11.436.800,00 zł (jedenaście milionów czterysta trzydzieści sześć tysięcy osiemset złotych 00/100). Akcje te odpowiadają udziałowi w wysokości 64,27% kapitału zakładowego Spółki, co uprawnia do wykonywania z nich 64,27% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

Emisja Akcji serii I miała charakter emisji połączeniowej, w związku z czym nie przeprowadzano ich subskrypcji. Akcje serii I zostały przyznane dotychczasowym udziałowcom spółki Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (KRS 0000662489; która została połączona z Emitentem w drodze jej przejęcia przez Emitenta) w zamian za udziały w Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Łącznie przydzielonych zostało 114.368.000 akcji serii I na rzecz 19 osób, w tym 18 osób fizycznych oraz 1 osoby prawnej. Akcje serii I zostały wydane w procesie połączenia Emitenta, na zasadzie art. 494 § 4 k.s.h. oraz w oparciu o szczegółowe postanowienia Planu Połączenia i nie wymagały ani objęcia, ani opłacenia. Za jeden udział Ice Code Games sp. z o.o. o wartości nominalnej 51,00 zł (pięćdziesiąt jeden złotych) zostało wydanych 114.368 (sto czternaście tysięcy trzysta sześćdziesiąt osiem) Akcji serii I.

Emisja Akcji serii I przeprowadzona była w trybie oferty publicznej w rozumieniu art. 2 lit. d Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylenia dyrektywy 2003/71/WE („Rozporządzenie Prospektowe”). W związku z faktem, iż oferta publiczna Akcji serii I była skierowana do mniej niż 150 osób fizycznych lub prawnych, innych niż inwestorzy kwalifikowani, a ponadto łączna liczba osób, do których w okresie poprzednich 12 miesięcy kierowane były oferty publiczne tego samego rodzaju papierów wartościowych, o których mowa w art. 1 ust. 4 lit. b rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129, nie przekroczyła 149 osób, zgodnie z art. 1 ust. 4 lit. b oraz art. 3 ust. 1 Rozporządzenia Prospektowego do przedmiotowej oferty publicznej nie znalazł zastosowania obowiązek sporządzenia i opublikowania prospektu emisyjnego. Odnosząc się do art. 3 ust. 1a ustawy o ofercie publicznej, wskazuje się, że oferta Akcji serii I była skierowana do 19 osób. Jednocześnie w okresie 12 miesięcy poprzedzających tę ofertę, Spółka nie przeprowadzała ofert publicznych papierów wartościowych tego samego rodzaju, o których mowa w art. 1 ust. 4 lit. b rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129. W konsekwencji łączna liczba osób, do których kierowano takie oferty, nie przekroczyła 149 osób, a tym samym oferta Akcji serii I nie wymagała sporządzenia i opublikowania memorandum informacyjnego, o którym mowa w art. 38b ustawy o ofercie publicznej.

Akcje serii I zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 25 stycznia 2022 r.

Na podstawie oświadczenia nr 264/2022 Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. z dnia 22 marca 2022 r., Akcje serii I zostały zarejestrowane w depozycie papierów wartościowych pod kodem ISIN PLDGTAV00039 w dniu 24 marca 2022 r.

Pełne teksty uchwał stanowiących podstawę emisji Akcji serii I, znajdują się w rozdziale „Załączniki”, w pkt 22.1.

Emisja Akcji serii J

Akcje serii J wyemitowane zostały na podstawie uchwały nr 4/11/2024 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 listopada 2024 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w trybie subskrypcji zamkniętej (z prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy), dematerializacji akcji nowej emisji oraz zmiany § 5 ust. 1 oraz § 5 ust. 2 Statutu Spółki (Rep. A nr 18293/2024). W dniu 8 stycznia 2025 roku Zarząd Emitenta podjął uchwałę nr 1/01/2025, w sprawie ustalenia warunków i harmonogramu emisji Akcji serii J, która została zmieniona uchwałą Zarządu nr 2/01/2025 w dniu 14 stycznia 2025 r. Następnie, po zakończeniu subskrypcji tych akcji, w dniu 2 kwietnia 2025 r. Zarząd Spółki podjął uchwały zawierające oświadczenie o dookreśleniu wysokości kapitału zakładowego w Statucie w drodze emisji Akcji serii J (Rep. A nr 984/2025 oraz Rep. A nr 7212/2025).

Wartość nominalna każdej akcji serii J wynosi 0,10 zł (dziesięć groszy), cena emisyjna ustalona została na poziomie 0,10 zł (dziesięć groszy). Łączna wartość nominalna akcji serii J wynosi 183.347,20 zł (sto osiemdziesiąt trzy tysiące trzysta czterdzieści siedem złotych 20/100). Akcje te odpowiadają udziałowi w wysokości 1,03% kapitału zakładowego Spółki, co uprawnia do wykonywania z nich 1,03% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki.

Akcje serii J zostały wyemitowane z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Spółki i zostały zaoferowane w trybie subskrypcji zamkniętej. Za każdą 1 (jedną) akcję Spółki posiadaną na koniec dnia ustalenia prawa poboru, tj. na koniec 3 grudnia 2024 r., akcjonariuszowi przysługiwało jedno jednostkowe prawo poboru, przy czym trzy jednostkowe prawa poboru uprawniały do objęcia jednej Akcji serii J. Emisja Akcji serii J przeprowadzona była w drodze oferty publicznej w rozumieniu art. 2 lit. d Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylenia dyrektywy 2003/71/WE („Rozporządzenie Prospektowe”). Emisja Akcji serii J prowadzona była na zasadach określonych w art. 37a Ustawa o ofercie publicznej, tj. poprzez udostępnienie w dniu 21 stycznia 2025 r. na stronie internetowej Emitenta (<https://icocodegames.com/oferta-publiczna/>) oraz firmy inwestycyjnej pośredniczącej w ofercie publicznej Akcji serii J (<http://dminc.pl/oferta-publiczna/icocodegames>) właściwego dokumentu ofertowego. Spółka przeprowadziła subskrypcję Akcji serii J w dniach od 21 stycznia 2025 r. do 7 marca 2025 r. Łącznie zaoferowanych zostało nie mniej niż 1 i nie więcej niż 42.359.343 Akcji serii J. W ramach zapisów podstawowych, zapisy na Akcje serii J złożyło 77 osób, a w ramach zapisów dodatkowych 21 osób. W ramach transzy na zaproszenie Zarządu nie złożono zapisów. Finalnie, przydzielono łącznie 1.833.472 Akcji serii J, przy czym w ramach zapisów podstawowych Akcje serii J przydzielono 77 osobom, a w ramach zapisów dodatkowych 21 osobom. W ramach transzy na zaproszenie Zarządu nie przydzielono Akcji serii J.

Akcje serii J zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 17 czerwca 2025 r.

Na podstawie oświadczenia nr 687/2025 Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. z dnia 28 lipca 2025 r., Akcje serii J zostały zarejestrowane w depozycie papierów wartościowych pod kodem ISIN PLDGTAV00062 w dniu 30 lipca 2025 r.

Pełne teksty uchwał stanowiących podstawę emisji Akcji serii J, znajdują się w rozdziale „Załączniki”, w pkt 22.2.

9. Określenie czy akcje zostały objęte za gotówkę, za wkłady pieniężne w inny sposób, czy za wkłady niepieniężne, wraz z krótkim opisem sposobu ich pokrycia

Akcje serii I zostały przyznane dotychczasowym wspólnikom spółki Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (która została połączona z Emitentem w drodze jej przejęcia przez Emitenta) w zamian za udziały w Ice Code Games sp. z o.o. W zamian za 1 udział Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie o wartości nominalnej 51,00 zł, przydzielono 114.368 Akcji serii I Spółki. Wartość Ice Code Games sp. z o.o. ustalono na kwotę 117.394.918,00 zł (wycena sporządzona w dniu 29 grudnia 2020 r. przez Kancelarię Biegłego Rewidenta – Anna Kuza i Wspólnicy sp. k.; wycena została załączona do niniejszego Dokumentu Informacyjnego i została zamieszczona w rozdziale „Załączniki” w pkt. 22.4).

Akcje serii J zostały w całości opłacone wkładem pieniężnym w formie gotówkowej.

10. Oznaczenie dat, od których akcje uczestniczą w dywidendzie

Uprawnionymi do dywidendy za dany rok obrotowy w spółce publicznej są akcjonariusze, którym przysługiwały akcje w dniu ustalonym przez Walne Zgromadzenie (art. 348 § 3 K.s.h.). Zwyczajne Walne Zgromadzenie ustala dzień dywidendy zgodnie z regulacjami art. 348 § 4 K.s.h., a wypłata następuje w dniu określonym zgodnie z art. 348 § 5 K.s.h.

Wszystkie akcje Emitenta są równe w prawach do dywidendy.

Uczestnictwo Akcji serii I w dywidendzie

Zgodnie z §2 ust. 4 uchwały nr 4/12/2021 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 2 grudnia 2021 roku w sprawie połączenia Emitenta ze spółką Ice Code Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu Emitenta oraz w sprawie dematerializacji akcji serii I i ubiegania się o wprowadzenie akcji serii I do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu i przyjęcia tekstu jednolitego statutu Spółki, Akcje serii I są równe w prawach co do dywidendy i głosu oraz są uprawnione do udziału w zysku Spółki poczynsz od zysku ustalonego za rok obrotowy, w którym nastąpiła rejestracja połączenia z Ice Code Games sp. z o.o., tj. od zysku za rok obrotowy 2022 (rejestracja Akcji serii I w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego nastąpiła 25 stycznia 2022 r.; za 2022 r. Spółka osiągnęła stratę netto).

Uczestnictwo Akcji serii J w dywidendzie

Zgodnie z §1 ust. 4 uchwały nr 4/11/2024 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 listopada 2024 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w trybie subskrypcji zamkniętej (z prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy), dematerializacji akcji nowej emisji oraz zmiany § 5 ust. 1 oraz § 5 ust. 2 Statutu Spółki, Akcje serii J uczestniczą w dywidendzie na następujących warunkach:

- a) Akcje serii J wydane lub zapisane po raz pierwszy na rachunkach papierów wartościowych najpóźniej w dniu dywidendy ustalonym w uchwale Walnego Zgromadzenia w sprawie podziału zysku, uczestniczą w dywidendzie poczynsz od zysku za poprzedni rok obrotowy, tzn. od dnia 1 stycznia roku obrotowego poprzedzającego bezpośrednio rok, w którym akcje te zostały wydane lub zapisane po raz pierwszy na rachunku papierów wartościowych,

- b) Akcje serii J wydane lub zapisane po raz pierwszy na rachunkach papierów wartościowych w dniu przypadającym po dniu dywidendy ustalonym w uchwale Walnego Zgromadzenia w sprawie podziału zysku, uczestniczą w dywidendzie począwszy od zysku za rok obrotowy, w którym akcje te zostały wydane lub zapisane po raz pierwszy na rachunku papierów wartościowych, tzn. od dnia 1 stycznia tego roku obrotowego.

W związku z faktem, że Akcje serii J zostały zarejestrowane w KDPW w dniu 30 lipca 2025 r. (Oświadczenie KDPW nr 687/2025 z dnia 28 lipca 2025 r.) i w tym też dniu zostały zapisane na rachunkach maklerskich obejmujących je akcjonariuszy, Akcje serii J uprawniają do uczestniczenia w dywidendzie począwszy od przeznaczenia wyniku za 2025 rok (za 2025 r. Spółka osiągnęła stratę netto).

Przeznaczenie zysku/pokrycie straty za 2024 rok obrotowy

Zgodnie z treścią uchwały nr 7/05/2025 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 7 maja 2025 r. w sprawie pokrycia straty netto Spółki za rok obrotowy 2024, stratę netto Spółki poniesioną w roku obrotowym 2024 w wysokości -12.269.817,34 zł postanowiono pokryć w całości z zysków lat przyszłych.

Określenie polityki Emitenta co do wypłaty dywidendy

Zgodnie z art. 395 § 2 pkt 2) K.s.h. organem właściwym do powzięcia uchwały o podziale zysku (albo o pokryciu straty), jest Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które zgodnie z art. 395 § 1 K.s.h., powinno odbyć się w terminie sześciu miesięcy po upływie każdego roku obrotowego.

Zgodnie z §7 ust. 4 Statutu Spółki zysk netto Spółki może być przeznaczony w szczególności na:

- a) kapitał zapasowy;
- b) inwestycje;
- c) dodatkowy kapitał rezerwowy tworzony w Spółce;
- d) dywidendy dla akcjonariuszy;
- e) inne cele określone uchwałą Walnego Zgromadzenia.

Zgodnie natomiast z zapisami §7 ust. 5 Statutu, Zwyczajne Walne Zgromadzenie ustala dzień wypłaty dywidendy Akcjonariuszom. Dzień dywidendy może być wyznaczony na dzień powzięcia uchwały przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie albo w ciągu kolejnych trzech miesięcy, licząc od dnia podjęcia uchwały.

Spółka nie posiada polityki w zakresie wypłaty dywidendy.

11. Wskazanie praw i obowiązków z instrumentów finansowych, przewidzianych świadczeń dodatkowych na rzecz emitenta ciężących na nabywcy, a także przewidzianych obowiązków dotyczących uzyskania przez nabywcę lub zbywcę odpowiednich zezwoleń lub obowiązku dokonania określonych zawiadomień, jak również przepisów prawa lub innych podstaw prawnych, z których dane prawa lub obowiązki wynikają

Akcje serii I oraz Akcje serii J wprowadzane do alternatywnego systemu obrotu na podstawie niniejszego Dokumentu Informacyjnego, są tożsame w prawach, w szczególności w prawie głosu oraz w prawie do dywidendy z akcjami znajdującymi się w publicznym obrocie w alternatywnym systemie na rynku NewConnect.

11.1. Wskazanie praw z instrumentów finansowych i zasad ich realizacji

1) Uprawnienia wynikające z Kodeksu Spółek Handlowych

a) Uprawnienia o charakterze korporacyjnym

- **Prawo do głosu:** Akcjonariuszowi przysługuje jeden głos na każdą posiadaną akcję na Walnym Zgromadzeniu, z możliwością głosowania odmiennie z każdej z nich (art. 411 § 1 oraz art. 411³ K.s.h.).
- **Prawo do udziału w Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy:** Uprawnienie przysługuje osobom będącym akcjonariuszami na 16 dni przed datą zgromadzenia, tzw. dzień rejestracji (art. 406¹ K.s.h.).
- **Prawo do zwołania oraz prawo do żądania zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia:** Akcjonariusze reprezentujący co najmniej połowę kapitału lub głosów mogą zwołać Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie (art. 399 § 3 K.s.h.), natomiast próg co najmniej 1/20 kapitału uprawnia do żądania zwołania zgromadzenia oraz umieszczania spraw w porządku obrad (art. 400 § 1 i art. 401 § 1 K.s.h.).
- **Prawo do zgłaszania projektów uchwał:** Akcjonariusze posiadający 1/20 kapitału mogą zgłaszać projekty przed terminem zgromadzenia, natomiast każdy akcjonariusz ma takie prawo podczas trwania obrad (art. 401 § 4 i § 5 K.s.h.).
- **Prawo do żądania wydania odpisu wniosków:** Możliwość uzyskania odpisów wniosków w sprawach objętych porządkiem obrad na tydzień przed terminem zgromadzenia (art. 407 § 2 K.s.h.).
- **Prawo do zaskarżania uchwał:** Obejmuje prawo do wytoczenia powództwa o uchylenie uchwały lub stwierdzenie jej nieważności (art. 422 oraz art. 425 K.s.h.). Ustawa określa konkretne terminy zawite oraz krąg podmiotów uprawnionych (art. 424 § 2 oraz art. 425 § 2 i § 3 K.s.h.).
- **Prawo do żądania wyboru Rady Nadzorczej oddzielnymi grupami:** Przysługuje akcjonariuszom reprezentującym co najmniej 1/5 kapitału zakładowego (art. 385 § 3 K.s.h.).
- **Prawo do uzyskania informacji o spółce:** Obowiązek Zarządu do udzielenia informacji na żądanie akcjonariusza podczas obrad, o ile jest to uzasadnione oceną spraw w porządku obrad, z możliwością sądowej weryfikacji odmowy (art. 428–429 K.s.h.).
- **Prawo do imiennego świadectwa depozytowego:** Prawo do uzyskania dokumentu potwierdzającego legitymację do realizacji uprawnień z papierów wartościowych, innych niż uczestnictwo w Walnym Zgromadzeniu (art. 9 i art. 10 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi).
- **Prawo do imiennego zaświadczenia o prawie uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu:** Dokument wystawiany przez podmiot prowadzący rachunek papierów wartościowych na żądanie uprawnionego, niezbędny do udziału w zgromadzeniu spółki publicznej (art. 406³ K.s.h.).
- **Prawo do wydania odpisów sprawozdań:** Prawo do otrzymania kopii kluczowych dokumentów finansowych i sprawozdań z działalności przed Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniem (art. 395 § 4 K.s.h.).
- **Prawo do przeglądania listy uprawnionych do uczestnictwa w Walnym Zgromadzeniu:** Prawo do wglądu w listę oraz żądania jej odpisu w lokalu zarządu przed terminem zgromadzenia (art. 407 § 1 i § 1¹ K.s.h.).
- **Prawo do złożenia wniosku o sprawdzenie listy obecności:** Uprawnienie dla akcjonariuszy posiadających 1/10 kapitału reprezentowanego na zgromadzeniu (art. 410 § 2 K.s.h.).

- **Prawo do przeglądania księgi protokołów:** Możliwość wglądu w protokoły z przebiegu Walnych Zgromadzeń oraz uzyskania odpisów uchwał (art. 421 § 3 K.s.h.).
- **Prawo do wniesienia pozwu:** Prawo akcjonariusza do wystąpienia o naprawienie szkody wyrządzonej spółce, jeżeli ta nie uczyni tego we własnym zakresie w określonym terminie (art. 486 i 487 K.s.h.).
- **Prawo do przeglądania dokumentów oraz udostępnienia odpisów dokumentów:** Uprawnienia w procesach reorganizacyjnych, takich jak połączenia, podziały czy przekształcenia (art. 505 § 1, art. 540 § 1 oraz art. 561 § 1 K.s.h.).
- **Prawo do informacji o dominacji lub zależności:** Prawo do uzyskania informacji o powiązaniach kapitałowych emitenta z innymi podmiotami (art. 6 § 4 K.s.h.).
- **Prawo do umorzenia akcji:** Możliwość unicestwienia akcji w drodze umorzenia dobrowolnego lub przymusowego na zasadach określonych w statucie i ustawie (art. 359 K.s.h. oraz § 6 Statutu Spółki).

b) Uprawnienia o charakterze majątkowym

- **Prawo do udziału w zyskach spółki:** Prawo do dywidendy z zysku przeznaczanego do wypłaty przez Walne Zgromadzenie, rozliczanego proporcjonalnie do liczby posiadanych akcji (art. 347–348 K.s.h.).
- **Prawo pierwszeństwa do objęcia nowych akcji (prawo poboru):** Przywilej zachowania proporcjonalnego udziału w kapitale przy nowych emisjach, z możliwością jego wyłączenia przez Walne Zgromadzenie w interesie spółki (art. 433 K.s.h.).
- **Prawo do udziału w majątku Emitenta w przypadku likwidacji:** Prawo do otrzymania części majątku pozostałego po zaspokojeniu wierzycieli (art. 474 K.s.h.).
- **Prawo do zbywania akcji Emitenta:** Generalna zasada zbywalności akcji jako papierów wartościowych (art. 337 § 1 K.s.h.).

2) Uprawnienia wynikające z Ustawy o ofercie publicznej, Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi i Statutu Spółki

- **Prawo do zbadania zagadnienia przez rewidenta do spraw szczególnych:** Prawo akcjonariuszy posiadających 5% głosów do żądania powołania biegłego do zbadania określonych spraw spółki (art. 84 ust. 1 Ustawy o ofercie).
- **Prawo żądania przymusowego wykupu akcji:** Uprawnienie akcjonariusza większościowego (95%) do wykupu akcji od mniejszości (art. 82 ust. 1 Ustawy o ofercie).
- **Prawo żądania wykupu posiadanych akcji:** Uprawnienie akcjonariusza mniejszościowego do żądania odkupienia jego akcji przez akcjonariusza posiadającego co najmniej 95% głosów (art. 83 Ustawy o ofercie).

11.2. Obowiązki i ograniczenia związane z przedmiotowymi instrumentami finansowymi

- **Ograniczenia wynikające z treści Statutu Spółki oraz umów cywilnych:** Statut Spółki nie przewiduje ograniczeń w obrocie akcjami.
- **Obowiązki i ograniczenia wynikające z Rozporządzenia MAR:** Inwestorzy oraz osoby pełniące obowiązki zarządcze podlegają restrykcjom dotyczącym:
 - Informacji poufnych: Definicja i zasady postępowania (art. 7 Rozporządzenia MAR).

- Zakazów: Wykorzystywania, ujawniania informacji poufnych oraz manipulacji na rynku (art. 8, 12, 14 i 15 Rozporządzenia MAR).
 - Powiadamiania o transakcjach: Obowiązek zgłaszania transakcji przez kadrę kierowniczą i osoby blisko z nimi związane po przekroczeniu określonych progów kwotowych (art. 19 Rozporządzenia MAR).
 - Okresów zamkniętych: Zakaz handlu akcjami przed publikacją raportów okresowych (art. 19 ust. 11 Rozporządzenia MAR).
- **Obowiązki i ograniczenia wynikające z Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi:** Obrót podlega nadzorowi KNF i organizatora rynku, co obejmuje m.in. możliwość zawieszenia lub wykluczenia instrumentów z obrotu ze względu na bezpieczeństwo rynku lub interes inwestorów (art. 78 Ustawy o obrocie). Naruszenia obowiązków podlegają sankcjom administracyjnym i finansowym (art. 174–176f Ustawy o obrocie).
 - **Obowiązki wynikające z Ustawy o ofercie publicznej:** Akcjonariusze są zobowiązani do zawiadamiania Komisji Nadzoru Finansowego oraz Spółki o osiągnięciu, przekroczeniu lub zmniejszeniu określonych progów ogólnej liczby głosów (5%, 10%, 15%, 20%, 25%, 33%, 33 $\frac{1}{3}$ %, 50%, 75% albo 90%). Obowiązek ten obejmuje również nabycia pośrednie oraz działanie w porozumieniu (art. 69, 69a, 87 i 89 Ustawy o ofercie).
 - **Ograniczenia wynikające z Ustawy o ochronie konkurencji i konsumentów:** Inwestorzy planujący nabycie znacznych pakietów akcji Emitenta muszą uwzględnić przepisy dotyczące kontroli koncentracji. Głównym obowiązkiem jest zawiadomienie Prezesa UOKiK o zamiarze koncentracji po przekroczeniu ustawowych progów obrotu uczestników transakcji. Ustawa przewiduje szereg wyłączeń oraz sankcje finansowe za dokonanie koncentracji bez wymaganej zgody, sięgające do 10% obrotu (art. 13–21 oraz art. 94 i 106 ustawy o ochronie konkurencji i konsumentów).
 - **Ograniczenia wynikające z Rozporządzenia Rady (WE) Nr 139/2004 w sprawie kontroli koncentracji przedsiębiorstw:** W przypadku transakcji o tzw. wymiarze wspólnotowym (dotyczących podmiotów o najwyższych światowych obrotach), obowiązek zgłoszenia koncentracji przenosi się z poziomu krajowego na poziom Komisji Europejskiej. Nabycie akcji naruszające te progi bez uprzedniej zgody Komisji może skutkować nieważnością czynności prawnej lub dotkliwymi karami (art. 1–5 Rozporządzenia Rady (WE) nr 139/2004).
 - **Ograniczenia wynikające z Ustawy o kontroli niektórych inwestycji:** Emitent jako spółka publiczna podlega ochronie przed niekontrolowanym przejęciem przez podmioty spoza Unii Europejskiej lub OECD. Kluczowe obowiązki obejmują zawiadomienie o zamiarze nabycia lub osiągnięcia progu 20% lub 40% głosów. Nabycie akcji z naruszeniem ustawy jest z mocy prawa nieważne. Ponadto z takich akcji nie można wykonywać prawa głosu (z wyjątkiem prawa do ich zbycia). Ustawa przewiduje również sankcje karne dla osób zobowiązanych do złożenia zawiadomienia (art. 1, art. 12a–12k ustawy o kontroli niektórych inwestycji).
 - **Ograniczenia wynikające z Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu:** Obrót akcjami Emitenta w alternatywnym systemie wymaga stałego spełniania wymogów regulaminowych dotyczących m.in. nieograniczonej zbywalności instrumentów, minimalnej wartości nominalnej akcji oraz utrzymywania odpowiedniego poziomu rozproszenia kapitału wśród akcjonariuszy mniejszościowych (§ 3 Regulaminu ASO). Kluczowym ograniczeniem dla głównych akcjonariuszy jest dwunastomiesięczny zakaz wprowadzania do obrotu akcji należących do założycieli oraz akcji objętych preferencjami cenowymi, co

ma na celu stabilizację akcjonariatu w pierwszym roku po debiucie (§ 3 ust. 1a Regulaminu ASO). Inwestorzy muszą również uwzględniać uprawnienie Giełdy do zawieszenia notowań lub wykluczenia instrumentów z obrotu w przypadku naruszenia przez Emitenta obowiązków regulaminowych lub w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa obrotu i interesu jego uczestników.

12. Wskazanie osób zarządzających emitentem i nadzorujących emitenta, Autoryzowanego Doradcy oraz firm audytorskich badających sprawozdania finansowe emitenta (wraz ze wskazaniem biegłych rewidentów dokonujących badania)

12.1. Emitent

1) Zarząd

Zgodnie z §14 Statutu, Zarząd Spółki składa się z jednego do trzech członków, w tym Prezesa Zarządu, powoływanych na wspólną kadencję, która trwa 5 (pięć) lat. Mandat członka Zarządu powołanego przed upływem danej kadencji Zarządu wygasa równocześnie z wygaśnięciem mandatów pozostałych członków Zarządu. Mandaty członków Zarządu wygasają z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie, bilans oraz rachunek zysków i strat za ostatni rok ich urzędowania. Członków Zarządu Spółki powołuje, odwołuje i zawiesza w czynnościach oraz określa liczbę członków Zarządu Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego skład Zarządu przedstawia się następująco:

- | | |
|----------------------|----------------------|
| – Paweł Łaskarzewski | – Prezes Zarządu |
| – Mateusz Pilski | – Wiceprezes Zarządu |
| – Łukasz Górski | – Wiceprezes Zarządu |

2) Rada Nadzorcza

Zgodnie z §20 Statutu, Rada Nadzorcza składa się z 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) członków, w tym Przewodniczącego i Wiceprzewodniczącego. Członków Rady Nadzorczej będzie powoływać i odwoływać Walne Zgromadzenie. W przypadku, gdy z jakiegokolwiek przyczyny miejsce w Radzie Nadzorczej zostanie opróżnione, Rada Nadzorcza uprawniona jest do uzupełnienia swojego składu do wymaganej przepisami prawa liczby. W takim wypadku każdy z Członków Rady Nadzorczej uprawniony jest do zgłoszenia po jednym kandydacie do Rady Nadzorczej. Członkiem Rady Nadzorczej zostaje osoba, która uzyskała najwięcej głosów Członków Rady. Głosowanie jest tajne. Członkowie Rady Nadzorczej powoływani są na okres wspólnej kadencji wynoszącej 5 (pięć) lat.

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- | | |
|-------------------------|--------------------------------------|
| – Kamila Dulcka-Maksara | – Przewodnicząca Rady Nadzorczej |
| – Hanna Marszałkowska | – Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej |
| – Tomasz Wykurz | – Członek Rady Nadzorczej |
| – Patrycja Ignacy | – Członek Rady Nadzorczej |
| – Oskar Kopiński | – Członek Rady Nadzorczej |

12.2. Autoryzowany Doradca

Firma Spółki:	AUTORYZOWANI.PL Prosta Spółka Akcyjna
Adres siedziby:	ul. Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego 39
	43-300 Bielsko-Biała
Numer telefonu:	+ 48 33 500 08 45

Adres strony internetowej:	www.autoryzowani.pl
Adres poczty elektronicznej:	biuro@autoryzowani.pl
Numer KRS:	0001061102

12.3. Podmiot dokonujący badania sprawozdań finansowych emitenta (wraz ze wskazaniem biegłych rewidentów dokonujących badania)

W dniu 23 stycznia 2026 r. Spółka zawarła z ww. firmą audytorską umowę na badanie sprawozdań finansowych Spółki (jednostkowych i skonsolidowanych) za lata 2025 oraz 2026.

Firma:	Biegly.pl sp. z o.o.
Siedziba, adres:	ul. Wysłoucha 42, 52-433 Wrocław
Numer telefonu:	+48 606 666 747
Adres strony internetowej:	www.biegly.pl
Adres poczty elektronicznej:	info@biegry.pl
Numer KRS	0000768860

Podmiot wpisany jest na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem ewidencyjnym 4240.

Kluczowym biegłym rewidentem odpowiedzialnym za badanie jednostkowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego Emitenta był Pan Andrzej Waśków, biegły rewident wpisany do rejestru biegłych rewidentów prowadzonego przez Krajową Radę Biegłych Rewidentów pod numerem 13332.

13. Podstawowe informacje na temat powiązań kapitałowych emitenta, mających istotny wpływ na jego działalność, ze wskazaniem jednostek jego grupy kapitałowej oraz jednostek niewchodzących w skład grupy kapitałowej emitenta, ale będących podmiotami istotnymi dla działalności prowadzonej przez emitenta i powiązanymi kapitałowo lub osobowo z emitentem, osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających lub nadzorczych emitenta lub znaczącymi akcjonariuszami emitenta, z podaniem w stosunku do każdej z nich co najmniej: nazwy (firmy) oraz formy prawnej, siedziby i adresu, przedmiotu działalności oraz udziału emitenta, osób wchodzących w skład organów zarządzających lub nadzorczych emitenta lub znaczących akcjonariuszy emitenta, w kapitale zakładowym lub wniesionym wkładzie, jak również informacji o przysługujących im udziałach w ogólnej liczbie głosów lub w prawach głosu

Emitent nie jest jednostką zależną wobec innego podmiotu, natomiast tworzy Grupę Kapitałową jako podmiot dominujący z dwoma spółkami zależnymi, tj. Outstanding Move Games sp. z o.o. oraz InvestLab ASI sp. z o.o.

Pomiędzy Emitentem, a spółkami zależnymi występowały rozrachunki wewnątrzgrupowe z tytułu pożyczek oraz świadczenia usług.

W relacji z InvestLab ASI sp. z o.o. na dzień 31 marca 2026 r. istniały dwie pożyczki udzielone przez Emitenta o łącznym saldzie 277.508,81 zł (w tym pożyczka w kwocie 127.508,81 zł z terminem zwrotu do 9 września 2026 r. oraz pożyczka w kwocie 150.000,00 zł z terminem zwrotu do 15 października 2026 r.; obie oprocentowane w skali roku stawką WIBOR 3M z dnia wypłaty powiększoną o marżę w wysokości 2%).

W relacji z Outstanding Move Games sp. z o.o., w 2025 r. wartość usług świadczonych przez tę spółkę na rzecz Emitenta w zakresie poprawy jakości gry lub konsultacji wyniosła 164.082,00 zł. Ponadto, na 31 marca 2026 r. istniały dwie pożyczki udzielone przez Emitenta o łącznym saldzie 186.000,00 zł (w tym pożyczka w kwocie 140.000,00 zł z terminem zwrotu do 17

września 2026 r. oraz pożyczka w kwocie 46.000,00 zł z terminem zwrotu do 17 grudnia 2026 r.; obie oprocentowane w skali roku stawką WIBOR 3M z dnia wypłaty powiększoną o marżę w wysokości 2%).

Poniżej Zarząd przekazuje informacje o tych podmiotach zależnych.

1) Outstanding Move Games sp. z o.o.

W dniu 24 stycznia 2023 r. Sąd zarejestrował w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0001015123 spółkę zależną Emitenta, pod firmą Outstanding Move Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy Outstanding Move Games sp. z o.o. wynosi 5.000,00 zł i dzieli się na 100 udziałów o wartości nominalnej 50,00 zł każdy. Wszystkie udziały są własnością Emitenta. Tym samym wyniki finansowe Outstanding Move Games sp. z o.o. są konsolidowane metodą pełną z wynikami Emitenta począwszy od wyników za pierwszy kwartał 2023 r.

Spółka ta pełni funkcję operacyjną, wspierając procesy produkcyjne w Grupie, w szczególności poprzez realizację części prac deweloperskich, kontrolę jakości (QA) oraz prowadzenie testów funkcjonalnych i wydajnościowych. Odpowiada za świadczenie usług Quality Assurance oraz testowania oprogramowania, działając głównie w modelu outsourcingu wewnątrzgrupowego i wspierając bieżące produkcje Emitenta (w tym projekt „Nightmare Frontier”) poprzez weryfikację stabilności kodu oraz identyfikację i raportowanie błędów. Jednocześnie spółka sporadycznie realizuje również zlecenia na rzecz podmiotów zewnętrznych, co umożliwia elastyczne dostosowanie zasobów do aktualnego portfela projektów i optymalizację wykorzystania posiadanych kompetencji.

Prezesem Zarządu Outstanding Move Games sp. z o.o. jest Pan Mateusz Pilski, pełniący jednocześnie funkcję Wiceprezesa Zarządu Emitenta.

Poza Panem Mateuszem Pilskim, osoby zarządzające, nadzorujące oraz istotni akcjonariusze Emitenta nie są stronami istotnych zleceń/kontraktów z tą spółką.

Obecnie Outstanding Move Games sp. z o.o. nie prowadzi stałej, powtarzalnej współpracy z jakimikolwiek osobami lub podmiotami. Bieżące działania w Spółce realizowane są poprzez jej Zarząd.

Podstawowe dane spółki zależnej:

Firma	Outstanding Move Games sp. z o.o.
Forma prawna	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby	Polska
Siedziba	Warszawa
Adres	ul. Stefana Batorego 18/108, 02-591 Warszawa
Data rejestracji	24.01.2023 r.
Kapitał zakładowy	5.000,00 zł
Liczba posiadanych udziałów przez Spółkę	100
Procent posiadanych udziałów przez Spółkę	100%
KRS	0001015123
REGON	524268665
NIP	5273038702

2) InvestLab ASI sp. z o.o.

W dniu 25 września 2025 r. zawarta została z dwoma osobami fizycznymi (w tym Panem Pawłem Wilkiem, będącym znaczącym akcjonariuszem Spółki) umowa, na podstawie której Spółka nabyła łącznie 400 udziałów, stanowiących 80% udziałów w spółce Investlab ASI sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (pozostałe 20% stanowiły udiały nabyte przez tą spółkę w celu ich umorzenia, a procedura umorzeniowa została zakończona; obecnie, po umorzeniu tych udziałów, Emitent posiada 100% udziałów w tym podmiocie). Nabycie nastąpiło za łączną cenę 128.000,00 zł.

Nabycie udziałów w Investlab ASI sp. z o.o., tj. spółce będącej alternatywną spółką inwestycyjną, jest wprost związane z realizacją strategii Spółki w odniesieniu do nowego filaru działalności, w zakresie prowadzenia skarbcza Bitcoina. Obecnie spółka ta jest na etapie tworzenia procedur związanych z działalnością w zakresie skarbcza Bitcoina i nie rozpoczęła jeszcze przedmiotowej działalności.

Wyniki finansowe Investlab ASI sp. z o.o. są konsolidowane metodą pełną z wynikami Emitenta począwszy od wyników za trzeci kwartał 2025 r.

Prezesem Zarządu InvestLab ASI sp. z o.o. jest Pan Piotr Kóska, który nie zasiada w organach Emitenta ani nie jest bezpośrednio jego istotnym akcjonariuszem. Pan Piotr Kóska jest natomiast Członkiem Rady Nadzorczej JRH ASI S.A., w której Prezesem Zarządu oraz akcjonariuszem posiadającym (bezpośrednio i pośrednio) 59,97% udziału w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu jest Pan January Ciszewski, posiadający z kolei 28,23% udziału w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Emitenta.

Osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta nie są stronami istotnych zleceń/kontraktów z tą spółką, przy czym stałą współpracę z tą spółką prowadzi Pan Paweł Wilk.

Obecnie InvestLab ASI sp. z o.o. prowadzi stałą współpracę z 1 podmiotem w ramach składanych zleceń. Spółka ta nie zatrudnia pracowników w oparciu o umowę o pracę oraz nie prowadzi stałych współprac na zasadzie B2B.

Podstawowe dane spółki zależnej:

Firma	Investlab Alternatywna Spółka Inwestycyjna sp. z o.o.
Forma prawna	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby	Polska
Siedziba	Kraków
Adres	ul. Czarnowiejska 13/4, 31-126 Kraków
Data rejestracji	17.01.2022 r.
Kapitał zakładowy	25.000,00 zł
Liczba posiadanych udziałów przez Spółkę	400
Procent posiadanych udziałów przez Spółkę	100%*
KRS	0000947140
REGON	520968503
NIP	6762609872

** Emitent nabył 80% udziałów w tej spółce, a pozostałe 20% stanowiły udiały nabyte przez tą spółkę w celu ich umorzenia; procedura umorzeniowa została już zakończona i Emitent obecnie posiada 100% udziałów w tym podmiocie.*

14. Wskazanie powiązań osobowych, majątkowych i organizacyjnych

a) powiązania pomiędzy emitentem, a osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych emitenta

Pan Paweł Łaskarzewski, Prezes Zarządu Emitenta posiada 1.920.000 akcji, co stanowi 1,08% kapitału zakładowego Emitenta, uprawniających do 1.920.000 głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta, co stanowi 1,08% ogólnej liczby głosów Emitenta.

Pan Mateusz Pilski, Wiceprezes Zarządu Emitenta posiada 18.641.984 akcji, co stanowi 10,48% kapitału zakładowego Emitenta, uprawniających do 18.641.984 głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta, co stanowi 10,48% ogólnej liczby głosów Emitenta.

Pan Paweł Wilk, pełniący funkcję dyrektora operacyjnego Emitenta, jest akcjonariuszem Emitenta, posiadającym wraz z żoną Ewą Baczyńską-Wilk 41.912.969 akcji, co stanowi 23,55% kapitału zakładowego Emitenta, uprawniających do wykonywania 41.912.969 głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta, co stanowi 23,55% ogólnej liczby głosów.

b) powiązania pomiędzy emitentem lub osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych emitenta, a znaczącymi akcjonariuszami emitenta

Pan Łukasz Górski, Wiceprezes Zarządu Emitenta, jest powiązany z Panem January Ciszewskim, w tym pełni funkcje w organach spółek, w których Pan January Ciszewski posiada znaczny udział. Pan January Ciszewski posiada 50.246.020 akcji, co stanowi 28,23% kapitału zakładowego Emitenta, uprawniających do 50.246.020 akcji głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta, co stanowi 28,23% ogólnej liczby głosów Emitenta.

Pani Patrycja Ignacy oraz Pan Tomasz Wykurz, Członkowie Rady Nadzorczej Emitenta, zasiadają w organach spółek, w których istotnym akcjonariuszem jest Pan January Ciszewski.

Pan January Ciszewski udzielił Emitentowi na warunkach rynkowych pożyczek, przy czym na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego, wartość pożyczek zaciągniętych od Pana Januarego Ciszewskiego wynosi 170.000 zł, a termin spłaty został określony na 30 września 2026 r.

c) powiązania pomiędzy emitentem, osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych emitenta oraz znaczącymi akcjonariuszami emitenta, a Autoryzowanym Doradcą (lub osobami wchodzącymi w skład jego organów zarządzających i nadzorczych)

Zarówno Pan Michał Damek jak i Pan Michał Więżik, Dyrektorzy w spółce AUTORYZOWANI.PL P.S.A. pełnią funkcje Członków Rad Nadzorczych w niektórych spółkach, w których Pan January Ciszewski bądź spółki z nim powiązane posiadają udział powyżej 5% w głosach i/lub Pan Łukasz Górski jest członkiem Zarządu takiego podmiotu. Dodatkowo, AUTORYZOWANI.PL P.S.A. świadczą usługi autoryzowanego doradcy na rzecz niektórych podmiotów, w których Pan January Ciszewski bądź spółki z nim powiązane posiadają udział powyżej 5% w głosach i/lub Pan Łukasz Górski jest Członkiem Zarządu takiego podmiotu.

Nie są znane inne powiązania pomiędzy Emitentem, osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorczych oraz znaczącymi akcjonariuszami Emitenta, a spółką AUTORYZOWANI.PL P.S.A. z siedzibą w Bielsku-Białej, pełniącą funkcję Autoryzowanego Doradcy dla Emitenta, lub osobami wchodzącymi w skład jej organów zarządzających i nadzorczych¹.

¹ W spółce funkcję organu zarządzającego jak i nadzorczego pełni Rada Dyrektorów

15. Wskazanie głównych czynników ryzyka związanych z emitentem i wprowadzanymi instrumentami finansowymi

Niniejszy rozdział zawiera informacje o czynnikach powodujących ryzyko dla nabywcy instrumentów finansowych objętych dokumentem informacyjnym. Wiążą się one w szczególności z sytuacją gospodarczą, majątkową i finansową Emitenta.

Wymienione w niniejszym dokumencie rodzaje ryzyk nie mają charakteru zamkniętego i ograniczają się do kwestii, które są właściwe dla Emitenta i jego instrumentów finansowych, objętych dokumentem informacyjnym i które mają istotne znaczenie dla podejmowania decyzji inwestycyjnych.

Opisane rodzaje ryzyk, wraz z pozostałymi czynnikami, które ze względu na znacznie mniejsze prawdopodobieństwo oraz złożoność działalności gospodarczej Emitenta nie zostały w niniejszym Dokumencie Informacyjnym opisane, mogą w skrajnych sytuacjach skutkować niezrealizowaniem założonych przez Inwestora celów inwestycyjnych lub nawet utratą części bądź całości zainwestowanego kapitału.

15.1. Czynniki ryzyka związane z działalnością i otoczeniem, w jakim Emitent prowadzi działalność

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Emitenta

Grupa Kapitałowa Ice Code Games realizuje strategię rozwoju opartą na dwóch filarach działalności: produkcji i wydawaniu gier wideo oraz budowie długoterminowej rezerwy strategicznej w postaci kryptoaktywa Bitcoin (BTC Treasury). Realizacja przyjętej strategii uzależniona jest od szeregu czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w tym sytuacji na rynku gier wideo, dostępności finansowania, rozwoju technologicznego oraz zmienności rynku aktywów cyfrowych. W związku z tym nie można wykluczyć ryzyka, że przyjęte założenia strategiczne nie zostaną w pełni zrealizowane lub że ich realizacja będzie przebiegała w tempie odmiennym od pierwotnie zakładanego.

W obszarze podstawowej działalności Spółki, tj. produkcji gier komputerowych, istotnym czynnikiem ryzyka jest wysoka konkurencyjność rynku oraz nieprzewidywalność reakcji odbiorców na nowe tytuły. Sukces komercyjny gry zależy od wielu elementów, w tym jakości produktu, momentu premiery, skuteczności działań marketingowych, wsparcia wydawniczego oraz ogólnej koniunktury w danym segmencie rynku. W rezultacie nawet projekty spełniające wysokie standardy produkcyjne mogą nie osiągnąć zakładanego poziomu sprzedaży.

Realizacja strategii w segmencie gier wideo wiąże się również z ryzykiem związanym z procesem produkcyjnym, w tym możliwością wystąpienia opóźnień w harmonogramach projektowych, przekroczenia budżetów produkcyjnych, trudności w pozyskaniu odpowiednich partnerów wydawniczych lub konieczności zmiany modelu dystrybucji. Czynniki te mogą wpływać zarówno na moment uzyskania przychodów z nowych tytułów, jak i na ich ostateczny poziom.

Dodatkowo, strategia zakłada wykorzystanie nowych technologii, w tym narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, w celu zwiększenia efektywności procesów produkcyjnych. Pomimo potencjalnych korzyści technologicznych nie można wykluczyć ryzyka, że wdrażanie takich rozwiązań będzie wymagało większych nakładów czasowych lub finansowych niż pierwotnie zakładano albo że ich efektywność okaże się niższa od oczekiwanej.

Zarząd wskazuje, że produkcja gier komputerowych jest aktualnie jedyną kluczową działalnością operacyjną i podstawowym źródłem przychodów Spółki, dlatego ryzyka

związane z tym obszarem są kluczowe z perspektywy stabilności finansowej Emitenta i perspektyw jego rozwoju.

Drugim elementem strategii, pozostającym nadal obecnie na etapie przygotowywania oraz opracowywania procedur, jest budowa skarbcza Bitcoina (BTC Treasury) jako długoterminowej rezerwy strategicznej. Realizacja tego filaru działalności wiąże się z ryzykiem zmienności cen kryptoaktywów, w szczególności Bitcoina, którego wartość rynkowa może podlegać istotnym wahaniom w krótkim i średnim okresie. Wahania te mogą wpływać na wartość aktywów posiadanych przez Grupę oraz na postrzeganie sytuacji finansowej Spółki przez rynek.

Ponadto, działalność w obszarze kryptoaktywów może podlegać zmianom otoczenia regulacyjnego, zarówno na poziomie krajowym, jak i europejskim. Ewentualne zmiany przepisów dotyczących obrotu lub przechowywania kryptoaktywów, w tym w szczególności wynikające z rozwoju regulacji unijnych, mogą w przyszłości wpłynąć na sposób realizacji strategii BTC Treasury lub wymagać dostosowania modelu organizacyjnego tej działalności.

Nie można również wykluczyć ryzyka związanego z dostępnością finansowania niezbędnego do realizacji strategii, w szczególności w przypadku planowanego pozyskiwania środków w drodze emisji akcji lub innych instrumentów finansowych. W przypadku ograniczonego zainteresowania inwestorów lub pogorszenia warunków rynkowych, Spółka może być zmuszona do zmiany harmonogramu lub zakresu realizacji poszczególnych elementów strategii.

W ocenie Zarządu, przyjęta strategia stanowi racjonalny kierunek rozwoju Spółki w obecnych warunkach rynkowych, jednak ze względu na wskazane powyżej czynniki nie można wykluczyć, że jej realizacja będzie przebiegała w sposób odmienny od pierwotnych założeń lub że osiągnięcie zakładanych efektów nastąpi w innym horyzoncie czasowym.

Spółka podejmuje działania mające na celu ograniczanie wskazanego ryzyka poprzez dywersyfikację źródeł przychodów, utrzymywanie dyscypliny kosztowej w procesach produkcyjnych oraz stopniowe rozwijanie portfela projektów o zróżnicowanych profilach rynkowych. W obszarze działalności gamingowej, Spółka dąży do ograniczania ryzyk projektowych poprzez współpracę z doświadczonymi partnerami wydawniczymi, etapowe zarządzanie procesem produkcji (kamienie milowe), wykorzystanie narzędzi analitycznych i testowych wspierających projektowanie gier oraz rozwój własnych technologii zwiększających efektywność produkcji, które są współfinansowane z funduszy europejskich. W odniesieniu do filaru BTC Treasury, Spółka zakłada prowadzenie konserwatywnej polityki zarządzania aktywami, obejmującej pasywne podejście do akumulacji Bitcoina, stosowanie procedur bezpieczeństwa w zakresie przechowywania aktywów cyfrowych oraz bieżące monitorowanie zmian w otoczeniu regulacyjnym i rynkowym. Jednocześnie, realizacja strategii planowana jest w sposób etapowy, z uwzględnieniem dostępności finansowania oraz aktualnej sytuacji rynkowej.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej, podobieństwem produktów oraz ochroną IP

Emitent prowadzi działalność w segmencie gier taktycznych i strategicznych, który – ze względu na swoją specyfikę – opiera się na określonych, rozpoznawalnych schematach rozgrywki, mechanikach oraz konwencjach gatunkowych. W procesie projektowym Spółka, podobnie jak inne podmioty z branży, analizuje istniejące na rynku produkcje, w tym tytuły odnoszące sukces komercyjny i jakościowy, takie jak m.in. „Hard West 1”, którego kontynuację Spółka opracowała i wydała w 2022 r. pod nazwą „Hard West 2”. W konsekwencji nie można wykluczyć występowania pewnych podobieństw pomiędzy

produkcjami w zakresie zastosowanych rozwiązań gameplayowych, mechanik, fabuły, stylistyki, oprawy graficznej czy elementów narracyjnych.

Pomimo, że Emitent każdorazowo opracowuje własne, autorskie koncepcje gier, istnieje ryzyko, że poszczególne elementy produkcji zostaną uznane przez odbiorców lub podmioty trzecie za zbliżone do istniejących tytułów. Może to negatywnie wpłynąć na odbiór gry przez użytkowników, w szczególności poprzez zarzuty braku oryginalności, co może ograniczyć potencjał sprzedażowy danego produktu.

Jednocześnie, działalność Emitenta wiąże się z ryzykiem naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich. W procesie produkcji gier wykorzystywane są różnorodne komponenty podlegające ochronie prawnej, w tym elementy graficzne, dźwiękowe, kod źródłowy, scenariusze, mechaniki rozgrywki oraz rozwiązania technologiczne. Istnieje ryzyko, że w sposób niezamierzony dojdzie do naruszenia praw autorskich, praw pokrewnych, znaków towarowych, patentów lub innych praw wyłącznych.

Materializacja tego ryzyka może skutkować koniecznością wstrzymania lub opóźnienia publikacji gry, jej czasowego lub trwałego wycofania z platform dystrybucyjnych (np. Steam, GOG, platformy konsolowe), wprowadzenia zmian w produkcie, a także poniesienia kosztów obsługi prawnej, zawarcia ugód lub zapłaty odszkodowań. Nie można również wykluczyć wszczęcia postępowań sądowych lub administracyjnych, co może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową oraz wizerunek Emitenta.

Ryzyko to obejmuje również wykorzystanie komponentów tworzonych przez współpracowników, podwykonawców lub dostawców zewnętrznych (np. assetów graficznych, dźwiękowych czy fragmentów kodu), w przypadku gdy prawa do tych elementów nie zostały skutecznie przeniesione na Emitenta lub ich status prawny jest niejednoznaczny.

Jednocześnie, kluczowym aktywem Emitenta są prawa własności intelektualnej do tworzonych gier, w tym autorskie IP, kod źródłowy, narzędzia produkcyjne, rozwiązania technologiczne (w tym rozwijane systemy AI, m.in. w ramach projektów DEMIURG i SUPREMUS) oraz assety graficzne i dźwiękowe. Istnieje ryzyko naruszenia tych praw przez podmioty trzecie, w szczególności poprzez nielegalną dystrybucję (piractwo), kopiowanie rozwiązań gameplayowych lub technologicznych, a także nieuprawnione wykorzystanie elementów IP Emitenta.

Nie można również wykluczyć ryzyka zakwestionowania przez twórców, współpracowników lub kontrahentów zakresu przeniesionych na Spółkę praw autorskich, w szczególności w przypadku niejednoznacznych zapisów umownych lub sporów interpretacyjnych. W skrajnych przypadkach, spory dotyczące praw własności intelektualnej mogą skutkować koniecznością wypłaty odszkodowań lub kar umownych, blokadą sprzedaży danego tytułu, a także koniecznością wprowadzenia kosztownych zmian w produkcie.

Emitent podejmuje działania mające na celu ograniczenie powyższego ryzyka, w szczególności poprzez stosowanie procedur weryfikacji prawnej wykorzystywanych komponentów, zawieranie umów przewidujących przeniesienie majątkowych praw autorskich oraz innych praw własności intelektualnej, a także prowadzenie analiz istniejących rozwiązań objętych ochroną prawną przed publikacją gier, w tym w zakresie mechanik rozgrywki, rozwiązań technologicznych oraz oznaczeń, w celu ograniczenia ryzyka naruszeń. Niemniej jednak, ze względu na złożoność regulacji w zakresie własności intelektualnej oraz specyfikę branży, nie można całkowicie wykluczyć wystąpienia opisanych powyżej ryzyk, które mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną, wyniki finansowe oraz sytuację majątkową Grupy Kapitałowej.

Ryzyko koncentracji przychodów na ograniczonej liczbie tytułów

Model działalności Emitenta charakteryzuje się istotną koncentracją przychodów na ograniczonej liczbie kluczowych tytułów. Oznacza to, że w poszczególnych okresach sprawozdawczych znacząca część przychodów może być generowana przez pojedyncze projekty, zarówno na etapie produkcji - w formie zaliczek otrzymywanych od wydawców, jak miało to miejsce w przypadku gier „Hard West 2” i „Rogue Waters” - jak i na etapie komercjalizacji czy to w formule wczesnego dostępu czy popremierowej. Przykładem jest gra „Nightmare Frontier”, która obecnie generuje przychody zarówno z zaliczek produkcyjnych od wydawcy, jak i ze sprzedaży realizowanej w formule Early Access, a docelowo - po pełnej premierze - również z dalszej sprzedaży gry.

W bieżącym roku zostanie udostępniona pełna wersja gry „Nightmare Frontier”, realizowana we współpracy z wydawcą Slitherine Software UK Ltd., z której Emitent będzie miał przychody od momentu rozpoczęcia jej sprzedaży, a udział procentowy w przychodach zwiększy się po recoupmencie projektu.

Specyfika branży gier wideo powoduje, że sukces komercyjny pojedynczego tytułu może mieć istotny wpływ na wyniki finansowe całej Grupy Kapitałowej, podczas gdy słabsze wyniki sprzedażowe jednej produkcji mogą nie zostać w krótkim okresie skompensowane przez inne źródła przychodów. W szczególności ryzyko to jest podwyższone w sytuacji, gdy portfel projektów Emitenta obejmuje ograniczoną liczbę równoległe monetizowanych tytułów, a cykl produkcyjny kolejnych gier jest wieloletni.

Niepowodzenie obecnych lub przyszłych kluczowych premier, rozumiane jako sprzedaż istotnie niższa od założeń biznesowych, może prowadzić do ograniczenia przychodów, pogorszenia płynności finansowej oraz konieczności rewizji planów inwestycyjnych i produkcyjnych. Dodatkowo, w przypadku gdy prognozowane przepływy pieniężne z danego projektu okażą się niższe od oczekiwanych, Emitent może być zobowiązany do dokonania odpisów aktualizujących wartość aktywów kosztów produkcji gier (ujętych jako wartości niematerialne i prawne), co bezpośrednio obciąży wynik finansowy oraz wpłynie na poziom kapitałów własnych (sytuacja ta miała miejsce w 2025 r. ze skutkiem do sprawozdania finansowego za 2024 r.).

Ryzyko koncentracji przychodów może być dodatkowo wzmocnione przez czynniki zewnętrzne, takie jak zmienność popytu na określone gatunki gier, działania konkurencji (np. premiery podobnych tytułów w zbliżonym okresie), zmiany algorytmów platform dystrybucyjnych czy ograniczona widoczność gry w kanałach sprzedaży.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez rozwój pipeline'u projektów, dywersyfikację portfela gier (różne IP, modele wydawnicze i platformy), wydłużanie cyklu życia produktów poprzez dodatki (DLC), aktualizacje oraz porty na kolejne platformy, a także poprzez budowę przychodów z tzw. katalogu wstecznego (back-catalogue). Niemniej jednak, ze względu na charakter branży oraz skalę działalności Emitenta, nie można wykluczyć, że koncentracja przychodów na ograniczonej liczbie tytułów będzie miała istotny wpływ na wyniki finansowe oraz sytuację majątkową Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z sytuacją finansową

Sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej Ice Code Games, w tym poziom generowanych przychodów, struktura aktywów i zobowiązań oraz zdolność do utrzymania płynności finansowej, mają istotny wpływ na bieżącą działalność operacyjną oraz możliwość realizacji strategii rozwoju.

W 2025 r. Grupa Kapitałowa Emitenta osiągnęła przychody netto ze sprzedaży na poziomie ok. 3,7 mln zł, wobec ok. 7,1 mln zł w 2024 r., co oznacza spadek o ok. 47% r/r. Zmienność ta

wynika ze specyfiki branży gier wideo, w której poziom przychodów jest silnie uzależniony od harmonogramu premier oraz cyklu życia produktów, a okresy wysokiej sprzedaży związane z premierami mogą być przeplatane okresami istotnie niższych wpływów, a w szczególności jest konsekwencją tego, że w roku 2024 r. odbyła się pełna premiera gry „Rogue Waters”, którą Spółka produkowała od 2023 r. i która była finansowana przez zaliczki na produkcję od wydawcy TripWire Interactive, a w roku 2025 miała miejsce wyłącznie premiera gry „Nightmare Frontier” w formule Early Access oraz konsolowe wersje gry „Rogue Waters”, co sumarycznie jest znacznie mniejszym wydarzeniem niż pełna premiera gry na platformie PC.

Jednocześnie, pomimo istotnie większych przychodów, wynik finansowy za 2024 r. został znacząco obciążony odpisami aktualizującymi o łącznej wartości ok. 10,2 mln zł, co potwierdza wysoką wrażliwość wyników Grupy na poziom komercjalizacji projektów oraz konieczność aktualizacji wartości aktywów.

W I kwartale 2026 r. przychody Grupy wyniosły 9 tys. zł, wobec 103 tys. zł w analogicznym okresie roku ubiegłego. Poziom przychodów w I kwartale 2026 r. wynika głównie ze sprzedaży poprzednio wydanych starszych tytułów Spółki (w szczególności gry „Re-Legion”, która nie jest już wspierana przez Spółkę). Głównym źródłem finansowania bieżącej działalności produkcyjnej Spółki w tym okresie były wpływy z tytułu realizacji kolejnych etapów (milestone’ów) produkcji gry „Nightmare Frontier”, wynikające z umowy wydawniczej zawartej ze Slitherine Software UK Ltd. Środki te, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, nie są ujmowane jako przychody ze sprzedaży w rachunku zysków i strat, lecz rozliczane jako zaliczki na poczet wartości niematerialnych i prawnych, i prezentowane są w bilansie w pozycji „Zaliczki na wartości niematerialne i prawne”. Rozliczenie tych kwot w przychodach nastąpi dopiero w momencie premiery i rozpoczęcia sprzedaży pełnej wersji gry. Powyższe wyjaśnia istotną rozbieżność pomiędzy niskim poziomem przychodów wykazanych w rachunku zysków i strat, a faktycznym poziomem aktywności operacyjnej i wpływów pieniężnych Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. suma bilansowa Grupy Kapitałowej wynosiła ok. 14,4 mln zł. Struktura aktywów wskazuje na bardzo wysoką koncentrację w wartościach niematerialnych i prawnych, które wynosiły ok. 13,0 mln zł i obejmowały przede wszystkim wartość firmy Ice Code Games sp. z o.o., przejętej w drodze połączenia (5,09 mln zł), a także aktywa związane z realizowanymi projektami (w kwocie 6,94 mln zł, związane m.in. z realizowanym projektem Supremus oraz produkcją gry „Nightmare Frontier”). Oznacza to, że sytuacja majątkowa Grupy jest w istotnym stopniu uzależniona od powodzenia komercyjnego realizowanych projektów oraz ich wyceny bilansowej. W przypadku niespełnienia założeń sprzedażowych, istnieje ryzyko konieczności dokonywania dalszych odpisów aktualizujących, co może negatywnie wpływać na wynik finansowy oraz kapitały własne Grupy.

Aktywa obrotowe Grupy na koniec 2025 r. wynosiły ok. 1,49 mln zł, w tym środki pieniężne ok. 1,17 mln zł oraz należności krótkoterminowe ok. 0,28 mln zł, przy jednoczesnym poziomie zobowiązań krótkoterminowych wynoszącym ok. 1,47 mln zł, w tym ok. 0,89 mln zł z tytułu kredytów i pożyczek. Struktura ta wskazuje na ograniczoną nadwyżkę płynności oraz relatywnie wysoką ekspozycję na zobowiązania bieżące w stosunku do dostępnych środków pieniężnych.

Z kolei na dzień 31 marca 2026 r. suma bilansowa na poziomie Grupy Kapitałowej wyniosła 13,9 mln zł, w której 13,3 mln zł stanowiły wartości niematerialne i prawne (w tym 4,6 mln zł wartość firmy Ice Code Games sp. z o.o. przejętej w drodze połączenia oraz 7,9 mln zł zaliczki związane z realizowanym przez Spółkę projektem Supremus oraz produkcją gry „Nightmare Frontier”). Aktywa obrotowe wyniosły 548 tys. zł (w tym 233 tys. zł środki pieniężne i inne aktywa pieniężne), a zobowiązania wraz z rezerwami 8,4 mln zł (w tym zobowiązania krótkoterminowe 1,6 mln zł oraz rozliczenia międzyokresowe 6,6 mln zł).

Działalność Grupy Kapitałowej Emitenta charakteryzuje się specyficznym profilem przepływów pieniężnych, w którym znacząca część kosztów (w szczególności koszty produkcji gier, wynagrodzenia oraz usługi obce) ponoszona jest z wyprzedzeniem względem momentu uzyskania przychodów. Cykl produkcyjny gier, trwający od kilkunastu do kilkudziesięciu miesięcy, powoduje powstawanie naturalnej luki finansowej pomiędzy ponoszeniem nakładów, a ich monetyzacją. W konsekwencji Grupa narażona jest na okresowe napięcia płynnościowe, szczególnie w okresach pomiędzy premierami gier lub w przypadku przesunięcia kluczowych zdarzeń sprzedażowych.

W 2025 r. działalność Grupy była w istotnym stopniu wspierana finansowaniem zewnętrznym w formie pożyczek oraz emisjami akcji (emisją Akcji serii J w ramach której Spółka pozyskała 183.347,20 zł oraz emisją akcji serii K w ramach której Spółka pozyskała 5.395.632,00 zł), co wskazuje, że model działalności nie jest jeszcze w pełni samofinansujący się. W przypadku ograniczenia dostępu do finansowania kapitałowego lub dłużnego, pogorszenia warunków rynkowych lub spadku zaufania inwestorów, Grupa może napotkać trudności w pozyskiwaniu środków niezbędnych do finansowania bieżącej działalności oraz realizacji nowych projektów.

Istnieje ryzyko, że w przypadku dalszego utrzymywania się niższego poziomu przychodów, opóźnień w premierach nowych tytułów, wolniejszego tempa sprzedaży, opóźnień w rozliczeniach z wydawcami lub platformami dystrybucyjnymi, a także w przypadku ograniczonego dostępu do finansowania zewnętrznego, Grupa Kapitałowa Emitenta może napotkać trudności w terminowym regulowaniu swoich zobowiązań.

Materializacja powyższych ryzyk może skutkować koniecznością ograniczenia lub przesunięcia w czasie realizacji projektów produkcyjnych, w tym finansowania prac deweloperskich, co może prowadzić do opóźnień w harmonogramach premier gier oraz dalszego przesunięcia w czasie przyszłych przychodów. Może to również negatywnie wpłynąć na relacje z kontrahentami, pracownikami i partnerami biznesowymi oraz na postrzeganie Emitenta przez rynek, a w skrajnych przypadkach – na zdolność Grupy do kontynuowania działalności w dotychczasowej skali.

Emitent podejmuje działania mające na celu ograniczenie powyższego ryzyka, w szczególności poprzez bieżące monitorowanie płynności finansowej, dostosowywanie struktury kosztowej, pozyskiwanie finansowania zewnętrznego oraz rozwój nowych projektów mających na celu stabilizację poziomu przychodów. Niemniej jednak, ze względu na charakter działalności oraz zmienność rynku gamingowego, nie można wykluczyć wystąpienia opisanych powyżej ryzyk.

Ryzyko wzrostu kosztów wynagrodzeń

Emitent prowadzi działalność w branży wymagającej zatrudniania wysoko wykwalifikowanych specjalistów, w szczególności programistów, projektantów gier oraz innych ekspertów z obszaru IT i gamedev. Zasoby ludzkie stanowią kluczowy element procesu produkcji gier, a jednocześnie jedną z głównych pozycji kosztowych działalności Spółki.

W 2025 r. łączne wydatki z tytułu świadczeń pracowniczych wyniosły 4,1 mln zł (wynagrodzenia wraz z narzutami, umowy o dzieło, umowy zlecenia, B2B), przy czym połowa tych wydatków refinansowana była wpływami m.in. z tytułu realizowanego przez Spółkę projektu Supremus, współfinansowanego ze środków programu FENG. Wydatki pracownicze stanowią zatem najistotniejszą pozycję wydatkową Emitenta, przy czym taka struktura wydatków jest charakterystyczna dla większości podmiotów prowadzących działalność w obszarze produkcji gier.

Ze względu na ograniczoną dostępność doświadczonych specjalistów na rynku pracy oraz ciągle wysoką presję płacową w sektorze IT i gamedev, istnieje ryzyko wzrostu kosztów pracowniczych. Czynniki takie jak inflacja, konkurencja o wykwalifikowanych pracowników, oczekiwania płacowe zespołów projektowych oraz globalne trendy rynkowe mogą wymuszać na Spółce podwyższanie wynagrodzeń w celu utrzymania kluczowych kompetencji oraz zapewnienia ciągłości realizacji projektów. To ryzyko jednak na przestrzeni ostatniego roku, znacząco zmniejszyło się, z powodu dużych zmian, w tym zwolnień w branży gamedev zarówno w Polsce jak i globalnie, a aktualny trend wskazuje na utrzymywanie się wynagrodzeń pracowników na stałym poziomie lub nawet pewien spadek.

Niemniej jednak wzrost kosztów wynagrodzeń może prowadzić do zwiększenia całkowitych kosztów operacyjnych Spółki, a w konsekwencji do obniżenia jej rentowności, w szczególności w okresach, w których przychody ze sprzedaży gier są ograniczone (np. w fazie produkcji przed premierą). W przypadku braku możliwości przeniesienia wyższych kosztów na odbiorców (np. poprzez ceny produktów lub korzystniejsze warunki współpracy z wydawcami), sytuacja ta może negatywnie wpływać na wyniki finansowe Emitenta.

Ponadto, istotny wzrost kosztów pracy może ograniczać zdolność Spółki do realizacji większej liczby projektów równolegle lub wpływać na konieczność optymalizacji zakresu produkcji, co może mieć wpływ na tempo rozwoju działalności.

Ryzyko utraty kluczowych pracowników

Działalność Emitenta opiera się w istotnym stopniu na kompetencjach, doświadczeniu oraz know-how zespołu, zarówno w obszarze produkcji gier, jak i w rozwijanym filarze zarządzania aktywami cyfrowymi (BTC Treasury). Rynek pracy w branży gier wideo oraz sektorze IT, a także w obszarze nowych technologii i kryptoaktywów, charakteryzuje się wysoką konkurencyjnością oraz dużą mobilnością specjalistów, co może sprzyjać rotacji kadry.

W segmencie gamingowym szczególne znaczenie mają programiści, projektanci gier, artyści, producenci oraz specjaliści QA, których wiedza i doświadczenie mają bezpośredni wpływ na jakość oraz terminowość realizowanych projektów. Utrata kluczowych członków zespołu, posiadających specjalistyczne kompetencje oraz znajomość realizowanych projektów, może prowadzić do przejściowego obniżenia produktywności, zakłóceń organizacyjnych oraz opóźnień w harmonogramach produkcyjnych. Ryzyko to jest szczególnie istotne w przypadku projektów będących w zaawansowanej fazie produkcji, gdzie wiedza projektowa ma charakter unikalny i trudny do szybkiego odtworzenia.

Jednocześnie rozwój drugiego filaru działalności Emitenta, tj. BTC Treasury, wiąże się z koniecznością posiadania kompetencji w obszarze zarządzania aktywami cyfrowymi, bezpieczeństwa technologicznego (w tym przechowywania aktywów w modelu cold storage i multisig), analizy rynku kryptoaktywów oraz zagadnień regulacyjnych. Utrata osób odpowiedzialnych za rozwój i nadzór nad tym obszarem lub trudności w pozyskaniu odpowiednich specjalistów mogą ograniczyć zdolność Emitenta do efektywnej realizacji strategii w tym segmencie, w szczególności w zakresie zarządzania ryzykiem, bezpieczeństwa operacyjnego oraz wdrażania odpowiednich procedur.

Ponadto, proces pozyskania nowych pracowników lub współpracowników może być czasochłonny i wiązać się z koniecznością przeprowadzenia rekrutacji, wdrożenia oraz przekazania wiedzy. Pomimo zmniejszonej aktualnie presji płacowej w sektorze IT, gamedev oraz technologii związanych z kryptoaktywami, znalezienie wysokiej klasy specjalistów może skutkować koniecznością oferowania wyższych wynagrodzeń, co przekłada się na wzrost kosztów operacyjnych Spółki.

Emitent podejmuje działania mające na celu ograniczenie ryzyka utraty kluczowych pracowników, w szczególności poprzez stosowanie konkurencyjnych warunków współpracy, budowanie długoterminowych relacji z zespołem oraz zapewnienie możliwości rozwoju zawodowego w ramach realizowanych projektów.

W konsekwencji utrata kluczowych pracowników lub współpracowników, zarówno w obszarze działalności gamingowej, jak i BTC Treasury, może negatywnie wpłynąć na zdolność Emitenta do realizacji przyjętej strategii, terminowość prowadzonych projektów oraz osiągnięte wyniki finansowe.

Ryzyko związane z bezpieczeństwem infrastruktury

Bezpieczeństwo infrastruktury stanowi istotny obszar ryzyka zarówno w działalności inwestycyjnej Grupy w zakresie kryptoaktywów, jak i w podstawowym filarze działalności Emitenta, tj. produkcji i dystrybucji gier wideo. W obu tych obszarach Grupa wykorzystuje zaawansowane systemy informatyczne, rozwiązania chmurowe oraz infrastrukturę podmiotów trzecich, co powoduje ekspozycję na ryzyka technologiczne, operacyjne oraz organizacyjne.

W obszarze aktywów cyfrowych, ryzyka te obejmują w szczególności przechowywanie i zarządzanie kluczami prywatnymi, dostęp do portfeli kryptowalutowych, realizację transakcji oraz korzystanie z infrastruktury zewnętrznej (np. giełd lub dostawców usług kustodialnych). Materializacja tych ryzyk może prowadzić do czasowej utraty dostępu do aktywów, ograniczenia płynności lub – w skrajnych przypadkach – trwałej utraty części lub całości środków. Ryzyko to jednak jest w dużej części mitygowane poprzez wyspecjalizowanie spółki InvestLab ASI w zarządzaniu tego typu aktywami.

Do głównych zagrożeń w tym obszarze należą m.in. utrata lub nieuprawnione ujawnienie kluczy prywatnych, ataki cybernetyczne (w tym phishing, malware, przejęcie kont), błędy operacyjne przy realizacji transferów (np. wysyłka na nieprawidłowy adres), awarie systemów informatycznych, a także incydenty po stronie zewnętrznych dostawców infrastruktury. Ryzyka te mają charakter specyficzny dla rynku kryptoaktywów i – w odróżnieniu od tradycyjnych instytucji finansowych – nie zawsze podlegają systemowym mechanizmom ochrony depozytów.

Analogiczne ryzyka występują również w działalności gamingowej Emitenta. Proces produkcji gier opiera się na rozproszonych środowiskach deweloperskich, repozytoriach kodu, narzędziach chmurowych, systemach zarządzania projektami oraz infrastrukturze dystrybucyjnej. Potencjalne zagrożenia obejmują m.in. nieautoryzowany dostęp do kodu źródłowego lub zasobów projektowych, utratę danych produkcyjnych, ataki ransomware, przerwy w dostępie do kluczowych systemów, a także incydenty po stronie dostawców usług technologicznych (np. silników gier, platform dystrybucyjnych czy dostawców chmury). Materializacja tych ryzyk może prowadzić do opóźnień w produkcji gier, konieczności odtwarzania danych, wzrostu kosztów operacyjnych, a w skrajnych przypadkach – do utraty części własności intelektualnej lub pogorszenia jakości produktów.

W celu ograniczenia powyższych ryzyk, InvestLab ASI przyjęła model bezpieczeństwa oparty na standardach instytucjonalnych, obejmujący m.in. przechowywanie kluczowych aktywów cyfrowych w modelu cold storage (portfele offline), wykorzystanie portfeli sprzętowych, przechowywanie kopii kluczy w środowisku odseparowanym od sieci, stosowanie wielopoziomowych mechanizmów autoryzacji (w tym multisig) oraz ograniczanie środków utrzymywanych online do poziomu niezbędnego dla bieżących operacji. Dodatkowo, wdrożone zostały procedury ewidencji i autoryzacji transakcji, kontrola dostępu oraz współpraca z renomowanymi dostawcami usług infrastrukturalnych spełniającymi standardy AML/KYC.

W obszarze działalności gamingowej, Emitent stosuje natomiast rozwiązania obejmujące m.in. kontrolę dostępu do repozytoriów kodu, systemy backupów i redundancji danych, zabezpieczenia środowisk produkcyjnych oraz procedury zarządzania incydentami bezpieczeństwa. Istotnym elementem jest również współpraca z zewnętrznymi dostawcami technologii i wydawcami, którzy zapewniają dodatkowy poziom zabezpieczeń infrastrukturalnych.

Pomimo stosowania powyższych środków ochrony nie można wykluczyć wystąpienia incydentów bezpieczeństwa w żadnym z obszarów działalności Grupy. Ich materializacja może mieć negatywny wpływ na ciągłość operacyjną, harmonogram realizacji projektów, sytuację finansową oraz reputację Emitenta i jego spółek zależnych.

Ryzyko związane z postępem technologicznym w branży

Emitent prowadzi działalność w segmencie produkcji gier wideo, który należy do najbardziej dynamicznie zmieniających się obszarów gospodarki cyfrowej i w istotnym stopniu uzależniony jest od postępu technologicznego, w szczególności w zakresie silników gier, narzędzi deweloperskich, platform dystrybucji oraz rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji. Rozwój nowych technologii – takich jak generatywna sztuczna inteligencja, narzędzia automatyzujące produkcję, rozwiązania chmurowe (cloud gaming) czy nowe generacje sprzętu – prowadzi do ciągłej zmiany standardów jakościowych oraz oczekiwań odbiorców względem produktów gamingowych.

W szczególności rosnące znaczenie sztucznej inteligencji w procesie produkcji gier (m.in. w zakresie tworzenia assetów, testowania, projektowania poziomów czy systemów rozgrywek) powoduje, że podmioty, które nie wdrażają tego typu rozwiązań, mogą tracić konkurencyjność kosztową i czasową względem innych studiów. Z dostępnych informacji wynika, że zdecydowana większość studiów gamingowych wdraża lub planuje wdrożenie narzędzi AI w swoich procesach produkcyjnych, a ich zastosowanie obejmuje m.in. generowanie treści, analizę danych oraz automatyzację testów. Jednocześnie technologie chmurowe oraz nowe modele dystrybucji (np. cloud gaming) mogą zmieniać sposób konsumpcji gier oraz znaczenie poszczególnych platform sprzętowych, co wymaga dostosowania strategii produktowej i technologicznej.

Z perspektywy Emitenta, ryzyko to przejawia się również w obszarze stricte technologicznym, związanym z jakością i kompatybilnością wytwarzanych produktów. Produkcja gier wymaga zapewnienia prawidłowego działania na szerokim spektrum konfiguracji sprzętowych oraz systemów operacyjnych, co w warunkach globalnej dystrybucji stanowi istotne wyzwanie. Istnieje ryzyko wystąpienia problemów technicznych, błędów w oprogramowaniu, niedostatecznej optymalizacji lub niekompatybilności z określonymi konfiguracjami sprzętowymi, które mogą negatywnie wpłynąć na odbiór gry przez użytkowników oraz jej oceny na platformach dystrybucyjnych.

Ryzyko to ma szczególne znaczenie na rynkach o zróżnicowanej strukturze sprzętowej. Przykładowo, w przypadku gry „Hard West” występowały problemy związane z wydajnością na starszych konfiguracjach sprzętowych, w tym na rynku chińskim, gdzie część użytkowników korzysta z mniej zaawansowanych technologicznie komputerów. Tego typu ograniczenia mogą prowadzić do negatywnych opinii użytkowników, ograniczenia dostępności produktu dla części odbiorców oraz obniżenia jego potencjału sprzedażowego.

W konsekwencji brak dostosowania do zmieniających się standardów technologicznych lub wystąpienie problemów technicznych, mogą skutkować:

- wydłużeniem cyklu produkcyjnego gier w stosunku do konkurencji,

- wzrostem kosztów wytworzenia w relacji do podmiotów wykorzystujących bardziej zaawansowane narzędzia,
- obniżeniem jakości lub atrakcyjności produktów względem oczekiwań graczy,
- ograniczeniem dostępności gier na określonych konfiguracjach sprzętowych lub platformach,
- negatywnym odbiorem produktu przez użytkowników i spadkiem ocen.

Ryzyko to ma szczególne znaczenie dla Ice Code Games S.A., jako studia działającego w segmencie gier taktycznych i strategicznych, w których istotną rolę odgrywają złożone systemy rozgrywki, sztuczna inteligencja przeciwników oraz jakość projektowa – obszary szczególnie podatne na wpływ nowych technologii.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez aktywne inwestycje w rozwój technologiczny, w tym realizację projektów badawczo-rozwojowych (m.in. DEMIURG oraz SUPREMUS), wykorzystanie narzędzi opartych na sztucznej inteligencji w procesie produkcyjnym, prowadzenie wieloetapowych testów (QA) oraz bieżące monitorowanie trendów rynkowych i technologicznych. Niemniej jednak, ze względu na tempo zmian w branży oraz rosnącą konkurencję, nie można wykluczyć, że wdrażane rozwiązania okażą się niewystarczające lub spóźnione względem standardów rynkowych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy.

Ryzyko naruszenia lub utraty licencji producenckich

Emitent w procesie produkcji gier wykorzystuje zewnętrzne technologie oraz narzędzia deweloperskie, w tym w szczególności silnik Unity, który stanowi jedno z kluczowych środowisk wykorzystywanych przy tworzeniu gier komputerowych. Korzystanie z tego typu rozwiązań odbywa się na podstawie umów licencyjnych zawieranych z ich dostawcami (w tym Unity Technologies), które określają warunki użytkowania, zakres uprawnień oraz obowiązki licencjodawcy.

Istnieje ryzyko, że w przypadku naruszenia przez Emitenta warunków umowy licencyjnej – w szczególności w zakresie zasad korzystania z oprogramowania, rozliczeń licencyjnych lub innych obowiązków kontraktowych – dostawca technologii może wypowiedzieć lub rozwiązać umowę, a także dochodzić roszczeń odszkodowawczych. Ewentualna utrata licencji na kluczowy silnik produkcyjny, mogłaby skutkować istotnymi konsekwencjami operacyjnymi, w tym w szczególności:

- koniecznością wstrzymania lub istotnego ograniczenia prac nad aktualnie realizowanymi projektami,
- brakiem możliwości dalszego rozwijania lub aktualizowania już wydanych gier,
- koniecznością migracji projektów do innego środowiska technologicznego, co wiązałoby się z dodatkowymi kosztami, wydłużeniem harmonogramów produkcyjnych oraz ryzykiem technologicznym,
- w skrajnym przypadku – ograniczeniem lub uniemożliwieniem dystrybucji produktów Emitenta.

Dodatkowo, rynek narzędzi deweloperskich (w tym silników gier) podlega zmianom biznesowym i regulacyjnym po stronie ich dostawców, co może prowadzić do modyfikacji modeli licencyjnych, opłat lub zasad korzystania z technologii (np. zmiany w politykach cenowych lub warunkach subskrypcji). Takie zmiany mogą wpłynąć na strukturę kosztową Emitenta oraz opłacalność realizowanych projektów.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez przestrzeganie warunków umów licencyjnych, bieżące monitorowanie zmian w politykach dostawców technologii oraz dywersyfikację wykorzystywanych narzędzi w ramach pipeline'u produkcyjnego. Niemniej jednak nie można

wykluczyć materializacji powyższego ryzyka, co mogłoby negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną oraz wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z ewentualnym niezaakceptowaniem autorskiej gry przez platformy dystrybucyjne

Model biznesowy Emitenta opiera się na cyfrowej dystrybucji gier za pośrednictwem globalnych platform sprzedażowych, takich jak Steam, GOG, Epic Games Store oraz platformy konsolowe (PlayStation, Xbox, Nintendo). Platformy te funkcjonują jako zamknięte ekosystemy dystrybucyjne, w ramach których każda gra przed dopuszczeniem do sprzedaży musi przejść wieloetapowy proces weryfikacyjny (tzw. certification / submission process). Procedury te obejmują m.in. kontrolę poprawności działania gry, stabilności technicznej, zgodności z wymaganiami sprzętowymi i systemowymi, spełnienie standardów jakościowych, a w przypadku konsol także szczegółowe wytyczne producentów platform (tzw. TRC/TCR).

Istnieje ryzyko, że produkcja opracowana przez Emitenta nie spełni w pełni wymogów danej platformy lub spełni je w stopniu wymagającym dodatkowych poprawek. W takim przypadku platforma może:

- odmówić dopuszczenia gry do dystrybucji,
- warunkowo odrzucić wersję gry i skierować ją do ponownej certyfikacji,
- wstrzymać publikację do czasu usunięcia wskazanych nieprawidłowości.

Materializacja tego ryzyka może skutkować szeregiem negatywnych konsekwencji operacyjnych i finansowych, w tym w szczególności:

- opóźnieniem premiery gry, co w branży gamingowej może mieć istotne znaczenie z punktu widzenia konkurencji o uwagę graczy oraz efektywności kampanii marketingowej,
- przesunięciem momentu generowania przychodów oraz zaburzeniem harmonogramów finansowych Spółki,
- wzrostem kosztów produkcyjnych związanych z koniecznością wprowadzenia poprawek, ponownych testów oraz przejścia kolejnych procesów certyfikacyjnych,
- ryzykiem utraty części zainteresowania produktem (np. spadek liczby zapisów na wishlistach, obniżenie efektu marketingowego),
- ograniczeniem dostępności gry na wybranych platformach, co bezpośrednio wpływa na jej potencjał sprzedażowy.

Ryzyko to jest szczególnie istotne w odniesieniu do platform konsolowych, gdzie procedury certyfikacyjne są bardziej sformalizowane, czasochłonne i kosztowne, a liczba iteracji dopuszczalnych w procesie publikacji może być ograniczona. W przypadku platform PC proces ten jest co do zasady bardziej elastyczny, jednak nadal podlega określonym standardom technicznym i jakościowym, a niespełnienie wymagań może skutkować opóźnieniami lub ograniczeniami w dystrybucji.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez prowadzenie wieloetapowych testów jakościowych (QA) na wszystkich etapach produkcji, dostosowywanie procesów produkcyjnych do wymogów poszczególnych platform już na etapie developmentu, współpracę z doświadczonymi wydawcami i partnerami technologicznymi, posiadającymi kompetencje w zakresie procesów certyfikacyjnych, czy też wcześniejsze przygotowywanie wersji demonstracyjnych i buildów testowych zgodnych ze standardami platform.

Jednocześnie Emitent wskazuje, że na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego w jego dotychczasowej działalności nie wystąpiła sytuacja, w której produkcja Spółki zostałaby trwale odrzucona przez kluczowe platformy dystrybucyjne. Dotychczas realizowane projekty były skutecznie wprowadzane do sprzedaży, w tym także na platformy wymagające pełnej certyfikacji.

Nie można jednak wykluczyć, że w przyszłości – w szczególności przy bardziej złożonych technologicznie projektach lub przy zmianach wymagań platform – wskazane ryzyko może się zmaterializować, co mogłoby negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną, wyniki finansowe oraz harmonogram realizacji projektów Emitenta.

Ryzyko związane z brakiem lub nieodpowiednią promocją gier Emitenta przez dystrybutorów

Model sprzedaży gier Emitenta opiera się w istotnym stopniu na dystrybucji cyfrowej za pośrednictwem globalnych platform sprzedażowych (m.in. Steam, GOG, Epic Games Store oraz platformy konsolowe), które pełnią jednocześnie rolę kanałów marketingowych i ekspozycyjnych dla oferowanych produktów. Widoczność gry w ramach tych platform (np. obecność na stronie głównej, w rekomendacjach algorytmicznych, zestawieniach popularności czy sekcjach promocyjnych) ma istotny wpływ na skalę sprzedaży oraz tempo budowy bazy użytkowników.

Istnieje ryzyko, że produkcje Emitenta nie uzyskają odpowiedniego poziomu ekspozycji lub promocji w ramach platform dystrybucyjnych, co może wynikać m.in. z:

- dużej konkurencji gier na tych platformach (na platformie Steam publikowanych jest rocznie kilka-kilkanaście tysięcy nowych tytułów),
- ograniczonej siły marketingowej Emitenta jako niezależnego studia w porównaniu do większych podmiotów,
- decyzji algorytmów platform, które premiuja określone wskaźniki (np. dynamikę sprzedaży, liczbę wishlist, aktywność graczy),
- ograniczonego wsparcia promocyjnego ze strony wydawców lub dystrybutorów.

Materializacja tego ryzyka może prowadzić do ograniczenia zainteresowania tytułami Emitenta, w tym w szczególności niższego poziomu sprzedaży w kluczowym okresie premierowym, który ma największe znaczenie dla wyników finansowych gier. Może to również skutkować szybszym przejściem produktu do fazy dojrzałości sprzedażowej oraz obniżeniem efektywności poniesionych nakładów produkcyjnych i marketingowych.

Ryzyko to jest szczególnie istotne w przypadku modelu self-publishing, w którym ciężar działań marketingowych i budowania widoczności spoczywa w większym stopniu na Emitencie. Taka sytuacja miała miejsce m.in. w przypadku projektu Nightmare Frontier, który początkowo był rozwijany i wprowadzany na rynek w formule własnej (Early Access), bez pełnego wsparcia wydawcy. Jednocześnie Emitent wskazuje, że na dzień sporządzenia niniejszego Dokumentu Informacyjnego, projekt Nightmare Frontier posiada wydawcę – Slitherine Software UK Ltd., który wspiera dalszy rozwój oraz przygotowanie pełnej, docelowej wersji gry, w tym w obszarze marketingu i dystrybucji.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez współpracę z uznanymi wydawcami posiadającymi doświadczenie oraz zasoby marketingowe, budowę własnej rozpoznawalności marki i społeczności graczy (w tym rozwój baz wishlist), prowadzenie działań marketingowych i PR oraz optymalizację momentu premiery w kontekście konkurencji rynkowej. Niemniej jednak nie można wykluczyć, że w przyszłości poziom promocji i widoczności gier Emitenta okaże się niewystarczający, co może negatywnie wpłynąć na osiągnięte przychody oraz wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane ze współpracą z wydawcami i platformami dystrybucyjnymi

Model biznesowy Emitenta w istotnym stopniu opiera się na współpracy z zewnętrznymi wydawcami oraz globalnymi platformami dystrybucji cyfrowej, które odgrywają kluczową rolę w procesie finansowania, marketingu oraz sprzedaży gier. Dotychczasowe projekty Emitenta, w tym „Nightmare Frontier”, „Hard West 2”, „Rogue Waters” oraz „Re-Legion”,

realizowane były przy współpracy z partnerami wydawniczymi (m.in. Slitherine Software, Good Shepherd Entertainment, Tripwire Presents, 1C / Fulqrum Publishing), natomiast dystrybucja odbywa się głównie za pośrednictwem platform takich jak Steam, GOG, PlayStation Store, Xbox Store czy Nintendo eShop.

Umowy wydawnicze regulują szereg istotnych aspektów działalności, w tym harmonogram finansowania produkcji (milestones), zasady podziału przychodów (w tym mechanizmy recoupmentu), zakres działań marketingowych, a także kwestie związane z dystrybucją i premierą gier. W praktyce wydawcy posiadają często istotny wpływ na kluczowe decyzje dotyczące projektu, takie jak termin premiery, poziom cen, polityka rabatowa, zakres dodatków (DLC) czy intensywność kampanii marketingowej.

Istnieje ryzyko, że decyzje podejmowane przez wydawców – uwzględniające ich własne priorytety biznesowe oraz cały portfel projektów – nie będą optymalne z perspektywy konkretnych tytułów Emitenta. Może to prowadzić do sytuacji, w której gra, pomimo wysokiej jakości, nie uzyska odpowiedniej ekspozycji rynkowej lub nie osiągnie zakładanych wyników sprzedażowych. Dodatkowo, Emitent ma ograniczone możliwości wpływu na sposób realizacji działań marketingowych i dystrybucyjnych, a ewentualne spory interpretacyjne mogą być kosztowne i czasochłonne.

Równocześnie, działalność Emitenta wiąże się z ryzykiem koncentracji współpracy na ograniczonej liczbie partnerów wydawniczych. Zmiany po stronie tych podmiotów, takie jak zmiana strategii, pogorszenie sytuacji finansowej, restrukturyzacja lub zmiany kadrowe, mogą skutkować ograniczeniem wsparcia dla projektów Emitenta, opóźnieniami premier, pogorszeniem warunków współpracy, a w skrajnych przypadkach – rozwiązaniem umów. Może to prowadzić do konieczności poszukiwania nowych partnerów na zaawansowanym etapie produkcji, co wiąże się z dodatkowymi kosztami oraz niepewnością co do komercjalizacji projektów.

Niezależnie od relacji z wydawcami, Emitent pozostaje również uzależniony od zasad funkcjonowania platform dystrybucyjnych, które jednostronnie określają warunki sprzedaży gier, w tym wysokość prowizji, zasady promocji, widoczność produktów w sklepie oraz mechanizmy rekomendacyjne. Zmiany regulaminów, algorytmów pozycjonowania, struktury prowizji lub rozwój alternatywnych modeli dystrybucji (np. subskrypcji) mogą negatywnie wpłynąć na sprzedaż gier Emitenta, jego marże oraz dostęp do użytkowników końcowych.

Decyzje podejmowane przez operatorów platform mają charakter niezależny od Emitenta i mogą być wprowadzane w sposób nagły, co dodatkowo zwiększa poziom niepewności. W konsekwencji niekorzystne zmiany po stronie wydawców lub platform dystrybucyjnych mogą mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną, wyniki finansowe oraz realizację strategii Grupy Kapitałowej Emitenta.

Ryzyko wysokiej konkurencji i nasycenia rynku

Emitent prowadzi działalność gamingową w segmencie gier taktycznych i strategicznych, który – mimo rosnącego zainteresowania – charakteryzuje się wysokim poziomem konkurencji. Na rynku funkcjonują zarówno duże podmioty z segmentu AA i AAA, dysponujące znacznymi budżetami produkcyjnymi i marketingowymi, jak i liczne niezależne studia, które coraz częściej oferują produkty wysokiej jakości, kierowane do tej samej grupy odbiorców co produkcje Emitenta.

Skala konkurencji w branży gier wideo, w szczególności na platformach cyfrowych takich jak Steam, systematycznie rośnie. Każdego roku na platformie tej publikowanych jest kilkanaście tysięcy nowych tytułów (np. ponad 20 tys. w 2025 r., wobec ok. 9,6 tys. w 2020 r.), co oznacza dynamiczny wzrost podaży gier i zwiększoną konkurencję o uwagę użytkowników. W

praktyce oznacza to, że każdego dnia na platformach dystrybucyjnych debiutują dziesiątki nowych produkcji, co prowadzi do wysokiego nasycenia rynku tytułami oraz utrudnia uzyskanie odpowiedniej widoczności przez nowe gry. Jednocześnie, całkowita liczba dostępnych gier liczona jest już w setkach tysięcy pozycji, co dodatkowo zwiększa presję konkurencyjną.

W takich warunkach istnieje ryzyko, że pomimo wysokiej jakości produkcji Emitenta, ich rozpoznawalność rynkowa oraz wyniki sprzedażowe będą niższe od założeń biznesowych. Ryzyko to może się zmaterializować w szczególności w sytuacji:

- premiery konkurencyjnych gier w zbliżonym terminie, w tym tytułów o większych budżetach marketingowych,
- ograniczonej lub nieoptymalnej ekspozycji gier Emitenta na platformach dystrybucyjnych (w tym brak obecności na stronie głównej lub w rekomendacjach algorytmicznych),
- przesunięcia preferencji graczy w kierunku innych gatunków, modeli monetyzacji lub trendów rynkowych.

Dodatkowym czynnikiem ryzyka jest zmienność trendów w branży gier, w której popularność poszczególnych gatunków i mechanik może ulegać dynamicznym zmianom, a cykl życia trendów rynkowych jest relatywnie krótki. W konsekwencji, trafność decyzji projektowych podejmowanych na etapie produkcji (trwającej często 2–3 lata) obarczona jest istotną niepewnością co do przyszłego popytu.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez koncentrację na wyspecjalizowanej niszy (gry taktyczne i strategiczne), rozwój rozpoznawalnego portfolio IP, współpracę z doświadczonymi wydawcami oraz wykorzystanie danych rynkowych i feedbacku graczy w procesie produkcyjnym. Niemniej jednak, wysoki poziom konkurencji oraz rosnące nasycenie rynku mogą negatywnie wpływać na wyniki sprzedaży gier Emitenta oraz jego zdolność do skutecznej komercjalizacji kolejnych projektów.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją

Działalność Emitenta, polegająca na produkcji i dystrybucji gier wideo w modelu cyfrowym, wiąże się z ryzykiem nielegalnego kopiowania i rozpowszechniania produktów poza oficjalnymi kanałami sprzedaży. Rozwój technologiczny, powszechna dostępność narzędzi informatycznych oraz rosnące kompetencje użytkowników w zakresie obchodzenia zabezpieczeń cyfrowych powodują, że zjawisko nielegalnej dystrybucji pozostaje istotnym czynnikiem ryzyka w branży gamingowej.

Nielegalna dystrybucja może przyjmować różne formy, w tym udostępnianie nieautoryzowanych kopii gier w internecie, rozpowszechnianie kluczy aktywacyjnych pochodzących z nielegalnych źródeł, a także wykorzystywanie podatności systemów zabezpieczeń w celu obejścia mechanizmów kontroli dostępu. Zjawiska te mogą prowadzić do sytuacji, w której część użytkowników korzysta z produktów Emitenta bez ponoszenia opłat, co bezpośrednio ogranicza potencjalne przychody ze sprzedaży.

Materializacja tego ryzyka może skutkować w szczególności obniżeniem wolumenu sprzedaży gier, zwłaszcza w początkowym okresie po premierze, który jest kluczowy z punktu widzenia generowania przychodów. Może to również wpływać na zaburzenie modeli sprzedażowych opartych na platformach cyfrowych, w których istotne znaczenie mają wskaźniki takie jak dynamika sprzedaży, liczba aktywnych użytkowników czy pozycjonowanie w algorytmach platform. W dłuższej perspektywie, nielegalna dystrybucja może także negatywnie oddziaływać na postrzeganie wartości produktów Emitenta oraz ich potencjał komercyjny.

Ryzyko to dotyczy w szczególności segmentu gier PC, który – ze względu na swoją otwartą architekturę – jest bardziej podatny na nieautoryzowane kopiowanie niż platformy konsolowe. Jednocześnie, globalny charakter dystrybucji gier Emitenta (obejmujący m.in. rynki Ameryki Północnej i Europy Zachodniej, ale także inne regiony o zróżnicowanym poziomie ochrony praw własności intelektualnej) powoduje, że skala tego zjawiska może być trudna do pełnego oszacowania i kontrolowania.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez współpracę z platformami dystrybucyjnymi stosującymi mechanizmy zabezpieczeń (m.in. systemy DRM), monitorowanie nieautoryzowanych źródeł dystrybucji oraz podejmowanie działań prawnych w uzasadnionych przypadkach. Dodatkowo, Spółka wykorzystuje model sprzedaży oparty na platformach cyfrowych, który umożliwia bieżące aktualizowanie gier, rozwijanie ich funkcjonalności (np. poprzez aktualizacje i DLC) oraz budowanie relacji ze społecznością graczy, co zwiększa atrakcyjność korzystania z legalnych wersji produktów.

Nie można jednak wykluczyć, że pomimo stosowanych środków ochrony, skala nielegalnej dystrybucji produktów Emitenta będzie istotna i może negatywnie wpłynąć na osiągnięte przychody, wyniki finansowe oraz sytuację rynkową Grupy Kapitałowej Emitenta.

Ryzyko zmian modeli dystrybucji i sprzedaży gier

Gry Emitenta dystrybuowane są przede wszystkim w modelu premium, polegającym na jednorazowym zakupie produktu przez użytkownika, za pośrednictwem cyfrowych platform dystrybucyjnych, takich jak Steam, GOG czy sklepy konsolowe. Model ten stanowi obecnie podstawę generowania przychodów Grupy i jest powszechnie stosowany w segmencie gier taktycznych i strategicznych, w którym specjalizuje się Emitent.

Jednocześnie w branży gier wideo obserwowany jest rozwój alternatywnych modeli dystrybucji i monetyzacji, w szczególności usług subskrypcyjnych (np. platform oferujących dostęp do bibliotek gier w ramach abonamentu) oraz technologii streamingu gier (cloud gaming), w których użytkownik nie nabywa konkretnego tytułu, lecz uzyskuje dostęp do usługi umożliwiającej granie w różne produkcje. Modele te mogą zmieniać sposób konsumpcji treści przez użytkowników oraz wpływać na strukturę przychodów w branży.

Skala oraz tempo upowszechniania się tych rozwiązań, a także ich długoterminowy wpływ na zachowania konsumentów, pozostają trudne do przewidzenia. Nie można wykluczyć, że w przypadku dalszego wzrostu popularności modeli subskrypcyjnych lub streamingowych, część graczy ograniczy zakupy gier w modelu premium, co może przełożyć się na obniżenie wolumenu sprzedaży tytułów Emitenta.

Dodatkowo, modele te często opierają się na odmiennych zasadach wynagradzania deweloperów (np. ryczałtowe opłaty licencyjne, wynagrodzenie uzależnione od czasu spędzonego w grze lub liczby użytkowników), co może prowadzić do zmiany struktury przychodów oraz poziomu rentowności projektów. Włączenie gier Emitenta do tego typu usług może również wymagać negocjacji z operatorami platform lub wydawcami, a warunki takich umów mogą być mniej korzystne niż w przypadku tradycyjnej sprzedaży detalicznej.

Ponadto, rosnące znaczenie nowych modeli dystrybucji może wpływać na widoczność gier w tradycyjnych kanałach sprzedaży oraz na algorytmy rekomendacyjne platform, co pośrednio oddziałuje na wyniki sprzedażowe.

Emitent monitoruje rozwój modeli subskrypcyjnych i streamingowych oraz uwzględnia je w planowaniu strategii wydawniczej, w tym poprzez współpracę z wydawcami i platformami dystrybucyjnymi. Niemniej jednak nie można wykluczyć, że zmiany w sposobie dystrybucji i konsumpcji gier będą miały negatywny wpływ na przychody, wyniki finansowe oraz model biznesowy Grupy Kapitałowej.

Ryzyko utrzymującej się niekorzystnej koniunktury w branży gier wideo

Emitent prowadzi działalność w sektorze gier wideo, który w ostatnich latach charakteryzuje się zmianą warunków rynkowych, w tym większą selektywnością wydawców w zakresie finansowania nowych projektów, rosnącą konkurencją o uwagę graczy oraz presją cenową na produkty premium. Obserwowane zjawiska obejmują m.in. wydłużenie procesów decyzyjnych po stronie partnerów wydawniczych, ograniczenie liczby finansowanych projektów oraz większe wymagania jakościowe i komercyjne stawiane nowym tytułom.

Jednocześnie globalny rynek gier wideo, mimo długoterminowego trendu wzrostowego, cechuje się wysoką zmiennością oraz ograniczoną przewidywalnością. Popyt na gry zależy od wielu czynników zewnętrznych, w tym sytuacji makroekonomicznej, poziomu dochodów rozporządzalnych graczy, trendów konsumenckich, dostępności czasu wolnego oraz rozwoju alternatywnych form rozrywki cyfrowej, takich jak platformy streamingowe, media społecznościowe czy inne konkurencyjne tytuły. Pogorszenie koniunktury gospodarczej lub spadek wydatków konsumentów na rozrywkę może prowadzić do ograniczenia sprzedaży gier Emitenta, co bezpośrednio wpływa na poziom przychodów, rentowność projektów oraz wartość tworzonych i posiadanych praw własności intelektualnej.

Istnieje ryzyko, że wskazane uwarunkowania rynkowe będą utrzymywać się przez dłuższy okres lub ulegną dalszemu nasileniu. W takiej sytuacji Emitent może napotkać trudności w zakresie komercjalizacji swoich projektów, w tym w szczególności niższy niż zakładany poziom sprzedaży gier, wydłużenie okresu monetyzacji oraz większą zmienność wyników finansowych pomiędzy poszczególnymi okresami sprawozdawczymi. Może to również wpływać na zdolność Spółki do pozyskiwania nowych umów wydawniczych na satysfakcjonujących warunkach, w tym w zakresie finansowania produkcji oraz podziału przychodów.

Dodatkowo, utrzymujące się wymagające warunki rynkowe mogą prowadzić do presji na marżę oraz zwiększonego ryzyka konieczności aktualizacji wartości aktywów, w szczególności nakładów poniesionych na prace rozwojowe, w przypadku, gdy prognozowane przychody z danego projektu okażą się niższe od pierwotnych założeń.

Emitent ma ograniczony wpływ na kształtowanie się globalnej koniunktury w branży gier wideo, jednak podejmuje działania mające na celu ograniczenie powyższego ryzyka. Obejmują one w szczególności dywersyfikację portfela projektów i podgatunków gier, współpracę z różnymi partnerami wydawniczymi, rozwój własnych narzędzi technologicznych i projektów badawczo-rozwojowych (m.in. DEMIURG i SUPREMUS), a także stopniowe budowanie dodatkowego filaru działalności w postaci zarządzania aktywami cyfrowymi (BTC Treasury), który ma charakter mniej zależny od cyklu koniunkturalnego w branży gamedev.

Nie można jednak wykluczyć, że utrzymujące się niekorzystne warunki rynkowe w sektorze gier wideo będą miały negatywny wpływ na działalność operacyjną, wyniki finansowe oraz tempo realizacji strategii Emitenta.

Ryzyko opóźnień, przekroczenia budżetu i jakości produkcji

Produkcja gier wideo w segmencie premium (AA / indie premium), w którym działa Emitent, jest procesem wieloetapowym, złożonym oraz kapitałochłonnym, angażującym interdyscyplinarne zespoły specjalistów (m.in. programistów, game designerów, grafików, specjalistów audio oraz QA), a także – w zależności od projektu – zewnętrznych podwykonawców i partnerów technologicznych. Typowy cykl produkcyjny gry wynosi od ok. 24 do 36 miesięcy, co dodatkowo zwiększa ekspozycję na ryzyka operacyjne i rynkowe.

W toku realizacji projektów, istnieje ryzyko wystąpienia opóźnień w harmonogramie produkcji, przekroczenia zakładanego budżetu lub konieczności wprowadzania istotnych zmian projektowych na zaawansowanych etapach prac. Ryzyka te mogą wynikać w szczególności z niedoszacowania złożoności projektu, w tym skali produkcji, poziomu szczegółowości assetów, liczby systemów gameplayowych oraz integracji technologicznych, a także z nieprzewidzianych trudności technicznych związanych z wykorzystaniem silników gier (np. Unity), middleware'u, narzędzi zewnętrznych lub integracji z platformami dystrybucyjnymi i usługami online.

Dodatkowym czynnikiem ryzyka jest rotacja członków zespołu, w szczególności kluczowych specjalistów, co może prowadzić do utraty know-how, wydłużenia procesu produkcyjnego oraz konieczności poniesienia dodatkowych kosztów związanych z rekrutacją i wdrożeniem nowych pracowników. W przypadku projektów realizowanych we współpracy z wydawcami lub z udziałem podwykonawców ryzyko to obejmuje również opóźnienia po stronie partnerów zewnętrznych, które mogą wpływać na cały harmonogram produkcji.

Istotnym elementem ryzyka są również wymogi jakościowe i certyfikacyjne platform dystrybucyjnych (w szczególności konsolowych), które mogą wymagać dodatkowych iteracji produkcyjnych, poprawek lub zmian funkcjonalnych, a także uzgodnienia z wydawcami dotyczące finalnego kształtu produktu, zakresu funkcjonalności czy momentu premiery. Niespełnienie tych wymogów może prowadzić do opóźnień w publikacji gry lub konieczności poniesienia dodatkowych nakładów.

Materializacja powyższych ryzyk może skutkować przesunięciem premiery gry, a tym samym opóźnieniem momentu generowania przychodów, co ma istotne znaczenie dla płynności finansowej Emitenta. Przekroczenie budżetu produkcyjnego może natomiast obniżyć rentowność projektu, wymagać pozyskania dodatkowego finansowania lub ograniczyć zdolność Spółki do równoległej realizacji innych projektów.

Dodatkowo istnieje ryzyko, że pomimo poniesienia zakładanych nakładów i dotrzymania harmonogramu, finalna jakość produktu nie spełni oczekiwań rynku lub standardów przyjętych przez Emitenta i jego partnerów, co może negatywnie wpłynąć na wyniki sprzedażowe, odbiór gry przez użytkowników oraz wartość posiadanych IP.

Emitent ogranicza powyższe ryzyka poprzez wieloetapowy proces testowania (QA), wykorzystanie narzędzi wspierających produkcję (w tym rozwiązań AI rozwijanych w ramach projektów DEMIURG i SUPREMUS), a także bieżący monitoring postępu prac i kosztów. Niemniej jednak, ze względu na inherentną złożoność procesu produkcji gier, nie można wykluczyć wystąpienia wskazanych ryzyk, które mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną, wyniki finansowe oraz realizację strategii Emitenta.

Ryzyko recenzji, ocen użytkowników i odbioru społeczności

W segmencie gier premium, w którym działa Emitent, istotnym czynnikiem wpływającym na wyniki sprzedażowe oraz długoterminowy potencjał komercyjny produktów są recenzje medialne, oceny użytkowników oraz ogólny odbiór gry przez społeczność graczy. Znaczenie mają zarówno oceny publikowane przez portale branżowe i agregatory (np. Metacritic, OpenCritic), jak i opinie użytkowników na platformach dystrybucyjnych (np. Steam), a także aktywność influencerów, streamerów i twórców treści.

Systemy rekomendacyjne platform cyfrowych w dużym stopniu uwzględniają wskaźniki jakościowe, takie jak poziom ocen użytkowników, liczba recenzji czy dynamika zainteresowania grą. W konsekwencji nawet relatywnie niewielkie pogorszenie ocen (np. spadek poniżej określonych progów, takich jak „Very Positive” na Steam) może istotnie ograniczyć widoczność gry w sklepie oraz zmniejszyć jej potencjał sprzedażowy.

Istnieje ryzyko, że pomimo wysokiego poziomu produkcyjnego i dopracowania rozgrywki, finalny produkt nie spełni oczekiwań części odbiorców, co może wynikać m.in. z różnic w preferencjach graczy, wysokich oczekiwań wobec danego gatunku, porównań do konkurencyjnych tytułów lub specyfiki komunikacji marketingowej. Szczególnie istotnym momentem jest premiera gry – ewentualne problemy techniczne, błędy lub niedostateczna optymalizacja w dniu wydania mogą skutkować negatywnymi recenzjami użytkowników, które mają trwały wpływ na percepcję produktu.

Negatywny odbiór gry może prowadzić do obniżenia sprzedaży, skrócenia cyklu życia produktu oraz konieczności podejmowania dodatkowych działań naprawczych, takich jak wydawanie poprawek (patchy), aktualizacji lub rozszerzeń (DLC). Działania te wiążą się z dodatkowymi kosztami oraz zaangażowaniem zasobów, które mogłyby zostać przeznaczone na rozwój kolejnych projektów.

Dodatkowo, opinie społeczności mogą wpływać nie tylko na pojedynczy tytuł, ale również na postrzeganie całego studia oraz jego przyszłych produkcji, co ma znaczenie w kontekście budowy długoterminowej wartości marki i portfela IP.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez prowadzenie wieloetapowego procesu testowania (QA), wykorzystanie playtestów z udziałem użytkowników, iteracyjny rozwój projektów (w tym obecnie w modelu Early Access) oraz bieżące monitorowanie opinii graczy i szybkie reagowanie na zgłaszane problemy. Niemniej jednak, ze względu na subiektywny charakter odbioru gier oraz dynamiczny charakter społeczności gamingowej, nie można wykluczyć, że oceny i opinie użytkowników będą miały negatywny wpływ na wyniki sprzedażowe oraz działalność Emitenta.

Ryzyko zmienności przychodów, niedoszacowania kosztów oraz uzależnienia od finansowania zewnętrznego

Model działalności Emitenta, oparty na produkcji i dystrybucji gier wideo w segmencie premium, charakteryzuje się naturalną zmiennością przychodów oraz ich ograniczoną przewidywalnością w ujęciu krótkoterminowym. W przeciwieństwie do branż o stabilnym, powtarzalnym popycie, poziom sprzedaży gier jest silnie uzależniony od cyklu życia poszczególnych tytułów, w szczególności momentu ich premiery oraz późniejszej eksploatacji rynkowej.

Przychody Emitenta mają charakter skokowy – najwyższe wpływy generowane są zazwyczaj w okresie premiery gry oraz bezpośrednio po niej, natomiast w kolejnych okresach sprzedaż przechodzi w fazę stopniowej monetyzacji. Dodatkowo, poziom przychodów w poszczególnych kwartałach zależy od harmonogramu płatności od wydawców (milestones), wprowadzania dodatków (DLC), portów na nowe platformy oraz organizowanych przez platformy dystrybucyjne akcji promocyjnych.

Istotnym czynnikiem wpływającym na sezonowość sprzedaży są cykliczne wydarzenia rynkowe, w szczególności duże wyprzedaże organizowane przez platformy cyfrowe (np. promocje letnie, jesienne oraz świąteczne na Steam), okresy zwiększonej aktywności zakupowej konsumentów (np. IV kwartał roku, obejmujący okres świąteczny) oraz kampanie marketingowe towarzyszące premierom. W tych okresach sprzedaż gier może ulegać istotnemu zwiększeniu, jednak często odbywa się to przy obniżonych cenach jednostkowych. Z kolei w okresach pomiędzy dużymi akcjami promocyjnymi oraz przy braku premier nowych tytułów, przychody mogą pozostawać na relatywnie niskim poziomie.

W konsekwencji przychody Emitenta mogą podlegać znacznym wahaniom pomiędzy poszczególnymi okresami sprawozdawczymi, co wpływa na zmienność wyników finansowych oraz utrudnia ich krótkoterminowe prognozowanie.

Równocześnie, działalność Emitenta wiąże się z ryzykiem niedoszacowania kosztów produkcji i marketingu gier. Na etapie planowania projektów przyjmowane są określone założenia budżetowe, jednak ze względu na złożoność procesu produkcyjnego, długość cyklu wytwórczego (zwykle 24–36 miesięcy), zmienność kosztów pracy w branży IT/gamesdev oraz potencjalne trudności techniczne, rzeczywiste nakłady mogą przewyższyć pierwotne szacunki. Dotyczy to zarówno kosztów zespołu produkcyjnego, jak i usług zewnętrznych (outsourcing, QA, assety, audio) oraz działań marketingowych.

Przekroczenie budżetu może negatywnie wpłynąć na rentowność projektu, a w skrajnych przypadkach wymagać ograniczenia jego zakresu, wydłużenia harmonogramu lub pozyskania dodatkowego finansowania.

Ze względu na skalę realizowanych projektów oraz ich kapitałochłonność, Emitent może być uzależniony od finansowania zewnętrznego, w szczególności w postaci współpracy z wydawcami (finansowanie milestone), emisji akcji lub finansowania dłużnego. W przypadku realizacji większych projektów lub jednoczesnego prowadzenia kilku produkcji, zapotrzebowanie na kapitał może istotnie wzrosnąć.

Istnieje ryzyko, że Spółka nie będzie w stanie pozyskać finansowania na satysfakcjonujących warunkach, w odpowiednim czasie lub w ogóle, co może skutkować opóźnieniami w realizacji projektów, ograniczeniem ich skali lub koniecznością zmiany modelu biznesowego.

Materializacja powyższych ryzyk może mieć negatywny wpływ na sytuację finansową, czy też realizację kolejnych projektów.

Ryzyko kursowe

Działalność Emitenta ma charakter globalny, co oznacza, że istotna część przychodów generowana jest w walutach obcych, w szczególności w dolarach amerykańskich (USD) oraz euro (EUR), za pośrednictwem międzynarodowych platform dystrybucji cyfrowej (m.in. Steam, GOG, PlayStation Store, Xbox Store, Nintendo eShop). Jednocześnie znacząca część kosztów operacyjnych Emitenta, w tym koszty wynagrodzeń zespołu deweloperskiego, usług outsourcingowych oraz kosztów administracyjnych, ponoszona jest w polskich złotych (PLN).

W konsekwencji, Emitent jest narażony na ryzyko kursowe wynikające z wahań relacji pomiędzy PLN a walutami obcymi, w których generowane są przychody. Zmiany kursów walut mogą wpływać na poziom przychodów po ich przeliczeniu na PLN, a tym samym na wyniki finansowe oraz rentowność realizowanych projektów. W szczególności umocnienie złotego względem USD lub EUR może prowadzić do obniżenia wartości przychodów raportowanych w PLN, natomiast osłabienie złotego może działać odwrotnie, zwiększając ich wartość.

Ryzyko kursowe ma również znaczenie w kontekście rozliczeń z wydawcami oraz harmonogramu wpływów środków pieniężnych. W przypadku umów wydawniczych, płatności milestone oraz rozliczenia tantiem dokonywane są często w walutach obcych, a ich wartość w PLN może się zmieniać w zależności od kursu walutowego w momencie rozliczenia. Dodatkowo część kosztów, w szczególności związanych z usługami zagranicznych podwykonawców, licencjami na oprogramowanie czy narzędzia deweloperskie, również może być denominowana w walutach obcych, co zwiększa złożoność ekspozycji walutowej Emitenta.

Istnieje ryzyko, że wahania kursów walut będą miały istotny i niekorzystny wpływ na wyniki finansowe Emitenta, w szczególności w sytuacji dużej zmienności rynkowej lub nagłych zmian kursowych. Ryzyko to może być dodatkowo potęgowane przez nieregularny charakter przychodów w branży gier, gdzie wpływy mogą być skoncentrowane w określonych okresach

(np. w kwartale premiery lub podczas dużych promocji), co zwiększa znaczenie momentu przeliczenia walut.

Emitent może stosować instrumenty ograniczające ryzyko kursowe (np. naturalny hedging poprzez częściowe ponoszenie kosztów w walutach obcych lub instrumenty finansowe), jednak ich dostępność oraz efektywność zależą od warunków rynkowych, skali działalności oraz kosztów ich zastosowania. Nie można wykluczyć, że stosowane mechanizmy zabezpieczające okażą się niewystarczające lub nieopłacalne, a zmiany kursów walut będą miały negatywny wpływ na działalność operacyjną, wyniki finansowe oraz sytuację majątkową Grupy Kapitałowej.

Ryzyko zmienności wartości kryptowaluty Bitcoin

Ekspozycja Grupy na Bitcoina realizowana jest głównie za pośrednictwem spółki zależnej InvestLab ASI sp. z o.o., w związku z czym z perspektywy Emitenta ryzyko to ma charakter pośredni, jednak w ujęciu skonsolidowanym może bezpośrednio wpływać na wartość aktywów Grupy Kapitałowej.

Rynek kryptoaktywów, w tym w szczególności Bitcoina, charakteryzuje się istotnie wyższą zmiennością cen niż tradycyjne klasy aktywów. W ujęciu historycznym, Bitcoin wielokrotnie doświadczał znaczących wahań wartości – przykładowo w latach 2021–2022 kurs BTC spadł z poziomów przekraczających 60 tys. USD do ok. 16 tys. USD (spadek o ponad 70%), natomiast w kolejnych okresach obserwowano dynamiczne odbicia i powroty do poziomów powyżej 40–60 tys. USD. Również w krótszych okresach (kwartał, miesiąc) zmienność cen BTC może przekraczać kilkadziesiąt procent, co stanowi istotne źródło ryzyka dla podmiotów posiadających ekspozycję na to aktywo.

W konsekwencji, istotne spadki kursu BTC mogą prowadzić do obniżenia wartości portfela aktywów cyfrowych posiadanych przez InvestLab ASI sp. z o.o., a tym samym wpływać na wartość aktywów netto Grupy, poziom kapitałów własnych oraz wyniki finansowe, w tym poprzez konieczność dokonywania odpisów aktualizujących. W przypadku znaczących i długotrwałych spadków cen, wpływ ten może mieć charakter istotny dla sytuacji finansowej Grupy.

Jednocześnie, zmiany ceny Bitcoina nie generują same w sobie przepływów pieniężnych, jednak mogą wpływać na decyzje inwestycyjne dotyczące momentu nabycia, sprzedaży lub utrzymywania określonego poziomu rezerw płynnościowych. W okresach podwyższonej zmienności lub ograniczonej płynności rynku, może wystąpić konieczność sprzedaży aktywów cyfrowych na mniej korzystnych warunkach cenowych, w tym z istotnym dyskontem względem wcześniejszych poziomów wyceny.

Dodatkowo należy wskazać, że rynek Bitcoina pozostaje wrażliwy na czynniki zewnętrzne, takie jak zmiany polityki monetarnej (stopy procentowe, płynność globalna), decyzje regulatorów, zdarzenia związane z infrastrukturą rynku (np. upadłości podmiotów branżowych), sytuacje geopolityczne, w tym konflikty zbrojne, czy zmiany sentymentu inwestorów instytucjonalnych. Czynniki te mogą powodować gwałtowne i trudne do przewidzenia zmiany cen.

Ryzyko to jest częściowo ograniczane poprzez przyjętą przez InvestLab ASI sp. z o.o. politykę i strategię inwestycyjną, obejmującą m.in. limity ekspozycji na kryptoaktywa (do 60% wartości aktywów ASI), ograniczenia koncentracji (m.in. limity dla BTC i innych aktywów), dywersyfikację portfela oraz stosowanie podejścia długoterminowego (m.in. model DCA – uśredniania ceny zakupu). Niemniej jednak, ze względu na charakter rynku kryptoaktywów, nie można wykluczyć istotnych wahań wartości aktywów cyfrowych w krótkim i średnim okresie, co może wpływać na sytuację finansową Grupy.

Obecnie przedmiotowe ryzyko należy rozpatrywać jako ryzyko koncepcyjne, dotyczące rozwoju działalności Grupy i realizacji strategii jej rozwoju, z uwagi na brak posiadania kryptoaktywów przez Grupę Kapitałową.

Ryzyko związane z niepewnym otoczeniem regulacyjnym w obszarze kryptoaktywów

Działalność inwestycyjna prowadzona przez InvestLab ASI sp. z o.o. w obszarze kryptoaktywów realizowana jest w otoczeniu regulacyjnym, które pozostaje dynamiczne i podlega dalszym zmianom zarówno na poziomie Unii Europejskiej, jak i poszczególnych jurysdykcji krajowych. W ostatnich latach wprowadzane są nowe regulacje dotyczące rynku aktywów cyfrowych, w tym w szczególności Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2023/1114 w sprawie rynków kryptoaktywów (MiCA), a także rozwijane są przepisy w zakresie przeciwdziałania praniu pieniędzy (AML) i finansowaniu terroryzmu, które obejmują również podmioty operujące w obszarze kryptoaktywów.

Pomimo uzyskanej przez Emitenta analizy prawnej wskazującej na dopuszczalność prowadzenia działalności w zakresie „BTC Treasury” oraz brak obowiązku uzyskania licencji w przyjętym modelu operacyjnym (w szczególności przy wykorzystaniu formuły alternatywnej spółki inwestycyjnej), nie można wykluczyć, że dalsze zmiany regulacyjne, nowe interpretacje przepisów lub zmiana praktyki organów nadzoru (w tym KNF oraz organów unijnych) wpłyną na sposób prowadzenia tej działalności.

Materializacja tego ryzyka może skutkować w szczególności koniecznością dostosowania modelu operacyjnego InvestLab ASI sp. z o.o. do nowych wymogów regulacyjnych, wdrożeniem dodatkowych procedur zgodności (compliance), w tym w zakresie AML/KYC, raportowania lub ewidencji transakcji, a także wzrostem kosztów operacyjnych związanych z obsługą regulacyjną. Może to również prowadzić do ograniczenia możliwości inwestowania w określone kategorie aktywów cyfrowych, konieczności zmiany dostawców usług infrastrukturalnych (np. giełd, kustodii) lub wydłużenia czasu realizacji transakcji.

W skrajnym przypadku, zmiany regulacyjne mogą wpłynąć na opłacalność ekonomiczną działalności w obszarze kryptoaktywów, a także czasowo ograniczyć możliwość realizacji niektórych elementów strategii inwestycyjnej, w tym strategii „BTC Treasury”. Ryzyko to może mieć bezpośredni wpływ na tempo akumulacji aktywów cyfrowych, poziom osiąganych wyników oraz wartość aktywów netto Grupy Kapitałowej.

Emitent ogranicza powyższe ryzyko poprzez prowadzenie działalności inwestycyjnej w ramach sformalizowanej struktury ASI, dostosowanie polityki inwestycyjnej do wymogów regulacyjnych (w tym MiCA), współpracę z regulowanymi partnerami infrastrukturalnymi oraz bieżące monitorowanie zmian legislacyjnych i praktyki rynkowej. Niemniej jednak, ze względu na wczesny etap kształtowania się regulacji rynku kryptoaktywów oraz ich potencjalnie istotny wpływ na działalność inwestycyjną, nie można wykluczyć negatywnego wpływu tego ryzyka na działalność oraz wyniki finansowe Grupy.

Ryzyko związane z czynnikami zewnętrznymi w obszarze kryptoaktywów

Na działalność inwestycyjną prowadzoną przez InvestLab ASI sp. z o.o. oraz na wartość posiadanych aktywów cyfrowych istotny wpływ mają czynniki makroekonomiczne i rynkowe pozostające poza kontrolą Emitenta. Do najważniejszych z nich należą w szczególności poziom inflacji, stopy procentowe, polityka monetarna banków centralnych (w tym Fed i EBC), zmiany kursów walut, globalna płynność finansowa oraz ogólna kondycja gospodarki światowej.

Rynek kryptoaktywów, w tym w szczególności Bitcoina, wykazuje wysoką korelację z globalnymi przepływami kapitału oraz poziomem akceptacji ryzyka przez inwestorów. W okresach zaostrzania polityki monetarnej, wzrostu stóp procentowych lub spadku płynności

na rynkach finansowych, kapitał może odpływać z aktywów o podwyższonym ryzyku, co może prowadzić do spadku wycen kryptoaktywów. Z kolei w warunkach ekspansywnej polityki monetarnej i rosnącej inflacji, aktywa cyfrowe mogą okresowo zyskiwać na atrakcyjności jako alternatywna forma przechowywania wartości, jednak zjawisku temu towarzyszy zazwyczaj podwyższona zmienność cen.

Dodatkowo, rynek kryptowalut pozostaje w dużym stopniu uzależniony od czynników takich jak nastroje inwestorów, trendy spekulacyjne, decyzje dużych podmiotów instytucjonalnych oraz poziom adopcji technologii blockchain. Wahania sentymentu rynkowego mogą mieć charakter gwałtowny i prowadzić do dynamicznych zmian cen, co zwiększa ryzyko krótkoterminowych spadków wartości portfela inwestycyjnego. Znaczenie mają również wydarzenia o charakterze systemowym, takie jak upadłości dużych podmiotów branżowych, zmiany regulacyjne w kluczowych jurysdykcjach czy incydenty technologiczne, które mogą wpływać na zaufanie do całego rynku.

Rozwój nowych segmentów rynku, takich jak stablecoiny, tokenizacja aktywów rzeczywistych (RWA) czy zdecentralizowane finanse (DeFi), może z jednej strony tworzyć nowe możliwości inwestycyjne, a z drugiej zwiększać złożoność rynku oraz ryzyko błędnej oceny kierunków jego rozwoju. Nie można wykluczyć, że zmiany strukturalne w ekosystemie kryptoaktywów wpłyną na relatywną atrakcyjność poszczególnych klas aktywów, w tym Bitcoina.

Materializacja powyższych czynników może skutkować spadkiem wartości aktywów cyfrowych, które będą w posiadaniu przez InvestLab ASI sp. z o.o., ograniczeniem możliwości ich zbycia na oczekiwanych warunkach, zwiększeniem zmienności wyników finansowych oraz obniżeniem efektywności realizowanej strategii inwestycyjnej. W konsekwencji czynniki te mogą negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe, wartość aktywów netto oraz sytuację majątkową Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z realizacją projektów dofinansowanych ze środków publicznych (UE)

Emitent realizuje projekty badawczo-rozwojowe współfinansowane ze środków publicznych, w szczególności funduszy Unii Europejskiej (m.in. programy GameINN, FENG – ścieżka SMART), takie jak projekty DEMIURG oraz SUPREMUS. Projekty te wiążą się z określonymi obowiązkami formalnymi, finansowymi oraz sprawozdawczymi, wynikającymi z zawartych umów o dofinansowanie oraz obowiązujących przepisów prawa.

Istnieje ryzyko, że Emitent nie spełni wszystkich wymogów określonych w dokumentacji projektowej lub umowach o dofinansowanie, w szczególności w zakresie:

- realizacji projektu zgodnie z harmonogramem,
- osiągnięcia zakładanych kamieni milowych i rezultatów (wskaźników projektu),
- kwalifikowalności ponoszonych wydatków,
- prowadzenia wymaganej dokumentacji oraz raportowania postępów,
- przestrzegania zasad konkurencyjności i wyboru wykonawców.

Materializacja powyższych ryzyk może skutkować koniecznością zwrotu części lub całości otrzymanego dofinansowania wraz z odsetkami, nałożeniem korekt finansowych, wstrzymaniem wypłaty kolejnych transz finansowania lub rozwiązaniem umowy o dofinansowanie.

Dodatkowo projekty B+R mają z natury charakter obarczony podwyższonym poziomem niepewności, co do osiągnięcia zakładanych rezultatów technologicznych i biznesowych. Nie można wykluczyć, że pomimo poniesienia nakładów oraz realizacji projektu zgodnie z harmonogramem, jego efekty nie przyniosą oczekiwanych korzyści operacyjnych lub

komercyjnych, w tym nie zostaną skutecznie wdrożone w procesie produkcji gier lub nie znajdą zastosowania w przyszłych projektach.

Ryzyko to obejmuje również możliwość zmian w interpretacji przepisów lub wytycznych instytucji finansujących, a także wydłużenia procesów rozliczeniowych, kontroli lub audytów projektów, co może wpływać na płynność finansową Emitenta oraz harmonogram realizacji prac.

Emitent ogranicza powyższe ryzyka poprzez stosowanie procedur zarządzania projektami, bieżący monitoring realizacji harmonogramów i budżetów, współpracę z wyspecjalizowanymi podmiotami doradczymi oraz utrzymywanie odpowiednich standardów dokumentacyjnych i kontrolnych. Niemniej jednak nie można wykluczyć, że wystąpienie wskazanych ryzyk będzie miało negatywny wpływ na działalność operacyjną, wyniki finansowe oraz sytuację majątkową Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z wartością wyceny podmiotu przejmowanego – Ice Code Games sp. z o.o.

W dniu 29 stycznia 2021 r. zarządy Avatrix S.A. (obecnie Ice Code Games S.A.) oraz Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej w tym ryzyku: „Spółka Przejmowana”) uzgodniły Plan Połączenia w trybie art. 492 § 1 pkt 1 KSH (przejęcie – przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Emitenta). Połączenie zostało zarejestrowane przez sąd rejestrowy w dniu 25 stycznia 2022 r.

Wycena Spółki Przejmowanej, sporządzona na dzień 1 grudnia 2020 r. przez Kancelarię Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy sp. k., została przygotowana jako wycena mieszana (ważona), łącząca dwie metody:

- metoda dochodowa (DCF) – wycena metodą zdyskontowanych przepływów pieniężnych, oparta na prognozach wyników finansowych na lata 2021–2025, zakładających m.in. silny sukces komercyjny tytułów „Hard West 2” i „Rogue Waters” – waga 70%;
- metoda porównawcza (mnożnikowa) – wycena rynkowa oparta na mnożnikach C/Z i C/WK spółek porównywalnych notowanych na GPW i NewConnect (m.in. 11 bit studios, CI Games, Artifex Mundi, Bloober Team, CreativeForge Games) – waga 30%.

Średnia ważona obu metod dała łączną wartość Spółki Przejmowanej w kwocie 117.394.918 zł (DCF: 149.880 tys. zł × 70% + porównawcza: 41.597 tys. zł × 30%). Na tej podstawie ustalono parytet wymiany: za 1 udział Spółki Przejmowanej (nominał 51 zł) wydano 114.368 Akcji serii I Emitenta (nominał 0,10 zł, cena emisyjna 0,16 zł). Łącznie wyemitowano 114.368.000 Akcji serii I, stanowiących 64,27% kapitału zakładowego Emitenta. Wycena stanowi załącznik do niniejszego Dokumentu Informacyjnego (pkt 22.4).

Rzeczywiste wyniki finansowe Emitenta w latach 2022–2025 okazały się istotnie niższe od założeń przyjętych w wycenie – zarówno w komponencie dochodowym (DCF), jak i porównawczym, ponieważ wyceny giełdowe spółek z sektora gier, stanowiące punkt odniesienia dla metody mnożnikowej, uległy w tym okresie istotnemu spadkowi, co jest efektem globalnego – a w szczególności widocznego w Polsce – mocnego pogorszenia sentymentu inwestorów związanego z branżą gamingową. Sytuacja ta jest odzwierciedleniem szerszego globalnego trendu pogorszenia warunków w branży gier (szczegółowe wyjaśnienie zostało zawarte w pkt 17.2 Dokumentu Informacyjnego).

Biorąc pod uwagę powyższe, wartość Spółki Przejmowanej może być niższa od wartości przyjętej na potrzeby połączenia. Ponadto, wartość przyjęta na potrzeby połączenia stanowiła również podstawę do ustalenia parytetu wymiany akcji, a w konsekwencji udziału akcjonariuszy Emitenta w jego ogólnej liczbie głosów po połączeniu. Niższa wartość

oznaczałaby, że parytet wymiany mógł być mniej korzystny dla dotychczasowych akcjonariuszy Emitenta (sprzed połączenia), którzy w wyniku emisji Akcji serii I zostali rozwodnieni w większym stopniu, niż uzasadniałaby to rzeczywista wartość wniesionego majątku.

Zarząd Emitenta wskazuje na okoliczności ograniczające wagę tego ryzyka: (a) wycena Spółki Przejmowanej nie została zakwestionowana przez biegłego wyznaczonego przez sąd rejestrowy do zbadania Planu Połączenia w trybie art. 503 § 1 KSH – biegły wydał opinię bez zastrzeżeń co do prawidłowości i rzetelności wycen stanowiących podstawę ustalenia parytetu wymiany; (b) wycena nie została zakwestionowana przez akcjonariuszy Emitenta ani wspólników Spółki Przejmowanej - Plan Połączenia został zaakceptowany uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta nr 4/12/2021 z dnia 2 grudnia 2021 r. oraz uchwałą Zgromadzenia Wspólników Spółki Przejmowanej, a żaden uprawniony podmiot nie wniósł powództwa w trybie art. 509 KSH (Plan Połączenia stanowi załącznik do Dokumentu Informacyjnego – pkt 22.3); (c) biegli rewidenci przeprowadzający badania ustawowe sprawozdań finansowych Emitenta za lata obrotowe 2022–2025 nie zakwestionowali wartości firmy wykazanej w bilansie ani zastosowanej metodologii wyceny.

W wyniku połączenia, w bilansie Emitenta rozpoznano wartość firmy (goodwill) w kwocie 15.693 tys. zł, która jest amortyzowana metodą liniową z rocznym odpisem 1.962 tys. zł (metodologia rozpoznania wartości firmy została opisana w pkt 17.1 Dokumentu Informacyjnego).

Zarząd corocznie dokonuje oceny, czy nie wystąpiły przesłanki utraty wartości. Ze skutkiem na 31 grudnia 2024, wobec niższych od prognozowanych przychodów ze sprzedaży gier, Zarząd rozpoznał odpis aktualizujący wartość firmy w kwocie 2.915 tys. zł oraz pełny odpis aktywowanych kosztów wytworzenia gry „Rogue Waters” w kwocie 7.270 tys. zł (łącznie ok. 10.190 tys. zł). Na dzień 31 grudnia 2025 r. wartość firmy wykazana w bilansie wynosiła 5.095 tys. zł, do której biegły rewident nie wniósł zastrzeżeń. Zarówno planowe odpisy amortyzacyjne, jak i odpisy aktualizujące mają charakter niegotówkowy i obciążają wynik operacyjny, lecz nie wpływają na przepływy pieniężne ani zdolność Spółki do regulowania bieżących zobowiązań.

Emitent nie może wykluczyć, że w przyszłości w zależności od wyników finansowych i warunków rynkowych konieczne będzie dokonanie kolejnych odpisów aktualizujących pozostałą wartość firmy. Ewentualne odpisy wpłynęłyby na wynik finansowy Spółki, lecz nie na jej bieżącą płynność ani zdolność do prowadzenia działalności operacyjnej.

Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu

Na dzień sporządzenia dokumentu informacyjnego, trzech głównych akcjonariuszy, tj. Pan January Ciszewski (28,23%), Pan Paweł Wilk (wraz z żoną Panią Ewą Baczyńską-Wilk; 23,55%) oraz Pan Mateusz Piłski (10,48%) posiadają łącznie 62,26% udziału w kapitale i głosach na walnym zgromadzeniu Spółki.

Poza tymi trzema akcjonariuszami, nie występują inni akcjonariusze posiadający co najmniej 5% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Wobec powyższego istnieje ryzyko, iż mniejsi akcjonariusze nie dysponują odpowiednią ilością głosów na walnym zgromadzeniu, aby przegłosować projekty uchwał inne niż te, proponowane przez w/w akcjonariuszy.

Zarówno przepisy Kodeksu spółek handlowych, jak i przepisy Ustawy o ofercie należą do zabezpieczających interesy akcjonariuszy mniejszościowych. Każdemu z akcjonariuszy Emitenta obecnemu na walnym zgromadzeniu, który głosował przeciwko danej uchwale i zgłosił sprzeciw do protokołu lub akcjonariuszowi bezzasadnie niedopuszczonemu do udziału w walnym zgromadzeniu albo nieobecnemu na walnym zgromadzeniu z powodu wadliwego

zwołania walnego zgromadzenia przysługuje prawo zaskarżenia uchwał podjętych niezgodnie z przepisami prawa lub sprzecznych ze statutem Emitenta lub dobrymi obyczajami. To samo uprawnienie przysługuje akcjonariuszom nieobecnym na walnym zgromadzeniu w stosunku do uchwał, które zostały podjęte pomimo, iż nie były objęte porządkiem obrad walnego zgromadzenia.

Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną na Ukrainie i na Bliskim Wschodzie

Toczący się konflikt zbrojny na Ukrainie oraz trwająca sytuacja polityczno-gospodarcza w regionie Bliskiego Wschodu mogą pośrednio oddziaływać na gospodarkę polską i globalną. Spółka nie prowadzi działalności operacyjnej ani nie posiada inwestycji w Rosji, na Ukrainie ani w regionie Bliskiego Wschodu, w związku z czym nie jest narażona na bezpośrednie skutki żadnego z tych konfliktów.

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego Zarząd Spółki ocenia, że żadna z ww. sytuacji geopolitycznych nie wywołuje istotnego, bezpośredniego wpływu na podstawową działalność Spółki w obszarze gamingu, sytuację finansową ani przepływy pieniężne Spółki. Sytuacja ta może mieć jednak istotny wpływ na działalność Spółki w segmencie BTC Treasury, w tym przede wszystkim wartość kryptoaktywów w postaci Bitcoina (ryzyko związane ze zmiennością wartości kryptoaktywów, w tym kryptowaluty Bitcoin zostało zaprezentowane odrębnie).

Do potencjalnych pośrednich skutków, które Spółka bierze pod uwagę w procesie zarządzania ryzykiem, należą w szczególności: wzrost cen surowców i nośników energii, zaburzenia w globalnych łańcuchach dostaw, wzrost presji inflacyjnej oraz wzrost awersji do ryzyka na rynkach finansowych przekładający się na warunki finansowania.

Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje i analizuje wpływ obu sytuacji geopolitycznych na działalność i wyniki finansowe Spółki.

15.2. Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym

Ryzyko inwestycji na rynku NewConnect

Inwestorzy rozważający nabycie akcji powinni w swoich decyzjach uwzględniać ryzyko towarzyszące tego typu inwestycjom. Wynika to z faktu, że kształtowanie się cen papierów wartościowych notowanych na giełdach papierów wartościowych jest nieprzewidywalne zarówno w krótkim, jak i długim okresie. Poziom zmienności cen papierów wartościowych, a tym samym ryzyko inwestycji, jest zazwyczaj wyższy niż poziom zmienności cen innych instrumentów finansowych dostępnych na rynku kapitałowym, takich jak papiery skarbowe, jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych otwartych, certyfikaty inwestycyjne wybranych funduszy inwestycyjnych zamkniętych czy zabezpieczone dłużne papiery wartościowe. Kurs giełdowy akcji wprowadzonych do obrotu może podlegać znacznym wahaniom, spowodowanym licznymi czynnikami, do których należy zaliczyć m.in.: zmiany w wynikach operacyjnych Emitenta, rozmiar i płynność rynku, zmianę kursów walut i stopy inflacji, koniunkturę na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., zmianę faktyczną lub prognozowaną sytuacji polityczno-gospodarczej na świecie, w regionie lub w Polsce, a także koniunktury na giełdach światowych. Inwestowanie w akcje jest związane z ryzykiem wahań kursów i ograniczenia płynności tych instrumentów.

Ponadto podejmujący się inwestycji w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect musi liczyć się z faktem, iż rynek ten w porównaniu z rynkiem podstawowym (rynkiem oficjalnych notowań giełdowych) prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. charakteryzuje się niższą płynnością akcji. Wobec tego należy brać pod uwagę możliwość wystąpienia trudności ze zbyciem zakupionych przez

inwestora papierów wartościowych. Ponieważ rynek ten charakteryzuje się znaczącymi wahaniami cen instrumentów finansowych, decyzje dotyczące inwestycji powinny być rozważane w perspektywie średnio- i długoterminowej. W porównaniu z rynkiem podstawowym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., ryzyko inwestycji na rynku NewConnect jest znacznie większe, co zarówno oznacza możliwość osiągnięcia ponadprzeciętnych zysków, ale również dużych strat.

Ryzyko niedostatecznej płynności rynku, dużej podaży akcji i wahań cen akcji

Inwestycje prowadzone w alternatywnym systemie obrotu cechują się znacznie większym ryzykiem niż inwestycje w papiery skarbowe, jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych czy inwestycje w papiery wartościowe notowane na rynku podstawowym.

Ceny akcji notowanych w alternatywnym systemie obrotu, zależą od wzajemnych relacji pomiędzy popytem i podażą. Elementy te wynikają przede wszystkim z osiąganych przez Emitenta wyników finansowych, sytuacji makroekonomicznej, politycznej oraz innych czynników. Należy zaznaczyć, iż wiele czynników wywierających bezpośredni wpływ na ceny papierów wartościowych, są niezależne od sytuacji i działań Emitenta.

Jednocześnie papiery wartościowe notowane w alternatywnym systemie obrotu podlegają znaczącym wahanom cen oraz cechują się mniejszą płynnością w stosunku do papierów wartościowych notowanych na rynku podstawowym lub równoległym.

Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości ich sprzedaży.

Istnieje ryzyko, iż osoba nabywająca akcje, nie będzie mogła ich zbyć w dowolnym, wybranym przez siebie terminie lub ilości oraz po satysfakcjonującej cenie inwestycyjnej.

Istnieje również ryzyko, że na skutek szeregu czynników, cena akcji będzie niższa niż ich cena emisyjna. Na tę sytuację mogą mieć wpływ w szczególności:

- pogorszenie sytuacji na rynku,
- zmiany wyników operacyjnych Emitenta,
- poziom inflacji,
- zmiany czynników ekonomicznych krajowych i międzynarodowych,
- sytuacja na światowych rynkach kapitałowych.

Alternatywny system obrotu jest platformą przeznaczoną przede wszystkim dla młodych spółek o wysokim potencjale wzrostu, oferujących innowacyjne produkty, usługi lub procesy biznesowe. Ze względu na specyfikę rynku, a w szczególności stosunkowo niskie kapitalizacje notowanych spółek i mniejszą niż w przypadku rynku regulowanego liczbę aktywnych inwestorów, istnieje ryzyko, że akcje Emitenta będą charakteryzowały się niższą płynnością, niż by to miało miejsce na rynku podstawowym.

Inwestor przed podjęciem decyzji o nabyciu instrumentów finansowych Spółki, musi brać pod uwagę ryzyko związane z trudnościami w sprzedaży dużej liczby akcji w krótkim okresie czasu, co może powodować dodatkowo obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu.

Ryzyko obniżenia kursu lub płynności akcji w związku z publikacją niekorzystnych raportów dotyczących tych instrumentów finansowych bądź rynków, na których działa Emitent

Na kształtowanie rynkowej ceny akcji po ich wprowadzeniu do obrotu w alternatywnym systemie obrotu może mieć częściowo wpływ publikowanie rekomendacji inwestycyjnych oraz raportów analitycznych dotyczących Emitenta, jak i rynków, na których działa. Publikacja takiej negatywnej rekomendacji może wywołać niekorzystne reakcje wśród

inwestorów, powodując spadek popytu na akcje oraz spadek rynkowego kursu akcji bądź wolumenu ich obrotu.

Ryzyko obniżenia kursu akcji w związku z wprowadzeniem do obrotu Akcji objętych niniejszym Dokumentem Informacyjnym

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego, w publicznym obrocie w ramach alternatywnego systemu na rynku NewConnect znajduje się 12.710.027 akcji Spółki, które stanowią 7,14% wszystkich wyemitowanych przez Spółkę akcji. Na podstawie niniejszego Dokumentu Informacyjnego, Spółka ubiega się o wprowadzenie kolejnych 116.201.472 akcji, które stanowią 65,30% wszystkich wyemitowanych przez Spółkę akcji.

Emitent zwraca uwagę na fakt, iż wprowadzenie Akcji objętych Dokumentem Informacyjnym do obrotu może spowodować chęć ich szybkiej sprzedaży przez posiadających je akcjonariuszy. Istnieje ryzyko, iż w przypadku złożenia zleceń sprzedaży tych Akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy w znacznej ilości, z uwagi na niewystarczający popyt, kurs akcji Spółki może ulec obniżeniu. Powodem takiego ryzyka jest fakt, iż wszystkie Akcje serii I zostały przydzielone 19 akcjonariuszom spółki przejmowanej, a Akcje serii J zostały przydzielone w zapisach podstawowych na rzecz 77 osób, a w zapisach dodatkowych na rzecz 21 osób.

Ryzyko związane z zawieszeniem notowań lub wykluczeniem instrumentów finansowych Emitenta z obrotu w alternatywnym systemie obrotu

Zgodnie z §11 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., jako organizator alternatywnego systemu obrotu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi:

- na wniosek emitenta,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Zawieszając obrót instrumentami finansowymi, Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. jako organizator alternatywnego systemu może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w § 11 ust. 1 pkt 2) lub 3) Regulaminu ASO.

W przypadkach określonych przepisami prawa, Giełda jako organizator alternatywnego systemu obrotu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu.

Giełda, jako organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi niezwłocznie po uzyskaniu informacji o zawieszeniu obrotu danymi instrumentami na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez BondSpot S.A., jeżeli takie zawieszenie jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku lub z podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym z naruszeniem art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Zgodnie z §12 ust. 1 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,

- na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych - z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- wskutek otwarcia likwidacji emitenta,
- wskutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Zgodnie z §12 ust. 2 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, wyklucza lub odpowiednio wycofuje instrumenty finansowe z obrotu w alternatywnym systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
 - w przypadku udzielania przez KNF zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu,
 - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości emitenta akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie kosztów postępowania,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów,

Przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu oraz do czasu takiego wykluczenia, Giełda jako organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi.

Zgodnie z §12 ust. 4 Regulaminu ASO, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza z obrotu instrumenty finansowe niezwłocznie po uzyskaniu informacji o wykluczeniu z obrotu danych instrumentów na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez BondSpot S.A., jeżeli takie wykluczenie jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku lub z podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym z naruszeniem art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Zgodnie z §12a Giełda jako organizator alternatywnego systemu, podejmując decyzję o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu obowiązany jest ją uzasadnić, a jej kopię wraz z uzasadnieniem przekazać niezwłocznie emitentowi i jego Autoryzowanemu Doradcy, elektronicznie na ostatni wskazany Giełdzie, jako organizatorowi alternatywnego systemu adres e-mail tego podmiotu. W przypadku braku adresu e-mail emitenta lub braku możliwości przekazania decyzji na wskazany adres z przyczyn niezależnych od Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu za datę przekazania decyzji uznaje się datę opublikowania tej decyzji na stronie internetowej Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu. W terminie 10 dni roboczych od daty przekazania emitentowi decyzji o wykluczeniu z obrotu emitent może złożyć wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Wniosek ten może być złożony w formie papierowej, opatrzony podpisami własnoręcznymi, lub elektronicznie w formacie PDF, opatrzony kwalifikowanymi podpisami elektronicznymi lub podpisami zaufanymi. Wniosek przekazany w formie papierowej, uznaje się za złożony z chwilą wpłynięcia jego oryginału do kancelarii Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu, zaś wniosek przekazany elektronicznie, uznaje się za złożony z chwilą jego dostarczenia na co

najmniej jeden z następujących adresów e-mail: gpw@gpw.pl, emitenci@gpw.pl. Giełda jako organizator alternatywnego systemu zobowiązany jest niezwłocznie rozpatrzyć wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpoznania tego wniosku, rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Jeżeli Giełda, jako organizator alternatywnego systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgnięcia opinii Rady Giełdy. Decyzja o wykluczeniu z obrotu podlega wykonaniu z upływem 5 dni roboczych po upływie terminu do złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy, a w przypadku jego złożenia - z upływem 5 dni roboczych od dnia jego rozpatrzenia i utrzymania w mocy decyzji o wykluczeniu. Do czasu upływu tych terminów obrót danymi instrumentami finansowymi podlega zawieszeniu. Ponowny wniosek o wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie tych samych instrumentów finansowych może zostać złożony nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty przekazania emitentowi uchwały o ich wykluczeniu z obrotu, a w przypadku złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy - nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty przekazania emitentowi uchwały w sprawie utrzymania w mocy decyzji o wykluczeniu. Przepis ten stosuje się odpowiednio do innych instrumentów finansowych danego emitenta.

Postanowień §12a ust. 1 – 5 Regulaminu ASO (akapit powyżej) nie stosuje się w przypadku, wykluczenia instrumentów finansowych z obrotu na wniosek emitenta w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym lub na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków, chyba że wykluczenie z obrotu uzależnione zostało od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków. Postanowień §12a ust. 2 - 5 Regulaminu ASO nie stosuje się w przypadkach, o których mowa w § 12 ust. 2 pkt 1) - 4) Regulaminu ASO. Giełda przekazuje niezwłocznie KNF informację o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu lub wykluczeniu z obrotu instrumentów finansowych. Informacje o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu podawane są niezwłocznie do wiadomości publicznej w sposób określony w art. 3 ust. 1 Rozporządzenia wykonawczego Komisji (UE) 2017/1005.

Zgodnie z § 12b Regulaminu ASO (w brzmieniu obowiązującym od dnia 7 maja 2026 r.), Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza instrumenty finansowe emitenta z obrotu w przypadku nieopublikowania przez emitenta, w trybie i na zasadach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu, raportów rocznych, a w przypadku gdy emitent sporządza skonsolidowane sprawozdania finansowe, także skonsolidowanych raportów rocznych, za co najmniej 2 ostatnie lata obrotowe, przy czym za nieopublikowanie raportu uznaje się również:

- opublikowanie raportu bez sprawozdania z badania sprawozdania finansowego sporządzonego przez firmę audytorską;
- opublikowanie raportu zawierającego sprawozdanie finansowe lub skonsolidowane sprawozdanie finansowe, w stosunku do którego w sprawozdaniu z badania sprawozdania finansowego firma audytorska wydała opinię negatywną,
- opublikowanie raportu zawierającego sprawozdanie finansowe lub skonsolidowane sprawozdanie finansowe, w stosunku do którego firma audytorska odmówiła wydania opinii z badania sprawozdania finansowego.

Podjęwszy decyzję o wykluczeniu na tej podstawie, Giełda obowiązana jest ją uzasadnić i przekazać niezwłocznie emitentowi drogą elektroniczną. Emitentowi przysługuje prawo do złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy w terminie 10 dni roboczych od daty

przekazania decyzji. Należy jednak podkreślić, że uwzględnienie takiego wniosku przez Giełdę jest możliwe wyłącznie w przypadku, gdy przed jego rozpoznaniem emitent opublikuje wszystkie zaległe raporty roczne spełniające wymogi regulaminowe. Do czasu upływu terminu na złożenie wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy lub do czasu jego rozpatrzenia, obrót instrumentami finansowymi emitenta podlega zawieszeniu. Ponowny wniosek o wprowadzenie tych samych instrumentów do obrotu może zostać złożony nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty przekazania uchwały o wykluczeniu (lub utrzymaniu tej decyzji w mocy).

Zgodnie z §17b Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, w przypadku gdy w ocenie Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu obrotu zachodzi konieczność dalszego współdziałania emitenta przy wykonywaniu obowiązków informacyjnych z podmiotem uprawnionym do wykonywania zadań Autoryzowanego Doradcy, Giełda jako organizator alternatywnego systemu obrotu może zobowiązać emitenta do zawarcia umowy w zakresie określonym w §18 ust. 2 pkt 3) i 4) Regulaminu ASO. Umowa ta powinna zostać zawarta w terminie 20 dni roboczych od dnia podjęcia przez Giełdę, jako organizatora alternatywnego systemu decyzji w tym zakresie i obowiązywać przez okres co najmniej jednego roku od dnia jej zawarcia. W przypadku rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Autoryzowanym Doradcą przed upływem okresu wskazanego w decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu podjętej na podstawie §17b ust. 1 (treść powyżej), emitent zobowiązany jest do zawarcia kolejnej umowy z Autoryzowanym Doradcą w terminie 20 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy. Nowa umowa powinna obowiązywać do końca okresu wskazanego w decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu, z zastrzeżeniem, iż okres jej obowiązywania powinien być przedłużony o okres, w którym emitent nie posiadał prawnie wiążącej umowy z Autoryzowanym Doradcą, do której zawarcia zobowiązany był na podstawie decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu, o której mowa w §17b ust. 1. W przypadku niepodpisania przez emitenta umowy z Autoryzowanym Doradcą w terminie, o którym mowa w §17b ust. 1, albo w terminie 20 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy, o którym mowa w §17b ust. 2, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi tego emitenta. Jeżeli przed upływem 6 miesięcy od rozpoczęcia zawieszenia nie zostanie zawarta i nie wejdzie w życie odpowiednia umowa z Autoryzowanym Doradcą, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza instrumenty finansowe tego emitenta z obrotu w alternatywnym systemie. Przepisy §12 ust. 3 i § 12a Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z §9 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, z zastrzeżeniem wyłączeń przewidzianych na podstawie przedmiotowego paragrafu, warunkiem notowania instrumentów finansowych w alternatywnym systemie obrotu jest istnienie ważnego zobowiązania Animatora Rynku, który w umowie o animowanie zobowiązał się do wypełniania w stosunku do tych instrumentów wymogów animowania w zakresie obecności w arkuszu zleceń, minimalnej wartości zleceń i maksymalnego spreadu, jak również dodatkowych warunków animowania - określonych w Załączniku Nr 6b do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu. Ponadto Giełda jako organizator alternatywnego systemu może postanowić o notowaniu instrumentów finansowych w alternatywnym systemie obrotu bez konieczności spełnienia warunku, o którym mowa powyżej, w szczególności z uwagi na charakter tych instrumentów finansowych, ich notowanie na rynku regulowanym albo na rynku lub w alternatywnym systemie obrotu innym niż prowadzony przez Giełdę, jako organizatora alternatywnego systemu obrotu. Jednocześnie w takim przypadku Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może wezwać emitenta do spełnienia warunku, o którym mowa powyżej, w terminie 30 dni od tego wezwania, jeżeli uzna to za konieczne dla poprawy płynności obrotu instrumentami finansowymi tego emitenta. W przypadku

rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Animatorem Rynku, a także w przypadku zawieszenia prawa do wykonywania zadań Animatora Rynku w alternatywnym systemie, instrumenty finansowe emitenta notowane są w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego – począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu rozwiązania lub wygaśnięcia właściwej umowy lub wygaśnięcia tego prawa - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o zawieszeniu obrotu tymi instrumentami lub ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. W przypadku zawarcia nowej umowy z Animatorem Rynku, Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może postanowić o notowaniu instrumentów finansowych danego emitenta w systemie notowań ciągłych lub w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego, jednak nie wcześniej niż od dnia wejścia w życie nowej umowy z Animatorem Rynku. Ponadto akcje zakwalifikowane do segmentu NewConnect Alert notowane są w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego - począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu podania do wiadomości uczestników obrotu informacji o dokonanej kwalifikacji - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o zawieszeniu obrotu tymi instrumentami lub ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. Akcje, które przestały być kwalifikowane do segmentu NewConnect Alert, notowane są w systemie notowań ciągłych - począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu podania do wiadomości uczestników obrotu informacji o zaprzestaniu ich kwalifikowania do tego segmentu - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym lub jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. W przypadku, gdy zmiana systemu notowań wynika z odrębnej decyzji Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu decyzja w tej sprawie powinna zostać opublikowana na stronie internetowej Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu co najmniej na 2 dni robocze przed dniem jej wejścia w życie.

Art. 78 ust. 2 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi stanowi, że w przypadku, gdy wymaga tego bezpieczeństwo obrotu w alternatywnym systemie obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, na żądanie Komisji wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym alternatywnym systemie obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni.

Zgodnie z art. 78 ust. 3 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi w przypadku, gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów, Komisja może żądać od Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi.

Zgodnie z art. 78 ust. 3a Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, w żądaniu, o którym mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy, Komisja może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy.

Zgodnie z art. 78 ust. 3b Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, Komisja uchyla decyzję zawierającą żądanie, o którym mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy, w przypadku gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów.

Zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, na żądanie Komisji, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję

instrumenty finansowe, w przypadku gdy obrót nimi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, albo powoduje naruszenie interesów inwestorów.

Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej

Zgodnie z §17c Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, jeżeli emitent nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu lub nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki określone w Rozdziale V Regulaminu ASO, w szczególności obowiązki określone w §15a i 15b lub w §17 - 17b, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- upomnieć emitenta,
- nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000 zł.

Giełda, jako organizator Alternatywnego Systemu, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu.

W przypadku gdy emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub pomimo jej nałożenia nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu bądź nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki określone w Rozdziale V Regulaminu ASO, lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie §17c ust. 2 Regulaminu ASO, Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może nałożyć na emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie §17c ust. 1 pkt 2) Regulaminu ASO nie może przekraczać 50.000 zł.

W terminie 10 dni roboczych od daty przekazania emitentowi decyzji o nałożeniu kary pieniężnej emitent może złożyć na piśmie wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Wniosek ten może być złożony w formie papierowej, opatrzony podpisami własnoręcznymi, lub elektronicznie w formacie PDF, opatrzony kwalifikowanymi podpisami elektronicznymi lub podpisami zaufanymi. Wniosek przekazany w formie papierowej, uznaje się za złożony z chwilą wpłynięcia jego oryginału do kancelarii Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu, zaś wniosek przekazany elektronicznie, uznaje się za złożony z chwilą jego dostarczenia na co najmniej jeden z następujących adresów e-mail: gpw@gpw.pl, emitenci@gpw.pl. Do czasu upływu terminu do złożenia tego wniosku, a w przypadku złożenia wniosku - do czasu jego rozpatrzenia, decyzja o nałożeniu kary pieniężnej nie podlega wykonaniu.

Giełda, jako organizator alternatywnego systemu zobowiązany jest niezwłocznie rozpatrzyć wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpatrzenia tego wniosku, rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Decyzja podjęta na tej podstawie nie może nakładać na emitenta kary pieniężnej wyższej niż określona w decyzji, której dotyczy wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Jeżeli Giełda, jako organizator alternatywnego systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgnięcia opinii Rady Giełdy.

Zgodnie z §17c ust. 10 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent zobowiązany jest wpłacić pieniądze z tytułu nałożonej kary pieniężnej na wyodrębnione konto Fundacji GPW (numer KRS: 0000563300), dedykowane finansowaniu prowadzenia przez tę fundację

działalności edukacyjnej w zakresie wspierania rozwoju rynku kapitałowego oraz promocji i upowszechniania wiedzy ekonomicznej wśród społeczeństwa. Wpłata powinna nastąpić w terminie 10 dni roboczych od dnia, od którego decyzja o jej nałożeniu podlega wykonaniu. Kopię dowodu wpłaty kwoty, o której mowa w zdaniu pierwszym, emitent zobowiązany jest niezwłocznie przekazać Giełdzie, jako organizatorowi alternatywnego systemu.

Ryzyko dotyczące możliwości nakładania na Emitenta kar administracyjnych przez Komisję Nadzoru Finansowego za niewykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa

Zgodnie z art. 10 ust. 5 Ustawy o ofercie publicznej, Emitent ma obowiązek w ciągu 14 dni licząc od dnia:

- przydziału akcji, a w przypadku niedokonywania przydziału – od dnia ich wydania,
- dopuszczenia akcji do obrotu na rynku regulowanym lub ich wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu,

do dokonania wpisu do ewidencji akcji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie.

Zgodnie z art. 96 ust. 13 tej ustawy, jeśli emitent nie dopełni obowiązku wynikającego z art. 10 ust. 4 i 5 tej ustawy, będzie podlegał karze pieniężnej do wysokości 100.000 zł (sto tysięcy złotych), nakładanej przez Komisję Nadzoru Finansowego.

Ponadto Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na emitenta inne kary administracyjne za niewykonanie obowiązków wynikających z powołanej powyżej Ustawy o ofercie publicznej oraz Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi.

Zgodnie z art. 30 Rozporządzenia w sprawie nadużyć na rynku, Komisja Nadzoru Finansowego posiada uprawnienia do stosowania odpowiednich sankcji administracyjnych i innych środków administracyjnych w związku m.in. z naruszeniami o których mowa w art. 14 i 15, art. 16 ust. 1 i 2, art. 17 ust. 1, 2, 4, 5 i 8, art. 18 ust. 1–6, art. 19 ust. 1, 2, 3, 5, 6, 7 i 11 oraz art. 20 ust. 1 Rozporządzenia w sprawie nadużyć na rynku (wykorzystywanie i bezprawne ujawnianie informacji poufnych, manipulacje na rynku, nadużycia na rynku, przekazywanie informacji poufnych do publicznej wiadomości, listy osób mające dostęp do informacji poufnych, transakcje wykonywane przez osoby pełniące obowiązki zarządcze, rekomendacje inwestycyjne i statystyki).

Zgodnie z ust. 2 tego artykułu, państwa członkowskie zapewniają, zgodnie z prawem krajowym, by w razie wystąpienia naruszeń, o których mowa w art. 30 ust. 1 akapit pierwszy lit. a), właściwe organy miały uprawnienia do nakładania m.in. następujących sankcji administracyjnych:

- a) w przypadku osoby fizycznej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej:
 - (i). w przypadku naruszeń art. 14 i 15 – 5 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
 - (ii). w przypadku naruszeń art. 16 i 17 – 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
 - (iii). w przypadku naruszeń art. 18, 19 i 20 – 500 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
- b) w przypadku osoby prawnej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej:

- (i). w przypadku naruszeń art. 14 i 15 – 15 % całkowitych rocznych obrotów osoby prawnej na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający lub 15 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
- (ii). w przypadku naruszeń art. 16 – 2 % całkowitych rocznych obrotów na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający lub 2 500 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
- (iii). w przypadku naruszeń art. 17 – 2 % całkowitych rocznych obrotów na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający. Jeżeli właściwe organy uznają, że kwota sankcji administracyjnej ustalona na podstawie całkowitych rocznych obrotów byłaby nieproporcjonalnie niska w odniesieniu do okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 lit. a), b) oraz d)-h) Rozporządzenia MAR, państwa członkowskie zapewniają, by takie organy mogły nałożyć sankcje administracyjne w wysokości co najmniej 2 500 000 EUR. Gdy osobą prawną jest MŚP, państwa członkowskie mogą zapewnić, by takie organy mogły alternatywnie nałożyć sankcje administracyjne w wysokości co najmniej 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
- (iv). w przypadku naruszeń art. 18 i 19 – 0,8 % całkowitych rocznych obrotów na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający. Jeżeli właściwe organy uznają, że kwota sankcji administracyjnej ustalona na podstawie całkowitych rocznych obrotów byłaby nieproporcjonalnie niska w odniesieniu do okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 lit. a), b) oraz d) - h) Rozporządzenia MAR, państwa członkowskie zapewniają, by takie organy mogły nałożyć sankcje administracyjne w wysokości co najmniej 1 000 000 EUR. Gdy osobą prawną jest MŚP, państwa członkowskie mogą zapewnić, by takie organy mogły alternatywnie nałożyć sankcje administracyjne w wysokości co najmniej 400 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
- (v). w przypadku naruszeń art. 20 – 0,8 % całkowitych rocznych obrotów na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający lub 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.

Zgodnie art. 96 Ustawy o ofercie, w przypadku, gdy Emitent nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki wynikające z Ustawy o ofercie oraz z Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może podjąć decyzję o wykluczeniu akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu, albo nałożyć karę pieniężną (w zależności od typu i wagi naruszenia):

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1, art. oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o ofercie - do 1.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o ofercie - do 5.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o ofercie - do 5.000.000 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty albo zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu

papierów wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.

Ponadto za niewywiązywanie się z obowiązków w zakresie określonym w art. 96 ust. 1i. Ustawy o ofercie, tj. za naruszenie przepisu dotyczącego obowiązku niezwłocznego przekazania informacji poufnej do wiadomości publicznej na podstawie art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR, lub naruszenia trybu i warunków opóźnienia na własną odpowiedzialność publikacji informacji poufnej określonych w art. 17 ust. 4-8 Rozporządzenia MAR, KNF może nałożyć na danego Emitenta karę pieniężną w wysokości do 10.364.000 zł lub kwoty stanowiącej 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków - karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie w przypadku, gdy Emitent nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1-6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie przytoczonym powyżej, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty. W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1-6 Rozporządzenia MAR) KNF może nakazać Emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszaniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków, o których mowa w art. 176 Ustawy o obrocie wskazanych powyżej. Komisja może nałożyć na osobę, która w tym okresie pełniła funkcję członka zarządu emitenta karę pieniężną do wysokości 2.072.800 zł. KNF, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględnia okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto zgodnie z art. 176a Ustawy o obrocie, gdy Emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 Ustawy o obrocie, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1.000.000 zł. W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi Emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Ponadto nałożenie kary finansowej na Emitenta przez KNF może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

16. Informacje o działalności Emitenta

1) Historia działalności spółki przejętej Ice Code Games sp. z o.o.

Ice Code Games zostało założone w 2014 roku przez Panów Pawła Wilka oraz Mateusza Piłskiego – współzałożycieli i obecnych istotnych akcjonariuszy Emitenta, a także członków kluczowego personelu, których doświadczenie obejmuje produkcję gier wideo oraz rozwój projektów w obszarze nowych technologii. W 2015 roku została utworzona spółka Ice Code Games sp. z o.o., działająca jako niezależne studio deweloperskie specjalizujące się w produkcji gier komputerowych z segmentu premium, w szczególności gier strategicznych, taktycznych oraz RPG, przeznaczonych na platformy komputerów osobistych (PC) oraz wybrane konsole.

Od początku działalności, Spółka koncentrowała się na tworzeniu autorskich projektów oraz budowie własnych marek (IP), przy jednoczesnej współpracy z partnerami wydawniczymi w zakresie globalnej dystrybucji cyfrowej.

W początkowym okresie działalności zespół realizował projekty eksperymentalne, w tym mobilną grę wieloosobową w technologii rozszerzonej rzeczywistości (AR) pt. „Hools: Football Club Territory”. Projekt ten pozwolił na zdobycie doświadczenia w zakresie gier sieciowych oraz wykorzystania nowych technologii.

W kolejnych latach Ice Code Games rozwijało własne projekty. Jednym z pierwszych istotnych tytułów opracowanych przez tą spółkę była gra „Re-Legion”, strategia osadzona w realiach cyberpunkowych, wydana 31 stycznia 2019 roku we współpracy z wydawcą 1C Entertainment. Projekt ten potwierdził kompetencje studia w zakresie produkcji rozbudowanych gier strategicznych oraz umożliwił dalsze budowanie pozycji na rynku międzynarodowym.

Równolegle, studio realizowało także mniejsze projekty, w tym trójwymiarową grę platformową „Deep Blue”, wydaną 17 maja 2017 roku, która spotkała się z pozytywnym odbiorem graczy i stanowiła jeden z pierwszych samodzielnych sukcesów komercyjnych zespołu.

Kolejnym istotnym etapem rozwoju była produkcja gry „Hard West 2”, stanowiącej kontynuację marki zapoczątkowanej w 2015 roku przez inny podmiot. „Hard West 2” zostało wyprodukowane przez Ice Code Games i wydane w 2022 roku we współpracy z Good Shepherd Entertainment. Tytuł ten ugruntował pozycję Spółki w segmencie taktycznych gier turowych oraz przyczynił się do istotnego wzrostu rozpoznawalności studia na rynku międzynarodowym.

Istotnym momentem w rozwoju działalności było połączenie 25 stycznia 2022 roku Ice Code Games sp. z o.o. z Emitentem. Połączenie zostało przeprowadzone na podstawie uchwał podjętych w dniu 2 grudnia 2021 roku przez właściwe organy obu podmiotów i nastąpiło w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. poprzez przeniesienie całego majątku Ice Code Games sp. z o.o. na Emitenta w zamian za nowo wyemitowane Akcje serii I, wydane przez Emitenta dotychczasowym wspólnikom Ice Code Games sp. z o.o. zgodnie z Planem Połączenia, uzgodnionym i przyjętym przez Zarządy łączących się spółek w dniu 29 stycznia 2021 r.

W wyniku połączenia, Emitent wstąpił we wszystkie prawa i obowiązki Ice Code Games sp. z o.o., w tym stał się właścicielem praw własności intelektualnej do gier wyprodukowanych przez tę spółkę. Po połączeniu, działalność jest kontynuowana pod firmą Ice Code Games S.A., jako spółka publiczna notowana na rynku NewConnect.

Obecnie, Emitent rozwija kolejne projekty w segmencie gier taktycznych i strategicznych, kontynuując strategię budowy wyspecjalizowanego studia działającego w segmencie premium oraz konsekwentnie rozwijając własne portfolio IP.

2) Opis podstawowej działalności

Emitent specjalizuje się w tworzeniu gier taktycznych i strategicznych na platformy PC oraz konsole, kierowanych do graczy oczekujących pogłębionych i wymagających mechanik rozgrywki. Działalność koncentruje się na dwóch strategicznych filarach: produkcji gier wideo (Game Development; realizowanej bezpośrednio poprzez Emitenta oraz jego spółkę zależną Outstanding Move Games sp. z o.o.) oraz w konsekwencji przyjęcia 25 sierpnia 2025 r. aktualizacji strategii, na budowie korporacyjnej rezerwy w postaci kryptowaktywa Bitcoin (BTC Treasury; realizowanej przez spółkę zależną InvestLab ASI sp. z o.o.), który nadal jest

jeszcze w fazie przygotowawczej i będzie miał charakter uzupełniający i inwestycyjny względem pierwszego filaru.

Podstawowym obszarem działalności operacyjnej Grupy jest produkcja oraz współprodukcja gier wideo w segmencie AA / premium indie, ze szczególnym naciskiem na gry taktyczne i strategiczne. Emitent realizuje projekty o relatywnie wysokiej złożoności mechanicznej oraz wydłużonym cyklu życia produktu, umożliwiającym dalszą monetyzację poprzez aktualizacje, dodatki lub rozszerzenia funkcjonalne. Portfolio Grupy obejmuje w szczególności takie tytuły jak „Hard West 2” – taktyczna gra turowa w konwencji „weird west”, „Rogue Waters” – taktyczna gra akcji osadzona w realiach pirackich (sprzedana przez Emitenta w lipcu 2025 r.), „Nightmare Frontier” – taktyczne RPG wydane obecnie w formule wczesnego dostępu (Early Access) i jednocześnie przygotowywane we współpracy z wydawcą do wydania jej pełnej wersji, a także „Re-Legion” oraz kilka mniejszych gier na platformy PC, VR i urządzenia mobilne.

Model operacyjny w segmencie gier opiera się na pracy wyspecjalizowanych zespołów projektowych oraz realizacji projektów w modelu wydawniczym, zakładającym współpracę z międzynarodowymi wydawcami finansującymi znaczną część budżetu produkcyjnego i marketingowego w zamian za udział w przychodach ze sprzedaży gry. Od początku działalności Spółka współpracowała z uznanymi partnerami wydawniczymi o globalnym zasięgu, w tym m.in. Good Shepherd Entertainment, Tripwire Interactive oraz Slitherine Software UK Ltd. Równolegle, Grupa rozwija własne kompetencje wydawnicze, narzędzia technologiczne oraz prowadzi działalność badawczo-rozwojową, w tym w ramach projektów DEMIURG oraz Supremus.

Strategicznym kierunkiem rozwoju w segmencie gier jest stopniowa budowa własnego portfolio IP oraz rozwój kompetencji umożliwiających samodzielną dystrybucję i monetyzację wybranych tytułów (model self-publishing). W ramach emisji Akcji serii J, Spółka planowała pozyskanie środków pozwalających na przyspieszenie przejścia do modelu, w którym pełniłaby jednocześnie funkcję producenta i wydawcy gier. Jednakże z uwagi na niewystarczający do tego celu poziom pozyskanego kapitału, Spółka kontynuuje współpracę z wydawcami zewnętrznymi, traktując te współpracy jako podstawowy model wydawniczy dla wyprodukowanych gier.

W 2025 roku Spółka zaktualizowała strategię, wprowadzając drugi filar działalności – BTC Treasury. Model ten polega na budowie korporacyjnej rezerwy w Bitcoinie, traktowanej jako długoterminowe aktywo skarbcowe. Celem wprowadzenia tego filaru jest dywersyfikacja struktury aktywów Grupy, ochrona części kapitału przed utratą siły nabywczej walut fiducjarnych oraz wykorzystanie potencjału wzrostowego Bitcoina w horyzoncie wieloletnim. Strategia BTC Treasury ma charakter uzupełniający wobec podstawowej działalności operacyjnej w segmencie gier i nie stanowi jej substytutu.

W celu profesjonalnej obsługi działalności w obszarze aktywów cyfrowych, Spółka nabyła udziały w InvestLab ASI sp. z o.o., która pełni rolę wehikułu inwestycyjnego w strukturze Grupy. InvestLab ASI sp. z o.o. odpowiada za wdrożenie i egzekucję polityki inwestycyjnej w zakresie aktywów cyfrowych, zarządzanie ryzykiem, przechowywanie i zapewnienie bezpieczeństwa środków oraz raportowanie i zapewnienie zgodności z obowiązującymi wymogami regulacyjnymi. Działalność w ramach filara skarbcowego wiąże się z ryzykiem charakterystycznym dla rynku aktywów cyfrowych, w tym istotną zmiennością cenową tych aktywów.

Podstawowym źródłem przychodów Grupy pozostaje działalność związana z produkcją i sprzedażą gier, przy czym najistotniejszym historycznie i obecnie źródłem przychodów Emitenta są zaliczki otrzymywane od wydawców na poczet produkcji gier. Umowy wydawnicze skonstruowane są w taki sposób, że Emitent partycypuje również w

przychodach osiągniętych ze sprzedaży gier, bądź to po odzyskaniu przez wydawcę poniesionych nakładów na grę (tzw. recoupment), bądź też partycypuje w przychodach ze sprzedaży gier od momentu rozpoczęcia ich sprzedaży, przed odzyskaniem recoupmentu przez wydawcę (np. „Nightmare Frontier”). Długoterminowa strategia Emitenta zakłada równoległy rozwój segmentu gier wideo jako podstawowego obszaru operacyjnego oraz utrzymywanie ekspozycji na aktywa cyfrowe w ramach przyjętej polityki inwestycyjnej, z zachowaniem rozdzielności funkcjonalnej i zarządczej obu filarów działalności.

3) Charakterystyka działalności w obszarze gameingowym

Podstawowym obszarem działalności Grupy jest produkcja oraz współprodukcja gier wideo w segmencie AA / premium indie, ze szczególnym naciskiem na gry taktyczne i strategiczne przeznaczone na platformy PC oraz konsole. Grupa koncentruje się na projektach o relatywnie wysokiej złożoności mechanicznej, kierowanych do odbiorców oczekujących pogłębionej i wymagającej rozgrywki.

Proces produkcyjny realizowany jest w wyspecjalizowanych zespołach projektowych, których struktura oraz liczebność są dostosowywane do skali danego projektu. Produkcja przebiega w oparciu o harmonogram kamieni milowych (milestones), obejmujących etapy koncepcji, preprodukcji, produkcji właściwej, testów oraz wsparcia popremierowego.

Proces produkcyjny pojedynczego projektu obejmuje co do zasady następujące etapy:

1. Koncepcja i preprodukcja (opracowanie dokumentacji projektowej, prototypowanie mechanik),
2. Produkcja właściwa (tworzenie kodu, assetów graficznych, animacji, systemów AI),
3. Testy i optymalizacja (QA, balansowanie rozgrywki, usuwanie błędów),
4. Przygotowanie do premiery (certyfikacje platformowe, działania marketingowe wydawcy),
5. Wsparcie popremierowe (aktualizacje, poprawki, rozwój DLC).

Czas produkcji gry w segmencie AA wynosi zazwyczaj od 24 do 36 miesięcy, w zależności od zakresu projektu i modelu finansowania.

Grupa wykorzystuje zewnętrzne silniki technologiczne (m.in. Unity) oraz rozwija własne narzędzia wspierające proces produkcji, w tym rozwiązania powstałe w ramach projektów badawczo-rozwojowych DEMIURG i SUPREMUS, współfinansowanych ze środków publicznych. Projekty te mają na celu zwiększenie automatyzacji produkcji, wykorzystanie algorytmów AI do generowania treści oraz usprawnienie procesów testowania i balansowania rozgrywki.

Dominującym modelem komercjalizacji projektów jest współpraca z międzynarodowymi wydawcami na podstawie umów wydawniczych (development agreements). W modelu tym wydawca finansuje całość lub istotną część budżetu produkcyjnego oraz pokrywa koszty marketingu i dystrybucji, natomiast Emitent odpowiada za realizację projektu zgodnie z ustalonym harmonogramem i specyfikacją. Finansowanie odbywa się zazwyczaj w formie płatności za osiągnięcie określonych kamieni milowych. Po premierze gry przychody ze sprzedaży podlegają mechanizmowi recoup, w ramach którego wydawca odzyskuje poniesione nakłady. Po ich rozliczeniu Emitent uczestniczy w przychodach na zasadach określonych w umowie (revenue share).

Model współpracy z wydawcą ogranicza ryzyko finansowe związane z produkcją gry, w szczególności w zakresie finansowania budżetu oraz kosztów marketingowych, jednak wiąże się z ograniczeniem udziału w potencjalnych zyskach w porównaniu do modelu samodzielnego wydawania tytułu.

Strategicznym kierunkiem rozwoju Emitenta w tym obszarze jest stopniowe zwiększanie kompetencji w zakresie samodzielnej dystrybucji wybranych projektów (self-publishing), co w dłuższym horyzoncie może umożliwić zachowanie większej części marży ze sprzedaży. Przejście do tego modelu wymaga jednak zapewnienia odpowiedniego finansowania produkcji, rozbudowy kompetencji marketingowych oraz utrzymania płynności finansowej w okresie przedpremierowym.

W segmencie produkcji gier, Emitent generuje przychody z płatności cyklicznych za zrealizowanie zgodnie z umowami wydawniczymi pewnych etapów gier (tzw. milestone), otrzymywanych w trakcie realizacji projektów, z udziału w przychodach ze sprzedaży gier po rozliczeniu kosztów wydawcy (royalties), z komercjalizacji praw własności intelektualnej, z dodatków (DLC) i portów konsolowych, a także w ramach prowadzonych działań badawczo-rozwojowych, w tym realizacji projektów współfinansowanych ze środków publicznych. Struktura przychodów jest istotnie uzależniona od harmonogramu premier oraz warunków umownych z wydawcami, co może powodować zmienność wyników finansowych pomiędzy okresami sprawozdawczymi.

4) Portfolio głównych gier Emitenta

Od rozpoczęcia działalności komercyjnej Ice Code Games zrealizowało i wprowadziło na rynek międzynarodowy kilka pełnowymiarowych tytułów z segmentu gier taktycznych i strategicznych klasy AA / premium indie. Produkcje Emitenta były wydawane zarówno w modelu współpracy z międzynarodowymi wydawcami, jak i – w wybranych przypadkach – w modelu własnym (w szczególności w formule wczesnego dostępu – Early Access). Gry Spółki dystrybuowane są w modelu cyfrowym, głównie na platformie PC (Steam i inne sklepy cyfrowe), a w wybranych przypadkach również na konsolach (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch).

Re-Legion

- Gatunek: taktyczne RTS (real-time strategy)
- Świat gry: cyberpunk / dystopia przyszłości
- Platforma: PC
- Model wydawniczy: współpraca z 1C / Fulqrum
- Premiera: 31 stycznia 2019 r.
- Prawa do IP: Emitent
- Średnia ocena gry: 62% na platformie Steam

„Re-Legion” jest strategią czasu rzeczywistego osadzoną w realiach cyberpunkowego miasta przyszłości. Kluczowym założeniem projektowym było połączenie klasycznego modelu RTS z mechaniką ideologicznej konwersji jednostek. Gracz wciela się w przywódcę nowego ruchu religijnego funkcjonującego w świecie zdominowanym przez korporacje. Rozgrywka łączy elementy klasycznego RTS z mechaniką konwersji jednostek – kluczowym systemem jest pozyskiwanie nowych wyznawców poprzez przekonywanie mieszkańców miasta do ideologii gracza.

Do głównych elementów gry należą:

- zarządzanie strukturą kultu i jego rozwojem,
- kontrola terytorium na mapie miasta,
- taktyczne starcia z przeciwnikami,
- system progresji i odblokowywania nowych umiejętności,
- fabularna kampania osadzona w dystopijnym świecie.

Projekt obejmował pełny cykl produkcyjny, w tym projektowanie mechanik, implementację systemów RTS, przygotowanie oprawy graficznej w stylistyce neonowego cyberpunku, lokalizację językową oraz współpracę z wydawcą przy globalnej premierze.

Hard West 2

- Gatunek: taktyczna gra turowa (turn-based tactics)
- Świat gry: „weird west” (Dziki Zachód z elementami nadnaturalnymi)
- Platforma: PC
- Model wydawniczy: Good Shepherd Entertainment
- Premiera: 2022 r.
- Prawa do IP: Good Sheapard Entertiment
- Średnia ocena gry: 81% na platformie Steam oraz aż 77/100 punktów w platformie Metacritic – gra otrzymała liczne nagrody i wyróżnienia, m.in. najlepsza gra oraz najlepszy design gier CEEGA 2023, Dzikie Indie 2022 za najlepszą premierę oraz prestiżowe wyróżnienie Game of The Year 2022 PCgamer – personal pick

„Hard West 2” jest taktyczną grą turową osadzoną w alternatywnej wizji Dzikiego Zachodu, łączącej elementy westernu z motywami nadnaturalnymi. Gracz kontroluje drużynę postaci o zróżnicowanych umiejętnościach, prowadząc ją przez kampanię fabularną obejmującą eksplorację mapy świata, rozwój postaci oraz starcia taktyczne.

Główne cechy gry obejmują:

- system walki oparty na turach, z wykorzystaniem osłon i linii strzału,
- mechanikę „Bravado”, umożliwiającą tańcuchowe wykonywanie akcji po eliminacji przeciwnika,
- zarządzanie drużyną oraz rozwój postaci poprzez system umiejętności,
- eksplorację mapy świata z wyborem ścieżek fabularnych,
- elementy zarządzania zasobami i ekwipunkiem.

Produkcja obejmowała:

- projektowanie i balans systemu walki,
- opracowanie oprawy wizualnej inspirowanej stylistyką komiksową,
- pełną ścieżkę dźwiękową oraz udźwiękowienie,
- integrację z platformami dystrybucyjnymi PC,
- współpracę z wydawcą w zakresie marketingu i lokalizacji.

Rogue Waters

- Gatunek: taktyczna gra akcji z elementami rogue-lite i looter
- Świat gry: realia pirackie
- Platformy: PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch
- Model wydawniczy: Tripwire Interactive LLC
- Premiera (PC): 30 września 2024 r.
- Prawa do IP: Tripwire Interactive LLC (po sprzedaży w dniu 25 lipca 2025 r.)
- Średnia ocena gry: 78% na platformie Steam i 83/100 punktów w portalu Metacritic – gra była drugą najlepiej ocenianą polską grą według platformy Metacritic w 2024 roku

„Rogue Waters” jest grą taktyczną osadzoną w realiach pirackich, łączącą turowe starcia z systemem progresji inspirowanym mechaniką rogue-lite. Projekt obejmował zarówno wersję PC, jak i adaptację na platformy konsolowe.

Do kluczowych elementów rozgrywki należą:

- taktyczne walki turowe na pokładach statków oraz w lokacjach lądowych,
- system abordażu i zarządzania załogą,

- mechanika trwałej progresji pomiędzy kolejnymi podejściami,
- rozwój statku i odblokowywanie nowych zdolności,
- generowane elementy map i wydarzeń.

Zakres produkcji obejmował:

- projektowanie systemu walki z uwzględnieniem platform konsolowych,
- przygotowanie interfejsu dostosowanego do sterowania kontrolerem,
- optymalizację wydajności na różnych konfiguracjach sprzętowych,
- wdrożenie procesu certyfikacyjnego dla konsol,
- lokalizację językową i integrację z usługami platformowymi.

W lipcu 2025 r. gra ta została przez Emitenta sprzedana, a prawa majątkowe do gry zostały przeniesione na wydawcę.

Nightmare Frontier

- Gatunek: taktyczna gra RPG
- Model wydawniczy: początkowo model własny (Early Access), następnie umowa ze Slitherine Software UK Limited
- Status: wczesny dostęp (Early Access), planowana pełna premiera
- Prawa do IP: Emitent
- Średnia ocena gry (w fazie Early Access): 77% na portalu Steam – pełna ocena gry będzie miała miejsce dopiero po premierze

„Nightmare Frontier” jest taktyczną grą RPG łączącą turową walkę z systemami eksploracji, rozwoju postaci i zarządzania ryzykiem. Projekt rozwijany jest z wykorzystaniem modelu Early Access, który umożliwia iteracyjne doskonalenie rozgrywki na podstawie danych telemetrycznych i informacji zwrotnej od graczy.

Do głównych elementów gry należą:

- system walki turowej oparty na taktycznym wykorzystaniu umiejętności,
- eksploracja map z elementami losowości i ryzyka utraty zasobów,
- rozwój postaci i drużyny poprzez system zdolności,
- zarządzanie zasobami pomiędzy kolejnymi wyprawami,
- progresja oparta na długofalowym wzmacnianiu postaci.

Proces produkcyjny obejmuje:

- regularne aktualizacje w ramach Early Access,
- testowanie balansu rozgrywki,
- rozwój zawartości fabularnej i systemowej,
- integrację z platformami dystrybucji cyfrowej,
- współpracę z wydawcą przy przygotowaniu pełnej premiery.

5) Polityka zachowania jakości gier

Emitent realizuje spójny i wielopoziomowy system zarządzania jakością, obejmujący wewnętrzny dział Quality Assurance (QA), wieloetapowe testowanie, wykorzystanie danych i AI, playtesty użytkowników oraz dodatkową kontrolę po stronie wydawców. Konsekwentne wdrażanie tej polityki przekłada się na stabilne oceny użytkowników i mediów, wysoką jakość techniczną oraz projektową gier oraz budowę reputacji studia jako wyspecjalizowanego producenta gier taktycznych segmentu premium. Spółka traktuje jakość jako jeden z kluczowych elementów przewagi konkurencyjnej oraz podstawowy miernik efektywności operacyjnej.

Do podstawowych zadań działu Quality Assurance (QA) należą w szczególności:

- testy funkcjonalne i regresyjne kolejnych wersji (buildów) gry,
- identyfikacja i raportowanie błędów w systemach zarządzania zadaniami (m.in. Jira),
- weryfikacja wdrożonych poprawek,
- ocena jakości rozgrywki, interfejsu (UI) oraz doświadczenia użytkownika (UX),
- wsparcie zespołów projektowych w metodykach zwinnych (Agile).

Testerzy są angażowani już na etapie prototypów (vertical slice), co umożliwia wczesne wykrywanie ryzyk projektowych oraz ograniczenie kosztów zmian na późniejszych etapach produkcji. Proces testowania obejmuje:

- testy wczesnych wersji i prototypów – weryfikację rdzenia rozgrywki i pętli gameplayowej,
- testy funkcjonalne – zgodność implementacji z dokumentacją projektową,
- testy regresyjne – kontrolę stabilności po wprowadzaniu poprawek,
- testy wydajnościowe i stabilnościowe – analiza FPS, obciążenia sprzętu oraz długotrwałych sesji gry,
- testy balansu – szczególnie istotne w grach taktycznych (poziom trudności, progresja, ekonomia gry),
- testy lokalizacyjne i certyfikacyjne – w tym zgodność z wymaganiami platform konsolowych.

W przypadku wydań konsolowych, Spółka realizuje dodatkowe testy zgodności z wytycznymi producentów platform. Dodatkowym poziomem weryfikacji jakości są testy prowadzone przez partnerów wydawniczych (m.in. Good Shepherd Entertainment, Tripwire Presents) lub wyspecjalizowane podmioty zewnętrzne.

Równolegle do klasycznych praktyk QA, Spółka rozwija rozwiązania oparte na analizie danych i sztucznej inteligencji. W ramach projektu badawczo-rozwojowego „Supremus”, współfinansowanego ze środków UE, Emitent opracowuje narzędzia do analizy wzorców rozgrywki oraz danych telemetrycznych. Celem tych działań jest:

- identyfikacja punktów rezygnacji graczy (churn),
- analiza balansu i tempa progresji,
- częściowa automatyzacja wybranych aspektów testowania,
- przyspieszenie wykrywania problemów jakościowych.

Spółka prowadzi również cykliczne playtesty z udziałem graczy z docelowej grupy odbiorców, rekrutowanych m.in. na podstawie profilu motywacji opracowanego we współpracy z Quantic Foundry. Każdej iteracji produkcyjnej towarzyszą ankiety mierzące satysfakcję, czytelność interfejsu oraz skłonność do powrotu do gry. Podejście to („playtest driven development”) stanowi stały element pipeline’u projektowego.

Ponadto, na etapie bezpośrednio poprzedzającym premierę danej gry, stosowane są wewnętrzne „bramy jakości” (quality gates). Wersja release candidate podlega dodatkowym testom regresyjnym i stabilnościowym, a decyzja o dopuszczeniu do publikacji podejmowana jest po pozytywnej ocenie działu Quality Assurance.

Z kolei po premierze, Spółka utrzymuje proces testowania aktualizacji i łatek, a każda zmiana podlega ponownej weryfikacji funkcjonalnej i – w razie potrzeby – wydajnościowej.

Skuteczność wdrożonego systemu jakości znajduje odzwierciedlenie w ocenach rynkowych i branżowych:

- „Hard West 2” posiada na Steam status „Very Positive” (ponad 80% pozytywnych recenzji), średnią ok. 79 pkt w OpenCritic (status „Strong”) oraz wysokie oceny mediów branżowych (m.in. 8/10 w GameSpot, 8,5/10 w PC Gamer).

- „Rogue Waters” uzyskało na Steam ocenę „Mostly Positive”, średnią ok. 81 pkt w OpenCritic oraz ok. 83 pkt w Metacritic (wersja PC), przy zbliżonych ocenach dla wersji konsolowych.
- „Nightmare Frontier”, mimo statusu Early Access, posiada na Steam ocenę „Mostly Positive” (ok. 77% pozytywnych opinii).

Ponadto, „Hard West 2” zdobył nagrody „Best Game” oraz „Best Design” w ramach Central & Eastern European Game Awards 2023, a Spółka została wyróżniona nagrodą „Dzik Nie Indyk” za połączenie jakości krytycznej z sukcesem komercyjnym.

6) Informacje o odbiorcach gier Emitenta

Emitent działa w segmencie gier taktycznych i strategicznych typu premium, kierowanych przede wszystkim do graczy PC oraz – w coraz większym stopniu – użytkowników konsol. Produkty Emitenta adresowane są do odbiorców zainteresowanych tytułami o wyższym poziomie złożoności, wymagającymi planowania, analizy sytuacji oraz podejmowania decyzji taktycznych. Gry takie jak „Hard West 2” (taktyczne RPG w realiach „weird west”), „Rogue Waters” (taktyczny rogue-lite w stylistyce pirackiej) oraz „Nightmare Frontier” (określany jako „Tactical Extraction Looter”) projektowane są z myślą o segmencie mid-core i hardcore, tj. graczach świadomych gatunku, aktywnie śledzących rynek oraz korzystających z platform cyfrowej dystrybucji.

Z uwagi na globalny model dystrybucji cyfrowej (m.in. Steam, GOG, Epic Games Store oraz sklepy konsolowe), odbiorcy gier Emitenta pochodzą w przeważającej mierze z rynków zagranicznych, przede wszystkim z Ameryki Północnej oraz Europy Zachodniej. Struktura geograficzna sprzedaży odzwierciedla charakter rynku gier premium na PC i konsole, w którym dominują kraje o wysokiej sile nabywczej i rozwiniętej kulturze konsumentskiej w zakresie gier strategicznych. Na podstawie danych sprzedażowych i analityki platform dystrybucyjnych struktura sprzedaży gier Emitenta w ujęciu geograficznym prezentuje się następująco:

- Ameryka Północna odpowiada za ok. 27% łącznej sprzedaży,
- Europa ok. 30%,
- Chiny ok. 9%,
- pozostałe rynki (Azja, Ameryka Południowa, Australia) łącznie ok. 34%.

Łączny udział rynków zagranicznych w przychodach ze sprzedaży gier przekracza 97%, co potwierdza silnie umiędzynarodowiony charakter działalności Emitenta.

Z kolei w podziale na platformę cyfrowej dystrybucji, struktura przedstawia się następująco:

- segment PC odpowiada za ok. 90% sprzedaży jednostkowej wszystkich tytułów Emitenta,
- segment konsolowy (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch) odpowiada łącznie za ok. 10% sprzedaży.

W przypadku tytułów pierwotnie wydanych na PC, wydania konsolowe przyczyniały się do zwiększenia całkowitego wolumenu sprzedaży o ok. 32% w okresie 6 miesięcy od premiery portu konsolowego.

Struktura odbiorców ulegała istotnym zmianom wraz z rozwojem portfela produktowego Emitenta. Premiera „Hard West 2” w 2022 r., jako globalnie dystrybuowanego taktycznego RPG, przyczyniła się do wyraźnego umiędzynarodowienia bazy graczy oraz zwiększenia udziału odbiorców z Ameryki Północnej i Europy Zachodniej. Tytuł ten pozwolił zbudować rozpoznawalność wśród społeczności miłośników gier taktycznych typu „X-COM-like” oraz stworzyć stabilną bazę graczy śledzących kolejne projekty Emitenta (m.in. poprzez listy życzeń – wishlisty – oraz obserwowanie profilu studia na platformach sprzedażowych).

Premiera „Rogue Waters” w 2024 r. przyczyniła się do dalszej dywersyfikacji bazy odbiorców. Wydanie gry na PC, a następnie jej portowanie na konsole (w tym Nintendo Switch), umożliwiło dotarcie do segmentu graczy konsolowych oraz odbiorców preferujących krótsze, powtarzalne sesje rozgrywki charakterystyczne dla gatunku rogue-lite. W rezultacie zwiększył się udział graczy ceniących wysoki poziom powtarzalności (replayability) oraz mechaniki metapostępu (odblokowywanie umiejętności i ulepszeń między kolejnymi podejściami).

Z kolei „Nightmare Frontier”, wprowadzające elementy tzw. „Tactical Extraction Looter”, pozwoliło Emitentowi wejść w niszę łączącą turową taktykę z mechaniką ryzyka i nagrody znaną z gier typu extraction. Z punktu widzenia struktury odbiorców, oznacza to pozyskanie części graczy zainteresowanych wyższym poziomem ryzyka w rozgrywce oraz nowymi, hybrydowymi podgatunkami. Jednocześnie projekt ten wzmacnia internacjonalizację bazy odbiorców, wykorzystując rozpoznawalność studia zbudowaną przy wcześniejszych tytułach.

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego, odbiorców gier Emitenta można w ujęciu jakościowym podzielić na kilka głównych segmentów. Podstawowy segment stanowią gracze taktycznych RPG i strategii turowych, dla których kluczowe znaczenie mają złożone mechaniki, zarządzanie drużyną oraz wysoki poziom wyzwania. Drugą istotną grupą są gracze gier rogue-lite i tytułów o wysokiej powtarzalności, przyciągani przez systemy progresji i mechanikę wielokrotnych podejść. Kolejny segment tworzą gracze zainteresowani nowymi podgatunkami i eksperymentami projektowymi (tzw. early adopters), odgrywający istotną rolę we wczesnych fazach cyklu życia produktu, w szczególności w modelu Early Access. Rosnące znaczenie ma również segment graczy konsolowych, który zwiększył się wraz z wydaniem konsolowymi, oraz dominujący liczebnie segment graczy PC funkcjonujących w modelu w pełni cyfrowym, charakteryzujący się wysoką aktywnością w zakresie wishlist, recenzji użytkowników oraz reagowania na promocje cenowe.

Zmiany w strukturze odbiorców mają istotne znaczenie dla działalności Emitenta. Z jednej strony rosnąca rozpoznawalność w wyspecjalizowanej niszy taktycznych gier premium wzmacnia pozycję negocjacyjną wobec partnerów wydawniczych oraz platform dystrybucyjnych. Z drugiej strony koncentracja na określonym segmencie gatunkowym oznacza większą wrażliwość na zmiany trendów i odbiór poszczególnych tytułów przez społeczności graczy. Emitent ogranicza to ryzyko poprzez dywersyfikację subgatunkową (RPG taktyczne, rogue-lite, extraction) oraz stopniową ekspansję platformową.

W ocenie Emitenta obserwowane zmiany w strukturze odbiorców są spójne z kierunkami rozwoju globalnego rynku gier taktycznych oraz wspierają długoterminową strategię budowy wyspecjalizowanego studia gamingowego działającego w segmencie mid-core i hardcore.

7) Struktura i charakterystyka przychodów

Struktura przychodów ze sprzedaży Emitenta ma charakter projektowy i cykliczny, a ich poziom w poszczególnych kwartałach może istotnie odbiegać od średniej w zależności od momentu premiery, realizacji kamieni milowych lub skali działań promocyjnych. Model biznesowy oparty na połączeniu sprzedaży detalicznej, płatności wydawniczych oraz wieloletniego tzw. „ogona sprzedażowego” pozwala jednak na budowę przychodów rozłożonych w czasie oraz częściową stabilizację wyników pomiędzy premierami nowych tytułów.

Cykl produkcyjny gry w segmencie AA / indie premium, w którym specjalizuje się Emitent, wynosi typowo od około 24 do 36 miesięcy. W tym okresie można wyróżnić trzy zasadnicze fazy wpływające na strukturę przychodów:

Faza pre-production i wczesnego developmentu

W tej fazie sprzedaż detaliczna gier z reguły nie występuje lub ma marginalne znaczenie. W modelu wydawniczym, w ramach którego Emitent co do zasady prowadzi produkcję gier, mogą natomiast pojawiać się przychody z tytułu realizacji kamieni milowych. Jednocześnie dominują koszty prac rozwojowych, które – przy spełnieniu określonych warunków – podlegają aktywowaniu jako wartości niematerialne.

Faza produkcji właściwej i przygotowania premiery

W okresie intensywnych prac deweloperskich, Emitent może otrzymywać kolejne płatności od wydawcy. Sprzedaż detaliczna w tej fazie jest ograniczona do ewentualnych preorderów lub wczesnego dostępu (Early Access), jak miało to miejsce w przypadku gry „Nightmare Frontier”, pierwszej gry wydanej przez Emitenta w tym trybie.

Faza po premierze (release + long tail)

W kwartale premiery zazwyczaj obserwowany jest istotny wzrost przychodów ze sprzedaży detalicznej. W kolejnych kwartałach sprzedaż stopniowo maleje, jednak może być okresowo zwiększana poprzez promocje sezonowe, wydanie DLC, porty na kolejne platformy lub większe aktualizacje gry. Rzeczywiste przychody dla Emitenta zależą jednak w znacznym stopniu od konstrukcji umowy wydawniczej. W przypadku podpisywanych do tej pory umów, Emitent miał dwa modele podziału przychodów z sprzedaży gry. Pierwszy, najbardziej standardowy zakłada, że przychody dla Emitenta są wypłacane dopiero po pełnym zwrocie nakładów poniesionych przez wydawcę, w tym wypłaconych wcześniej zaliczek na produkcję gry (taką umowę Emitent podpisywał w przypadku gry „Hard West 2”). W drugim modelu, Emitent otrzymuje przychody już od pierwszej sprzedaży, jednak do momentu zwrotu inwestycji poniesionej przez wydawcę, są one proporcjonalnie mniejsze (takie umowy Emitent podpisywał w przypadku „Rogue Waters” i „Nightmare Frontier”).

W fazie po premierze, przychody ze sprzedaży pojedynczego tytułu mają charakter skokowy w kwartale premiery, a następnie stopniowo maleją, z wyłączeniem okresów promocji tudzież premier dodatków i aktualizacji, przy czym przychody ewidencjonowane stricte przez Emitenta zależą od podpisanych umów wydawniczych, w tym zasad recoupmentu dla wydawców.

Sprzedaż w Grupie Ice Code Games podlega sezonowości, jednak ma ona specyficzny charakter dla branży gier wideo i nie wynika z klasycznych, powtarzalnych wzorców kalendarzowych.

Emitent nie obserwuje stałej, przewidywalnej sezonowości kwartalnej porównywalnej do branż silnie uzależnionych od okresów świątecznych czy czynników pogodowych. Głównymi czynnikami kształtującymi zróżnicowanie przychodów pomiędzy kwartałami są m.in.:

- termin premiery własnych tytułów,
- harmonogram płatności od wydawców (milestones),
- cykle promocji i wyprzedaży na platformach cyfrowych (w tym tradycyjnie silny IV kwartał roku),
- wydanie dodatków, aktualizacji lub wersji na kolejne platformy,
- harmonogram premier konkurencyjnych tytułów.

Emitent, w uzgodnieniu z partnerami wydawniczymi, planuje premiery w okresach zapewniających możliwie wysoką widoczność marketingową oraz ograniczoną konkurencję. W efekcie możliwe jest przesuwanie premier pomiędzy kwartałami, co powoduje istotne wahania przychodów w ujęciu kwartalnym, przy jednoczesnym zachowaniu założeń sprzedażowych w ujęciu rocznym.

Cykl życia gry w segmencie, w którym działa Emitent, ma charakter wieloletni. Najwyższa sprzedaż przypada zazwyczaj na pierwsze 1–2 kwartały po premierze, kiedy gra oferowana

jest po relatywnie wysokiej cenie katalogowej. Następnie następuje faza „long tail”, obejmująca:

- regularne promocje cenowe,
- obecność w pakietach sprzedażowych,
- wydanie dodatków DLC,
- portowanie na kolejne platformy.

Oznacza to, że nawet w latach, w których Emitent nie wprowadza nowej premiery, możliwe jest generowanie istotnych przychodów z wcześniej wydanych tytułów, takich jak „Hard West 2”, czy „Nightmare Frontier”.

W roku obrotowym 2024 Grupa Kapitałowa Ice Code Games osiągnęła przychody netto ze sprzedaży w wysokości 7.012.252,99 zł (wzrost o ok. 46% r/r wobec 2023 r.). Przychody Grupy pochodziły niemal w całości z segmentu gamingowego, a ich poziom był bezpośrednio związany z premierą gry „Rogue Waters”. Struktura przychodów przedstawiała się następująco:

- 1) Gry wideo i licencje (segment gamingowy) – praktycznie 100% przychodów ze sprzedaży. W ramach tej kategorii kluczowe znaczenie miały:
 - rozliczenia milestone’ów oraz sprzedaż gry „Rogue Waters” po premierze (30 września 2024 r.), przy czym IV kwartał 2024 r. odpowiadał za ok. 90% rocznych przychodów,
 - sprzedaż pozostałych tytułów z back-katalogu,
 - rozliczenia wynikające z obowiązujących umów wydawniczych.

W 2024 r. nie odnotowano przychodów z gry „Hard West 2” z tytułu tantiem (royalties), z uwagi na brak tzw. recoupmentu po stronie wydawcy, tj. nieosiągnięcie przez wydawcę pełnego zwrotu poniesionych nakładów produkcyjnych i marketingowych.

- 2) Usługi produkcyjne i testowe (QA / development na zlecenie) – przychody o ograniczonym stopniu istotności na poziomie skonsolidowanym. Działalność ta była realizowana głównie przez spółkę zależną Outstanding Move Games sp. z o.o. (w tym ok. 890 tys. zł przychodów w samym III kwartale 2024 r.), jednak w ujęciu skonsolidowanym została ujęta łącznie w pozycji „przychody ze sprzedaży produktów” i nie stanowiła odrębnego segmentu operacyjnego.
- 3) Pozostała sprzedaż – działalność incydentalna, o marginalnym znaczeniu dla wyniku Grupy, nieprezentowana odrębnie w sprawozdaniu finansowym (prace zlecone przez zewnętrzne podmioty).

Z kolei w 2025 r. przychody netto ze sprzedaży Grupy wyniosły łącznie ok. 3.719.747,71 zł, a struktura przychodów kształtowała się następująco:

- 1) Gry wideo i licencje (segment gamingowy) – praktycznie 100% przychodów netto ze sprzedaży. Źródłem przychodów była głównie sprzedaż gry „Rogue Waters”, która weszła w fazę sprzedaży popremierowej, przychody z gry „Nightmare Frontier” w formule Early Access które pojawiły się od III kwartału 2025 r. oraz sprzedaż praw do gry „Rogue Waters” za 83 tys. USD.
- 2) Usługi produkcyjne i testowe (QA / development na zlecenie) – przychody realizowane przez Outstanding Move Games sp. z o.o., nieistotne na poziomie skonsolidowanym i nieprezentowane jako odrębna pozycja.
- 3) Pozostała sprzedaż – brak istotnego wpływu na poziom przychodów Grupy.

8) Charakterystyka działalności w obszarze skarbca kryptoaktywa

Drugim, uzupełniającym, pozostającym na etapie wdrażania strategii obszarem działalności Grupy jest model inwestycyjno-skarbcowy BTC Treasury (skarbiec Bitcoina), wprowadzony w sierpniu 2025 roku, jako element aktualizacji strategii Emitenta. Model ten polega na budowie i utrzymywaniu części aktywów Grupy w postaci Bitcoina, traktowanego jako długoterminowe aktywo rezerwowe, przy jednoczesnym zachowaniu podstawowego charakteru operacyjnego działalności deweloperskiej w segmencie gier wideo.

Celem wprowadzenia filaru BTC Treasury jest dywersyfikacja struktury aktywów Grupy, ograniczenie ekspozycji na ryzyko utraty siły nabywczej walut fiducjarnych oraz uzyskanie długoterminowej ekspozycji na kryptoaktywa, w szczególności kryptowalutę Bitcoin. Działalność ta ma charakter inwestycyjny i komplementarny wobec podstawowej działalności operacyjnej, a jej realizacja odbywa się przy zachowaniu rozdzielności organizacyjnej i finansowej.

Realizacja strategii BTC Treasury odbywa się za pośrednictwem nabytej do tego celu 25 września 2025 r. spółki zależnej InvestLab ASI sp. z o.o., funkcjonującej jako alternatywna spółka inwestycyjna (ASI). Zgodnie z uprzednio uzyskaną opinią prawną, realizacja strategii BTC Treasury możliwa jest właśnie w formule alternatywnej spółki inwestycyjnej, co zapewnia uporządkowane i zgodne z prawem prowadzenie działalności w obszarze aktywów cyfrowych. Wyodrębnienie działalności inwestycyjnej w formie alternatywnej spółki inwestycyjnej ma na celu odseparowanie ryzyk inwestycyjnych od działalności operacyjnej Emitenta, zwiększenie przejrzystości struktury oraz zapewnienie zgodności z obowiązującymi regulacjami prawnymi.

InvestLab ASI sp. z o.o. działa jako alternatywna spółka inwestycyjna zarządzana wewnątrz, w oparciu o przepisy ustawy z dnia 27 maja 2004 r. o funduszach inwestycyjnych i zarządzaniu alternatywnymi funduszami inwestycyjnymi. Podmiot podlega nadzorowi Komisji Nadzoru Finansowego w zakresie wynikającym z wpisu do rejestru Wewnętrznie Zarządzających ASI.

Działalność InvestLab ASI sp. z o.o. regulowana jest sformalizowaną Polityką Inwestycyjną oraz Strategią Inwestycyjną, przyjętymi uchwałą Zarządu InvestLab ASI sp. z o.o. Dokumenty te określają m.in.:

- dopuszczalne kategorie lokat,
- limity koncentracji i zasady dywersyfikacji,
- zasady zarządzania ryzykiem,
- mechanizmy raportowania i nadzoru właścicielskiego,
- dopuszczalny poziom wykorzystania dźwigni finansowej.

W dniu 17 grudnia 2025 r. Zarząd InvestLab ASI sp. z o.o. przyjął zaktualizowaną politykę inwestycyjną oraz strategię inwestycyjną. Działanie to wynikało ze zmiany profilu inwestycyjnego InvestLab ASI sp. z o.o. (względem pierwotnie przyjętego jeszcze przed jej nabyciem przez Emitenta) i polegało zasadniczo na rozszerzeniu jej profilu inwestycyjnego o obszar kryptoaktywów, ze szczególnym uwzględnieniem kryptowaluty Bitcoin. Zmiana ta stanowi konsekwencję realizacji strategii BTC Treasury oraz formalne dostosowanie działalności InvestLab ASI sp. z o.o. do nowego filaru działalności Grupy.

Zgodnie z przyjętymi zasadami, łączna wartość inwestycji w kryptoaktywa (w tym kryptowaluty) nie może przekroczyć 60% wartości aktywów ASI. W ramach tej kategorii stosowane są dodatkowe limity koncentracji, w tym:

- limit dla Bitcoina (BTC) – do 21% wartości aktywów ASI,
- limit dla Ethereum (ETH) – do 15% wartości aktywów ASI,

- stablecoiny (np. USDC, DAI) – do 12% aktywów ASI, jako komponent płynnościowy portfela.

Pozostałą część portfela inwestycyjnego mogą stanowić inne dopuszczalne instrumenty finansowe i lokaty inwestycyjne, w szczególności: akcje, udziały w spółkach kapitałowych (ze szczególnym uwzględnieniem podmiotów działających w obszarze gamedev oraz sztucznej inteligencji (AI), co zapewnia tematyczną spójność z działalnością podstawową Grupy), ogół praw i obowiązków w spółkach osobowych, bankowe lokaty pieniężne oraz środki pieniężne denominowane w walutach USD, EUR oraz CHF. Aktywa te stanowią bazę kapitałową umożliwiającą stopniową akumulację aktywów cyfrowych oraz zarządzanie płynnością i ryzykiem portfela. Minimalna wartość pojedynczej lokaty wynosi 20 tys. zł, natomiast maksymalna wartość pojedynczej lokaty wynosi 10 mln zł. Planowany horyzont inwestycyjny dla spółek portfelowych wynosi od 2 do 5 lat. InvestLab ASI sp. z o.o. dopuszcza możliwość wykorzystania finansowania dłużnego (kredyty, obligacje) oraz – w ograniczonym zakresie – instrumentów pochodnych, z zachowaniem określonych limitów zadłużenia.

Strategia inwestycyjna InvestLab ASI sp. z o.o. w zakresie aktywów cyfrowych została dostosowana do wymogów Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2023/1114 w sprawie rynków kryptoaktywów (MiCA). Klasyfikacja aktywów w portfelu ASI opiera się na definicjach wynikających z tego rozporządzenia, w tym z podziałem na tokeny powiązane z aktywami (ART), tokeny będące e-pieniędzem (EMT) oraz pozostałe kryptoaktywa.

W obszarze aktywów cyfrowych InvestLab ASI sp. z o.o. przyjmuje podejście zrównoważone, zakładające ekspozycję na aktywa o ugruntowanej pozycji rynkowej (w szczególności BTC i ETH) oraz ograniczoną ekspozycję na projekty o wyższym potencjale wzrostu i podwyższonym ryzyku (m.in. wybrane altcoiny).

Zakupy aktywów realizowane są m.in. w modelu uśredniania ceny nabycia (DCA – Dollar Cost Averaging). Strategia przewiduje również mechanizmy etapowej realizacji zysków (laddering) oraz możliwość odzyskania kapitału pierwotnego (Return of Capital) przy określonych poziomach wzrostu wartości aktywów. Dopuszcza się również możliwość całkowitego wyjścia z inwestycji w przypadku wystąpienia przesłanek fundamentalnych (np. istotne ryzyko regulacyjne lub strukturalne).

InvestLab ASI sp. z o.o. wdrożyła procedury operacyjne mające na celu ograniczenie ryzyka inwestycyjnego i operacyjnego, w tym:

- przechowywanie kluczowych aktywów cyfrowych przy użyciu portfeli sprzętowych (cold wallets),
- współpracę z regulowanymi dostawcami infrastruktury (m.in. Kraken – Payward Financial, Inc.),
- stosowanie standardów AML/KYC,
- wykorzystanie instytucjonalnych kanałów płynności (w tym OTC) dla realizacji większych transakcji,
- segregację aktywów klientów od aktywów własnych dostawcy infrastruktury (model „off-balance sheet”),
- audytowalne mechanizmy potwierdzania rezerw (Proof of Reserves).

W odniesieniu do inwestycji kapitałowych, InvestLab ASI sp. z o.o. stosuje aktywny nadzór właścicielski, obejmujący cykliczne raportowanie finansowe i operacyjne przez spółki portfelowe oraz katalog spraw wymagających zgody ASI (m.in. istotne zobowiązania, zmiany umów spółek, decyzje dotyczące własności intelektualnej).

W dniu 19 grudnia 2025 r. InvestLab ASI sp. z o.o. zawarła z osobą fizyczną umowę strategiczno-inwestycyjną. Na podstawie tej umowy InvestLab ASI sp. z o.o. przyznała

inwestorowi prawo do uzyskania instrumentu uprawniającego do objęcia akcji nowej emisji Emitenta po cenie równej 130% ceny zamknięcia jednej akcji Emitenta z dnia podpisania umowy. Łączna wartość tego uprawnienia odpowiada wartości 10 Bitcoinów (przeliczonych na zł według średniej arytmetycznej z kursów zamknięcia z 10 sesji poprzedzających wykonanie uprawnienia), pomniejszonej o koszty związane z obsługą umowy. Wykonanie uprawnienia wymaga zgodnej decyzji InvestLab ASI sp. z o.o. i inwestora oraz podjęcia stosownych uchwał korporacyjnych przez organy Emitenta. Rozliczenie przewiduje, że Bitcoin pozostanie w majątku InvestLab ASI sp. z o.o., natomiast inwestor uzyska od Emitenta instrument uprawniający do objęcia akcji (w szczególności warranty subskrypcyjne) lub bezpośrednio akcje, na warunkach określonych w umowie wykonawczej. Umowa została zawarta na okres nie dłuższy niż 10 lat, z możliwością wcześniejszego rozwiązania na zasadach w niej określonych.

Na dzień sporządzenia niniejszego Dokumentu Informacyjnego, działalność w zakresie BTC Treasury nie została rozpoczęta. InvestLab ASI sp. z o.o. prowadzi w dalszym ciągu czynności proceduralne, związane z przygotowaniem spółki do prowadzenia tej działalności. W związku z tym, wskazana w akapicie poprzednim umowa, również nie jest realizowana.

Emitent podkreśla, że filar BTC Treasury nie zmienia podstawowego profilu działalności Grupy, którym pozostaje produkcja gier wideo. InvestLab ASI sp. z o.o. stanowi wyspecjalizowany wehikuł organizacyjno-prawny, w ramach którego realizowana jest wyłącznie polityka zarządzania częścią aktywów Grupy.

Filar skarbcowy ma na celu dywersyfikację źródeł tworzenia wartości, budowę elastyczności finansowej oraz potencjalne zwiększanie wartości aktywów netto Grupy w średnim i długim horyzoncie, przy zachowaniu określonych limitów ryzyka oraz pełnej zgodności z obowiązującymi regulacjami. Zakres oraz skala tego obszaru działalności są uzależnione od sytuacji finansowej Grupy oraz przyjętej polityki zarządzania ryzykiem.

Ekspozycja na kryptoaktywa, w szczególności Bitcoin, wiąże się z istotną zmiennością cenową, ryzykiem regulacyjnym oraz ryzykiem operacyjnym związanym z przechowywaniem i zabezpieczeniem aktywów cyfrowych. Zarządzanie tym ryzykiem odbywa się w oparciu o przyjętą politykę inwestycyjną, mechanizmy kontroli wewnętrznej oraz obowiązujące przepisy prawa właściwe dla alternatywnych spółek inwestycyjnych.

9) Projekty badawczo-rozwojowe

Projekt DEMIURG

Projekt DEMIURG, którego pełna nazwa brzmi: wspierany sztuczną inteligencją system kreacji treści do gier (m.in. z widokiem z lotu ptaka), realizowany był w ramach programu GameINN (NCBR). Wartość projektu wyniosła 5,4 mln zł. Projekt ten finansowany był z dotacji z programu sektorowego GameINN w kwocie 3,9 mln zł oraz w pozostałej części ze środków własnych Spółki.

Prace objęte projektem zostały formalnie zakończone zgodnie z harmonogramem umowy o dofinansowanie, a opracowane rozwiązania zostały wdrożone do wewnętrznego pipeline'u produkcyjnego Spółki.

Celem projektu było stworzenie narzędzia wspomagającego projektantów gier w tworzeniu zawartości, w szczególności:

- map i poziomów w grach z widokiem izometrycznym / z lotu ptaka,
- scenariuszy zdarzeń oraz rozmieszczenia elementów środowiska,
- wariantów układów przestrzennych umożliwiających szybką iterację projektową.

System wykorzystuje elementy sztucznej inteligencji w celu półautomatycznego generowania i modyfikowania treści, co przekłada się na:

- zwiększenie skalowalności produkcji przy danej wielkości zespołu,
- przyspieszenie procesu projektowania poziomów (level design),
- możliwość testowania większej liczby wariantów rozgrywki bez proporcjonalnego wzrostu kosztów osobowych,
- redukcję kosztów manualnego tworzenia wybranych elementów zawartości.

Nakłady poniesione na realizację projektu zostały ujęte w księgach rachunkowych jako wartości niematerialne i prawne i podlegają amortyzacji zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Okres trwałości tego projektu zakończył się w 18 kwietnia 2026 r.

Projekt SUPREMUS

Projekt ten realizowany jest w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG), ścieżka SMART. Wartość projektu wynosi ok. 13,1 mln zł, z czego dofinansowanie: ok. 9,5 mln zł, a pozostała kwota stanowi środki własne Spółki. Zakładany termin zakończenia: 30 września 2026 r.

Projekt SUPREMUS jest przedsięwzięciem badawczo-rozwojowym o istotnej skali finansowej, współfinansowanym ze środków unijnych w ramach programu FENG. Celem projektu jest opracowanie innowacyjnego systemu wspierającego projektowanie gier poprzez analizę przebiegów rozgrywki z wykorzystaniem sztucznej inteligencji.

System SUPREMUS umożliwia w szczególności:

- symulowanie rozgrywek oraz generowanie dużej liczby przebiegów testowych z wykorzystaniem algorytmów AI,
- gromadzenie statystyk i danych na poziomie zbliżonym do testów z udziałem rzeczywistych graczy,
- bieżące wykrywanie problemów projektowych (np. zbyt trudnych fragmentów, „martwych” mechanik, nieczytelnych elementów interfejsu),
- analizę krzywej trudności oraz zachowań użytkowników,
- rekomendowanie zmian w parametrach rozgrywki, ekonomii gry oraz balansie,
- przyspieszenie iteracji projektowych w zakresie struktury i dynamiki gry.

Z biznesowego punktu widzenia nakłady ponoszone na projekt SUPREMUS stanowią inwestycję w trwałą przewagę konkurencyjną. Opracowane rozwiązania mają zastosowanie w wielu przyszłych projektach gamingowych Spółki, co oznacza, że efekty prac B+R będą rozkładane na cały pipeline produkcyjny kolejnych tytułów, a nie wyłącznie na jeden projekt.

Nakłady na projekt SUPREMUS są ujmowane w bilansie jako wartości niematerialne i prawne, a ich amortyzacja wpływa na wynik księgowy Spółki w kolejnych okresach.

Projekty DEMIURG i SUPREMUS oraz rozwój zaplecza technologicznego, stanowią element systematycznej budowy kompetencji technologicznych Grupy. Rozwiązania te są wykorzystywane przede wszystkim na potrzeby własnych produkcji, wspierając:

- skrócenie czasu produkcji,
- zwiększenie przewidywalności procesu projektowego,
- poprawę jakości rozgrywki,
- lepszą kontrolę nad balansem i strukturą gier.

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego, technologie te wykorzystywane są wyłącznie na własne potrzeby Emitenta. Emitent zakłada jednak w przyszłości możliwości komercjalizacji wybranych rozwiązań (np. w formie licencjonowania), przy czym obecnie podstawowym celem ich rozwoju jest wzmocnienie efektywności i jakości działalności gamingowej Grupy.

10) Informacje o istotnych umowach

Umowa wydawnicza dotycząca gry „Hard West 2”

Emitent zawarł z Good Shepherd Entertainment umowę wydawniczą dotyczącą gry „Hard West 2”, która miała premierę na platformie Steam w sierpniu 2022 r. W ramach współpracy, Good Shepherd Entertainment jako wydawca sfinansował budżet produkcyjny gry, a następnie jest odpowiedzialny za jej dystrybucję i działania marketingowe na rynkach globalnych. Umowa zakłada klasyczny model rozliczeń typu revenue share: Good Shepherd Entertainment w pierwszej kolejności odzyskuje poniesione nakłady produkcyjne i marketingowe, a następnie przychody ze sprzedaży gry dzielone są pomiędzy strony według ustalonych udziałów procentowych. Prawa własności intelektualnej do gry „Hard West 2” przysługują wydawcy, natomiast Emitent zachowuje prawa do wykorzystania technologii i know-how rozwiniętych przy produkcji gry przy kolejnych projektach.

Umowa wydawnicza i sprzedaż praw do gry „Rogue Waters”

W dniu 17 lutego 2023 r. Emitent zawarł z Tripwire Interactive, LLC umowę wydawniczą dotyczącą gry „Rogue Waters”, w ramach której Tripwire Interactive, LLC pełnił rolę wydawcy gry na platformie Steam oraz na konsoli. Gra miała premierę na PC 30 września 2024 r. W dniu 25 lipca 2025 r. Emitent zawarł z Tripwire Interactive, LLC odrębną umowę sprzedaży praw do gry „Rogue Waters”, na mocy której na Tripwire Interactive, LLC przeniesione zostały wszelkie majątkowe prawa autorskie do gry (w tym w szczególności do fabuły, postaci, nagrań dźwiękowych oraz pozostałych elementów składowych gry). Emitent zachował natomiast prawa do technologii i komponentów technicznych wykorzystanych w projekcie, które mogą być używane w kolejnych produkcjach. W efekcie zawarcia umowy sprzedaży, dotychczasowa umowa wydawnicza została wygaszona w zakresie praw do gry, a relacja biznesowa w odniesieniu do „Rogue Waters” ma obecnie charakter historyczny. Transakcja sprzedaży praw miała charakter jednorazowy i stanowiła źródło przychodów w 2025 r., lecz nie generuje po stronie Emitenta dalszych zobowiązań inwestycyjnych związanych z rozwojem tej produkcji.

Umowa wydawnicza dotycząca gry „Nightmare Frontier”

W związku z realizacją obecnie strategicznego projektu dla Emitenta „Nightmare Frontier”, Emitent zawarł z wydawcą Slitherine Software UK Limited umowę wydawniczą, na mocy której Slitherine Software UK Limited pełni rolę wyłącznego wydawcy gry na terytorium globalnym. Gra została udostępniona w formule Wczesnego Dostępu (Early Access) w 2025 r., a docelowo planowane jest wydanie pełnej wersji gry oraz jej dalszy rozwój. Zgodnie z umową wydawniczą, Slitherine Software UK Limited udziela Emitentowi finansowania w formie zaliczek na poczet przyszłych przychodów (advance payments), wypłacanych w oparciu o harmonogram kamieni milowych produkcji. Zaliczki oraz uzgodnione koszty marketingowe są dla wydawcy w pełni „recoupowalne” z przypadającej mu części przychodów netto ze sprzedaży gry – przy czym już w okresie recoupmentu Emitent otrzymuje określony udział w przychodach netto, a po pełnym odzyskaniu nakładów przez wydawcę udział Emitenta ulega zwiększeniu. Emitent zachowuje prawa własności intelektualnej do gry oraz technologii bazowej, udzielając Slitherine Software UK Limited wyłącznej licencji wydawniczej na czas obowiązywania umowy. Emitent zobowiązany jest do dostarczenia kolejnych wersji gry (w tym wersji „Gold Master”) zgodnie z harmonogramem, z zachowaniem wymaganych standardów jakościowych (gra przetestowana, grywalna i pozbawiona istotnych błędów), oraz do przekazywania materiałów niezbędnych do działań marketingowych. Umowa przewiduje ponadto bieżące raportowanie sprzedaży przez wydawcę oraz prawo Emitenta do audytu danych sprzedażowych. Jest to obecnie kluczowa umowa wydawnicza Grupy, determinująca potencjał przychodowy w obszarze podstawowej działalności operacyjnej (produkcja gier taktycznych).

Umowa o dofinansowanie projektu „Supremus” (FENG PARP)

Dnia 30 grudnia 2023 r. Emitent podpisał z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP) umowę o dofinansowanie projektu inwestycyjnego pod nazwą „Supremus Przeprowadzenie prac badawczo-rozwojowych w celu opracowania innowacyjnego systemu wspierającego proces projektowania gier poprzez uzyskiwanie obserwacji na temat przebiegów rozgrywki z wykorzystaniem sztucznej inteligencji”. Projekt realizowany jest w ramach działania „Ścieżka SMART” programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG). Wartość całkowita projektu wynosi ok. 13,1 mln PLN, z czego przyznane dofinansowanie wynosi ok. 9,5 mln PLN. Okres realizacji projektu został określony do 30 września 2026 r. Emitent zobowiązany jest m.in. do realizacji określonych zadań badawczo-rozwojowych, osiągnięcia wskaźników rezultatu oraz utrzymania rezultatów projektu przez wymagany okres trwałości. Z tytułu umowy Emitent ustanowił na rzecz PARP zabezpieczenie należytego wykonania zobowiązań w formie weksla in blanco wraz z deklaracją wekslową. Niewywiązanie się z warunków projektu (w szczególności nieosiągnięcie kluczowych wskaźników, przerwanie realizacji lub wykorzystanie środków niezgodnie z przeznaczeniem) może skutkować obowiązkiem zwrotu całości lub części otrzymanego dofinansowania wraz z należnymi odsetkami. Umowa ta stanowi obecnie jedno z najważniejszych źródeł finansowania działalności badawczo-rozwojowej Emitenta i jest ściśle powiązana ze strategicznym celem Emitenta, jakim jest budowa przewagi konkurencyjnej w oparciu o narzędzia wykorzystujące sztuczną inteligencję w procesie projektowania i testowania gier.

11) Strategia

W dniu 25 sierpnia 2025 r. Zarząd Emitenta podjął uchwałę w sprawie przyjęcia zaktualizowanej strategii rozwoju na lata 2025–2027.

Aktualizacja strategii stanowi rezultat dokonanej przez Zarząd oceny sytuacji Spółki po premierze gry „Nightmare Frontier” w formule Early Access, analizy uwarunkowań rynkowych w segmencie gier AA oraz oceny dostępnych i potencjalnych źródeł finansowania działalności. Strategia ma charakter kierunkowy i obejmuje zamierzenia Zarządu na wskazany okres. Realizacja jej założeń uzależniona jest od szeregu czynników, w tym warunków rynkowych, dostępności finansowania, sytuacji regulacyjnej oraz wyników operacyjnych Spółki.

Zaktualizowana strategia opiera się na dwóch filarach:

- 1) filarze produkcyjno-wydawniczym (działalność gamingowa),
- 2) filarze skarbcza kryptoaktywa (BTC Treasury).

Filar produkcyjno-wydawniczy

Podstawowym przedmiotem działalności Spółki pozostaje produkcja i wydawanie gier komputerowych na platformy PC oraz konsole. Aktualizacja strategii nie zmienia zasadniczego profilu działalności Emitenta.

W ramach filaru gamingowego Zarząd zakłada następujące kierunki działań:

1. Dostosowanie profilu projektowego do warunków rynkowych
W związku z wynikami projektu „Nightmare Frontier” oraz obserwowaną sytuacją rynkową w segmencie gier taktycznych i strategicznych, Spółka zamierza ograniczyć rozwój projektów o wąsko zdefiniowanym, stricte taktycznym charakterze w dotychczasowej formule. Jednocześnie projekt „Nightmare Frontier” pozostaje w rozwoju, w szczególności z uwagi na pozytywny odbiór jakościowy oraz poniesienie zasadniczej części nakładów produkcyjnych. Spółka zawarła również umowę

wydawniczą ze Slitherine Software UK Limited w zakresie stworzenia pełnej wersji i dalszej komercjalizacji tego tytułu.

2. Poszukiwanie nisz o wyższym potencjale sprzedażowym
Spółka planuje analizę segmentów rynku gier o potencjalnie większej skali sprzedaży, przy wykorzystaniu istniejącego zaplecza technologicznego oraz narzędzi AI rozwijanych w ramach projektów B+R (m.in. DEMIURG, SUPREMUS).
3. Docelowe tempo premier
Zarząd zakłada utrzymanie tempa jednej premiery gry rocznie, przy jednoczesnym zapewnieniu wsparcia dla wydanych wcześniej tytułów (aktualizacje, dodatki DLC, działania promocyjne).
4. Optymalizacja kosztowa i wykorzystanie AI
Kontynuowana będzie polityka dyscypliny kosztowej oraz zwiększone wykorzystanie narzędzi opartych na sztucznej inteligencji (m.in. w zakresie generowania assetów, audio, elementów narracyjnych i testowania), w celu poprawy efektywności procesu produkcyjnego.

Działalność gamingowa pozostaje kluczowym obszarem operacyjnym Spółki i podstawowym źródłem przychodów.

Filar skarbcowy – BTC Treasury

Drugim elementem zaktualizowanej strategii jest wprowadzenie filaru skarbcowego, opartego na budowie długoterminowej rezerwy w postaci kryptoaktywa Bitcoin („BTC Treasury”).

Założenia filaru BTC Treasury obejmują:

- budowę długoterminowej rezerwy strategicznej w postaci Bitcoina,
- stopniową akumulację aktywa w modelu pasywnym (bez prowadzenia aktywnego tradingu),
- przeznaczanie na nabycie Bitcoina przyszłych nadwyżek gotówkowych oraz – w miarę możliwości – części środków z emisji akcji,
- niewykorzystywanie zgromadzonych Bitcoinów do finansowania bieżącej działalności operacyjnej,
- wdrożenie odpowiednich regulacji wewnętrznych w zakresie bezpieczeństwa (w tym polityki Treasury Security Policy, obejmującej m.in. cold storage oraz mechanizmy wielopodpisowe).

Zgodnie z uzyskaną analizą prawną, utworzenie rezerwy w postaci Bitcoina jest dopuszczalne w świetle obowiązującego prawa polskiego i unijnego oraz – przy założonym modelu – nie wymaga uzyskania licencji na podstawie rozporządzenia MiCA ani spełnienia obowiązków właściwych dla podmiotów świadczących usługi w zakresie kryptoaktywów.

Dla realizacji tego obszaru strategii, Emitent nabył 80% udziałów w InvestLab ASI sp. z o.o. (pozostałe udziały stanowiły udziały własne tej spółki, będące w trakcie umorzenia; obecnie, po zrealizowaniu procedury umorzenia tych udziałów, Emitent posiada 100% udziałów w tej spółce), w ramach której będzie prowadzona działalność skarbcza kryptoaktywa. Zawarta została również umowa z Payward Financial, Inc. ("Kraken") umowa o świadczenie usług powierniczych (custody), dotyczącą przechowywania aktywów cyfrowych w postaci Bitcoinów, a 17 grudnia 2025 r. Zarząd InvestLab ASI sp. z o.o. przyjął nową politykę inwestycyjną oraz strategię inwestycyjną tej spółki, zasadniczo polegającą na rozszerzeniu jej profilu inwestycyjnego na obszar kryptoaktywów, ze szczególnym uwzględnieniem kryptowaluty Bitcoin. Obecną działalność w zakresie skarbcza kryptoaktywów jest w trakcie opracowywania procedur i nie jest aktywnie prowadzona.

Strategia na lata 2025–2027 ma charakter kierunkowy i odzwierciedla aktualne zamierzenia Zarządu. Jej realizacja uzależniona jest m.in. od sytuacji rynkowej w branży gier, dostępności finansowania, poziomu generowanych przepływów pieniężnych, a także otoczenia regulacyjnego w zakresie kryptoaktywów. Spółka zastrzega, że poszczególne elementy strategii mogą ulec zmianie w zależności od uwarunkowań zewnętrznych oraz wyników operacyjnych.

Zarząd ocenia, że przyjęta strategia ma na celu budowę stabilniejszych fundamentów działalności Spółki poprzez utrzymanie działalności gamingowej jako podstawowego obszaru operacyjnego oraz dywersyfikację struktury aktywów w ramach filaru skarbcowego.

12) Informacje o zatrudnieniu i struktura organizacyjna

Zgodnie z charakterystyką rynku gameingowego, znaczna część pracowników Spółki współpracuje na podstawie kontraktu B2B oraz umów cywilnoprawnych. Są to głównie deweloperzy, tj. programiści, designerzy, artyści i testerzy. Pozostała część zespołu zatrudniona jest na podstawie umów o pracę.

Na dzień 31 marca 2026 roku Emitent zatrudniał 5 pracowników na podstawie umowy o pracę, co w przeliczeniu na etaty dawało 4,5 etatu. Spółki zależne Outstanding Move Games sp. z o.o. oraz InvestLab ASI sp. z o.o. nie zatrudniały pracowników w oparciu o umowy o pracę.

Na dzień 31 marca 2026 roku z Grupą współpracowało 19 osób, w oparciu o różne formy zatrudnienia i współpracy, w tym z Emitentem – 18 osób, z Outstanding Move Games sp. z o.o. – 0 osób oraz z InvestLab ASI sp. z o.o. – 1 osoba.

Spółka posiada usystematyzowaną strukturę organizacyjną, która zapewnia efektywne wykorzystanie zasobów ludzkich oraz bieżącą kontrolę kluczowych procesów produkcyjnych i biznesowych przez osoby na stanowiskach zarządczych. W ramach struktury organizacyjnej, wyróżnia się następujące działy:

1. Dział Game Design, odpowiadający za projektowanie gier – tworzenie koncepcji, mechanik rozgrywki, systemów progresji, ekonomii gry oraz dokumentacji projektowej (Game Design Document). Projektanci współpracują ściśle z programistami, grafikami oraz działem QA, nadzorując spójność wizji produktu na wszystkich etapach developmentu – od prototypu, przez produkcję, po wsparcie po premierze.
2. Dział Programistyczny (Engineering), odpowiadający za implementację rozwiązań technicznych w silnikach gier (m.in. Unity, Unreal Engine), rozwój narzędzi wewnętrznych oraz integrację z platformami dystrybucji (Steam, GOG, sklepy konsolowe). W tym dziale funkcjonują wyspecjalizowane podzespoły (m.in. gameplay, AI, narzędzia, backend), które odpowiadają za stabilność, wydajność i skalowalność kodu, a także wdrażanie rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji, wykorzystywanych m.in. w projekcie Supremus.
3. Dział Artystyczny (Art), obejmujący zespoły odpowiedzialne za oprawę wizualną gier – koncept art, grafikę 2D i 3D, animację, VFX oraz UI/UX. Dział artystyczny odpowiada za spójność stylu graficznego z założeniami projektowymi, przygotowanie assetów na potrzeby wszystkich platform docelowych oraz współpracę z zewnętrznymi podwykonawcami w okresach zwiększonego zapotrzebowania produkcyjnego.
4. Dział Quality Assurance (QA), odpowiadający za testy funkcjonalne, regresyjne oraz wydajnościowe tworzonych gier, jak również za przygotowywanie i realizację scenariuszy testowych oraz raportowanie błędów do zespołu deweloperskiego. Dział Quality Assurance uczestniczy w procesie weryfikacji kamieni milowych projektów, testach wersji przedpremierowych oraz wsparciu popremierowym (łaty, aktualizacje,

DLC), a także wykorzystuje w coraz większym stopniu wewnętrzne narzędzia automatyzujące testy.

5. Dział Business Development i Publishing (BizDev), odpowiadający za relacje z globalnymi wydawcami, negocjacje i obsługę umów wydawniczych, identyfikację i analizę nowych projektów oraz źródeł finansowania (zaliczki wydawnicze, dotacje B+R, emisje akcji). W obszarze tym prowadzone są także działania marketingowe i PR we współpracy z wydawcami – planowanie kampanii, udział w targach i konferencjach branżowych oraz koordynacja działań promocyjnych związanych z premierami gier.
6. Dział Administracji, Finansów i Back-office, zapewniające obsługę prawną, księgową, kadrową oraz compliance, w tym realizację obowiązków informacyjnych Emitenta jako spółki publicznej. Struktura ta wspiera również zarządzanie projektami (controlling projektowy, budżetowanie, monitoring przepływów finansowych), a także obsługuje procesy raportowania wewnętrznego i zewnętrznego na potrzeby Zarządu, inwestorów oraz instytucji finansujących (m.in. w ramach projektów B+R).

Poszczególne działy funkcjonują w oparciu o matrycowy model zarządzania projektami. Dla każdej gry powoływany jest producent (producer) odpowiedzialny za realizację harmonogramu, budżetu i jakości, który koordynuje pracę specjalistów z wymienionych pionów. Taka organizacja pracy zapewnia skalowalność zespołów, efektywne wykorzystanie kompetencji i możliwość równoległej realizacji kilku projektów przy zachowaniu nadzoru zarządczego na poziomie całej Grupy.

13) Cele emisji Akcji

Emisja Akcji serii I

Emisja Akcji serii I była elementem procesu połączenia Emitenta, działającego wówczas pod firmą Avatrix S.A. jako spółką przejmującą, ze spółką Ice Code Games sp. z o.o. jako spółką przejmowaną. Emisja Akcji serii I nie była przeprowadzona w celu pozyskania środków pieniężnych od inwestorów, lecz stanowiła instrument rozliczenia transakcji przejęcia majątku operacyjnego studia deweloperskiego Ice Code Games sp. z o.o.

Akcje serii I zostały wyemitowane i wydane dotychczasowym wspólnikom Ice Code Games sp. z o.o. w zamian za 100% udziałów Ice Code Games sp. z o.o. Wartość emisji odpowiadała uzgodnionej w Planie Połączenia wycenie przedsiębiorstwa Ice Code Games sp. z o.o., określonej na poziomie około 117,4 mln zł. Emisja umożliwiła zatem bezgotówkowe nabycie 100% aktywów operacyjnych, w tym praw własności intelektualnej, technologii oraz kompetencji zespołu deweloperskiego Ice Code Games sp. z o.o.

Emisja akcji serii J

Celem emisji Akcji serii J było pozyskanie kapitału obrotowego niezbędnego do sfinansowania prac badawczo-rozwojowych oraz produkcyjnych nad nowym, strategicznym tytułem z gatunku „Tactical Extraction Looter” pod nazwą „Nightmare Frontier”. Pozyskane środki stanowiły źródło finansowania projektu na etapie jego rozwoju od fazy koncepcyjnej do przygotowania gry do komercjalizacji w formule Wczesnego Dostępu (Early Access).

Zgodnie z zapisami dokumentu ofertowego, sporządzonego w trybie art. 37a ust. 1 Ustawy o ofercie na potrzeby przeprowadzenia emisji Akcji serii J, cele emisyjne przedstawiały się następująco:

Cel emisyjny	Planowane nakłady [PLN]	Planowany termin realizacji
Gra Nightmare Frontier – Build Alpha – build gry posiadający sprawdzony główny loop gry w nowej konwencji. Przygotowanie materiałów marketingowych gry	331.246,05	I kw. 2025

Gra Nightmare Frontier - Build Beta - Opracowanie wersji gry zawierającej pełną zawartość planowaną do wydania w ramach early access, który przed wydaniem będzie optymalizowany i debugowany. Działania marketingowe związane z tytułem.	501.887,95	II kw.2025
Gra Nightmare Frontier – wydanie gry w formule Early Access. Działania marketingowe dla Early access.	542.038,99	III kw. 2025
Gra Nightmare Frontier – poprawki i dodatki gry z uwzględnieniem informacji zwrotnej od graczy. Marketing przygotowujący pełną premierę.	582.190,02	IV kw. 2025
Gra o nazwie kodowej Projekt Achilles – rozpoczęcie preprodukcji i stworzenie pierwszego grywalnego prototypu. Przygotowanie materiałów marketingowych.		
Gra Nightmare Frontier – wydanie pełnej wersji gry, jej rozwój i dodawanie nowej zawartości. Kampania marketingowa do pełnego, globalnego wydania gry na PC. Rozpoczęcie prac nad portem gry na konsole.	552.076,75	I kw.2026
Gra o nazwie kodowej Projekt Achilles – build posiadający główny loop gry. Rozpoczęcie działań marketingowych związanych z tytułem.		
Gra Nightmare Frontier – prace rozwojowe oraz przygotowanie gry do certyfikacji na konsole.	542.038,99	II kw. 2026
Gra o nazwie kodowej Projekt Achilles - build z pełnym kontentem planowanym do wydania w ramach early access. Kontynuacja promocji markentowej dla early acces.		
Gra Nightmare Frontier – wydanie gry w wersji na konsole.	441.661,40	III kw. 2026
Gra o nazwie kodowej Projekt Achilles - Early Acces Projektu Achilles. Przeprowadzenie promocji markentowej dla early acces.		
Gra o nazwie kodowej Projekt Achilles - Prace nad grą gotową do pełnego wydania oraz implementacja feedbacku z early acces. Przeprowadzenie kampanii marketingowej na potrzeby globalnego wydania gry na PC. Rozpoczęcie prac nad portem gry na konsole.	401.510,36	IV kw. 2026
Gra o nazwie kodowej Projekt Achilles - Pełne wydanie Projektu Achilles. Przeprowadzenie kampanii marketingowej dla pełnej wersji gry.	341.283,81	I kw. 2027
Razem	4.235.934,30	

Cele emisyjne wykazane w powyższej tabeli zostały uszeregowane według nadanych im przez Emitenta priorytetów, co oznacza, że poszczególne cele miały zostać zrealizowane pod warunkiem pozyskania odpowiedniej kwoty finansowania z emisji Akcji serii J.

Ponadto, Zarząd Emitenta zaznaczył, że wyżej opisane cele emisyjne mogą ulec zmianie w zakresie kwot i terminów ich realizacji, w przypadku, jeżeli Emitent uzna, że realizacja innych celów przyczyni się w lepszy sposób do rozwoju Spółki, a w sytuacji zidentyfikowania celu, który w opinii Zarządu lepiej przyczyni się do wzrostu Spółki, Zarząd może podjąć decyzję o przekazaniu pozyskanych środków na inny cel.

Finalnie, środki pozyskane z emisji Akcji serii J zostały wykorzystane zgodnie z nadrzędnym celem, jakim było doprowadzenie projektu „Nightmare Frontier” do etapu grywalnego produktu rynkowego i jego wprowadzenie do sprzedaży w formule Early Access. Jednocześnie, ze względu na ograniczony wolumen pozyskanego kapitału (183.347,20 zł) w stosunku do pierwotnych założeń (4.235.934,30 zł) oraz wzrost kosztów produkcji w sektorze gamedev, Emitent podjął decyzję o koncentracji dostępnych zasobów na jednym, priorytetowym projekcie. Rezygnacja z równoległego finansowania dodatkowych inicjatyw umożliwiła ukończenie wersji Early Access „Nightmare Frontier”, wprowadzenie jej w tej

formule do sprzedaży oraz zawarcie umowy wydawniczej, co stanowi fundament obecnej działalności operacyjnej Spółki.

14) Charakterystyka rynku gier

Globalny rynek gier komputerowych („gaming”) należy do największych i najbardziej dynamicznych segmentów branży rozrywki cyfrowej na świecie. Według dostępnych analiz jego wartość w 2025 r. szacowana jest na poziomie ok. 180–200 mld USD, przy prognozowanym dalszym wzroście w kolejnych latach. W średnim horyzoncie czasowym zakłada się utrzymanie dodatniej dynamiki rynku, wynikającej zarówno ze wzrostu liczby użytkowników, jak i rosnącej monetyzacji na użytkownika (ARPU). Strukturalnie rynek dzieli się na trzy główne segmenty platformowe: gry mobilne, gry konsolowe oraz gry na komputery osobiste (PC). Segment mobilny odpowiada za największy udział w przychodach globalnych, natomiast segmenty PC i konsole pozostają kluczowe w obszarze gier premium, tytułów o wyższych budżetach produkcyjnych oraz bardziej złożonych mechanik rozgrywki.

Branża gier w ostatnich latach przeszła istotną transformację modelu biznesowego. Obok tradycyjnej sprzedaży jednorazowej (model premium) coraz większe znaczenie mają modele usługowe (live-service), subskrypcje, mikropłatności, przepustki sezonowe (battle pass) oraz dodatki DLC. W konsekwencji cykl życia produktu ulega wydłużeniu, a przychody z pojedynczego tytułu mogą być generowane przez wiele lat od premiery. Wzrost znaczenia dystrybucji cyfrowej oraz globalnych platform sprzedażowych (Steam, sklepy konsolowe, Epic Games Store i inne) sprzyja internacjonalizacji sprzedaży i obniżeniu barier wejścia na rynki zagraniczne, przy jednoczesnym wzroście konkurencji.

Z punktu widzenia zachowań konsumenckich obserwuje się trwałe zmiany w oczekiwaniach graczy. Coraz większe znaczenie ma wsparcie popremierowe i regularne aktualizacje treści, co powoduje, że gry projektowane są z myślą o wieloletnim funkcjonowaniu na rynku. Rośnie zapotrzebowanie na personalizację doświadczenia – gracze oczekują możliwości dostosowania poziomu trudności, ścieżki fabularnej, stylu rozgrywki czy rozwoju postaci do własnych preferencji. Istotne znaczenie zyskuje międzyplatformowość (cross-platform), umożliwiająca rozgrywkę oraz utrzymanie progresu na różnych urządzeniach. Jednocześnie zwiększa się wrażliwość konsumentów na jakość techniczną i projektową produktów, co powoduje, że proces testowania, balansowania i optymalizacji rozgrywki staje się kluczowym elementem przewagi konkurencyjnej. Rosnąca rola społeczności graczy, platform streamingowych i mediów społecznościowych dodatkowo wpływa na widoczność i komercyjny sukces poszczególnych tytułów.

Jednym z najistotniejszych czynników transformujących branżę jest dynamiczny rozwój technologii sztucznej inteligencji (AI). AI znajduje zastosowanie zarówno w procesie produkcyjnym, jak i w samej rozgrywce. Po stronie produkcji umożliwia automatyzację części testów jakości (QA automation), analizę danych telemetrycznych, wspomaganie projektowania poziomów (level design), generowanie wybranych elementów zawartości (assetów, tekstur, komponentów środowiska), a także wsparcie procesu balansowania gry. Zastosowanie AI pozwala na skrócenie czasu produkcji, zwiększenie liczby iteracji projektowych oraz poprawę efektywności kosztowej, co ma szczególne znaczenie dla studiów średniej wielkości.

W warstwie gameplayowej sztuczna inteligencja umożliwia tworzenie bardziej realistycznych i adaptacyjnych zachowań postaci niezależnych (NPC), dynamiczne dostosowywanie poziomu trudności do umiejętności gracza, rozwój narracji reagującej na decyzje użytkownika oraz generowanie treści proceduralnych zwiększających regrywalność. AI odgrywa również rosnącą rolę w analizie zachowań użytkowników i optymalizacji

parametrów ekonomii gry, w tym w identyfikacji punktów zwiększonego ryzyka rezygnacji (churn) czy testowaniu wariantów struktury progresji.

Perspektywy rozwoju rynku pozostają zasadniczo pozytywne, choć tempo wzrostu może być zróżnicowane w zależności od regionu i segmentu. W dojrzałych rynkach obserwowane są okresowe oznaki nasycenia lub stagnacji czasu spędzanego w grach, jednak jednocześnie rośnie poziom monetyzacji najbardziej zaangażowanych segmentów odbiorców. Czynniki wspierające długoterminowy rozwój obejmują dalszą digitalizację dystrybucji, rozwój modeli subskrypcyjnych, integrację funkcji społecznościowych, postęp technologiczny (w tym AI) oraz rozwój infrastruktury chmurowej. Jednocześnie rynek cechuje się wysoką konkurencyjnością, rosnącymi kosztami produkcji oraz selektywnością konsumentów, co zwiększa znaczenie efektywnego zarządzania projektami, kontroli kosztów oraz wysokiej jakości wykonania.

W konsekwencji rynek gier komputerowych pozostaje sektorem o istotnym potencjale wzrostowym w długim horyzoncie czasowym, przy jednoczesnej konieczności stałej adaptacji uczestników rynku do zmieniających się trendów technologicznych, regulacyjnych i konsumenckich.

17. Informacje dodatkowe

17.1. Kapitał zakładowy – określenie rodzajów i wartości kapitałów (funduszy) własnych

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego, kapitał zakładowy Spółki wynosi 17.796.269,90 zł i dzieli się na:

- a) 6.420.000 akcji na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- b) 2.093.220 akcji na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- c) 2.228.914 akcji na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- d) 169.000 akcji na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- e) 912.227 akcji na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- f) 176.666 akcji na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- g) 650.000 akcji na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- h) 60.000 akcji na okaziciela serii H, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- i) 114.368.000 akcji na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- j) 1.833.472 akcji na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- k) 49.051.200 akcji na okaziciela serii K, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Kapitał zakładowy został opłacony w całości.

Na dzień 31 marca 2026 r. kapitał własny Spółki wynosił 5.697.299,17 zł i dzielił się w następujący sposób:

Kapitał własny	5.697.299,17 zł
Kapitał (fundusz) podstawowy	17.796.269,90 zł
Kapitał (fundusz) zapasowy	6.712.866,65 zł
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00 zł
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00 zł
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-17.853.480,22 zł
Zysk (strata) netto	-958.357,16 zł
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00 zł

Tabela 1. Kapitał własny
Źródło: Emitent

Powyższe dane pochodzą ze skonsolidowanego raportu okresowego Spółki za I kwartał 2026 roku, opublikowanego w dniu 15 maja 2026 roku (raport opublikowany na portalu sprawozdawczym GPW Data nr 6/2026). Dane te nie były przedmiotem badania przez biegłego rewidenta.

Zasadniczą część kapitałów własnych stanowi zaewidencjonowana wartość wyemitowanych na potrzeby połączenia ze spółką Ice Code Games sp. z o.o. Akcji serii I. Sporządzona w dniu 29 grudnia 2020 r. przez Kancelarię Biegłego Rewidenta – Anna Kuza i Wspólnicy sp. k. wycena, wskazała wartość tej spółki na kwotę 117.394.918,00 zł. Wycena została sporządzona przy zastosowaniu metody majątkowej skorygowanych aktywów netto, natomiast do wyceny znaku towarowego (marki) zastosowano metodę dochodową zdyskontowanych przepływów gotówkowych (DCF) (wycena stanowi załącznik do Dokumentu Informacyjnego w ramach pkt 22.4). W konsekwencji połączenia Emitenta z Ice Code Games sp. z o.o. została rozpoznana wartość firmy w łącznej kwocie 15.692.816,63 zł, która stanowiła różnicę pomiędzy ceną przejęcia (18.298.880,00 zł, będącą iloczynem wyemitowanych 114.368.000 Akcji serii I oraz ich ceną emisyjną – 0,16 zł), a wartością aktywów netto Ice Code Games sp. z o.o., jako spółki przejmowanej (2.606.063,37 zł, stanowiącą wartość aktywów netto Ice Code Games sp. z o.o. w kwocie 3.237.939,33 zł wykazanej w wycenie na dzień 1 grudnia 2020 r., skorygowanej o wynik za okres do dnia połączenia w kwocie 631.875,96 zł). W raporcie kwartalnym za I kwartał 2022 r. przyjęto uproszczone podejście, w którym cena przejęcia została ustalona wyłącznie na podstawie wartości nominalnej wyemitowanych akcji, co skutkowało rozpoznaniem wartości firmy w wysokości 8.830.736,63 zł. W sprawozdaniu rocznym za 2022 r. skorygowano tę kalkulację poprzez uwzględnienie pełnej wartości emisyjnej akcji (w tym agio, w kwocie 6.862.080,00 zł), co doprowadziło do zwiększenia ceny przejęcia i ostatecznego ustalenia wartości firmy na poziomie 15.692.816,63 zł. Różnica pomiędzy tymi wartościami wynika wyłącznie z uwzględnienia nadwyżki emisyjnej, która została ujęta w kapitale zapasowym.

W dniu 18 marca 2025 r., w toku prac związanych ze sporządzeniem sprawozdania finansowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowe za 2024 rok obrotowy, Zarząd podjął decyzję w sprawie dokonania odpisów aktualizacyjnych aktywa Spółki w łącznej kwocie 10.189.975,10 zł, na co składały się następujące odpisy:

- wartości udziałów spółki Outstanding Move Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, w kwocie 5 000,00 zł, wykazując tym samym wartość tych udziałów na 31 grudnia 2024 r. w kwocie 0,00 zł; odpis dokonany z uwagi na zagrożenie kontynuowania działalności spółki Outstanding Move Games sp. z o.o. mając na względzie treść art. 233 § 1 K.s.h., jako, że straty z lat ubiegłych w spółce Outstanding Move Games sp. z o.o. w znacznym stopniu przekraczają sumę kapitałów zapasowego i rezerwowego oraz połowę kapitału zakładowego;
- wartości firmy powstałej w wyniku połączenia ze spółką Ice Code Games sp. o.o. z siedzibą w Warszawie w kwocie 2.915.000,00 zł, wykazując tym samym wartość tej pozycji na 31 grudnia 2024 r. w kwocie 7.056.000,00 zł; odpis dokonany wobec faktu, iż rzeczywiste przychody ze sprzedaży gier „Hard West 2” oraz „Rogue Waters” były niższe niż prognozowane, co uniemożliwiło osiągnięcie pierwotnie założonych do celów połączenia wyników finansowych;
- gry „Rogue Waters” w kwocie 7.269.975,10 zł, wykazując tym samym łączną wartość tego projektu na 31 grudnia 2024 r. w kwocie 0,00 zł; odpis dokonany wobec faktu, iż rzeczywiste przychody ze sprzedaży gry „Rogue Waters” były niższe niż prognozowane, co uniemożliwiło osiągnięcie pierwotnie założonych wyników finansowych.

Odpis gry „Rogue Waters” dotyczył jedynie części prac zakończonych, natomiast część wartości projektu była nadal kategoryzowana jako prace niezakończone i kwalifikowana jako zaliczki na wartości niematerialne i prawne. Jednakże po dniu dokonania odpisów, tj. 25 lipca 2025 r., Emitent sprzedał całość praw do gry „Rogue Waters” spółce Tripwire Interactive, LLC (która była wydawcą tej gry), za cenę 83 tys. USD.

W konsekwencji tych odpisów, wartość pozycji Wartości niematerialne i prawne, w ramach której została zaksięgowana wartość firmy powstała w wyniku połączenia Emitenta z Ice Code Games sp. z o.o., według stanu na 31 grudnia 2024 r. wynosiła 11.270.650,38 zł (wobec pierwotnej wartości ustalonej na potrzeby połączenia w kwocie 15.692.816,63 zł).

Wyżej wymienione odpisy aktualizujące wpłynęły na obniżenie wyniku finansowego (jednostkowego i skonsolidowanego) Spółki za 2024 r., przez co obniżeniu uległa również suma bilansowa (na poziomie jednostkowym i skonsolidowanym) na 31 grudnia 2024 r.

W ramach przygotowywania sprawozdania finansowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego za 2025 rok obrotowy, żadne dalsze odpisy nie zostały w tym zakresie dokonane, ani też biegły rewident badający te sprawozdania finansowe nie wniósł zastrzeżeń co do wartości tych aktywów ujawnionych w bilansie.

17.2. Informacje w zakresie realizacji założeń przyjętych do wyceny przedsiębiorstwa przejmowanego na cele połączenia z Emitentem

Wartość Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie jako spółki przejmowanej, ustalona na potrzeby procesu połączenia z Emitentem wyniosła 117.394.918,00 zł. Wycena sporządzona została w dniu 29 grudnia 2020 r. przez Kancelarię Biegłego Rewidenta – Anna Kuza i Wspólnicy sp. k., a następnie udostępniona przez Spółkę po raz pierwszy w drodze raportu ESPI nr 21/2021 w dniu 28 września 2021 r. Wycena stanowi również załącznik do Dokumentu Informacyjnego w ramach pkt 22.4.

Do wyceny przedsiębiorstwa pod firmą Ice Code Games sp. z o.o. zastosowano metodę majątkową skorygowanych aktywów netto, natomiast do wyceny znaku towarowego (marki) zastosowano metodę dochodową zdyskontowanych przepływów gotówkowych (DCF).

Założenia, na których oparto wycenę znaku towarowego (prognozy), a następnie ich realizacja w poszczególnych latach przedstawiały się następująco:

Pozycja	2021	2022	2023	2024	2025
prognoza					
Amortyzacja	200.000	200.000	200.000	200.000	200.000
Zysk operacyjny	611.159	3.193.752	8.095.267	22.738.011	21.019.371
EBITDA	811.159	3.393.752	8.295.267	22.938.011	21.219.371
Realizacja					
Amortyzacja	0,00	290.332,03	214.983,03	373.164,57	183.382,02
Zysk operacyjny	-113.774,84	-2.010.487,62	-2.143.445,36	-11.464.610,50	-483.486,51
EBITDA	-113.774,84	-1.720.155,59	-1.928.462,33	-11.091.445,93	-300.104,49

Tabela 2. Prognozy / realizacja latami w PLN

Źródło: Emitent

Zarząd Emitenta wskazuje, że prognozy finansowe opracowane przez Zarząd Ice Code Games sp. z o.o. w 2020 r. zostały przygotowane na podstawie powszechnie dostępnych informacji w zakresie rozwoju branży gamingowej, a także w oparciu o sytuowanie produktów tej spółki na rynku gameingowym. Z uwagi na pandemię Sars-CoV-2, która spowodowała istotne zmiany w funkcjonowaniu społeczeństwa na całym świecie, w tym

wprowadzone przez poszczególne państwa mechanizmy izolacji, mające na celu zapobieganie rozszerzaniu się tego wirusa, nastąpił zasadniczy wzrost zainteresowania grami, co spowodowało wielokrotny wzrost ogólnoświatowego rynku gamingowego.

Niespełnienie prognoz sprzedażowych wynika przede wszystkim z bezprecedensowego załamania koniunktury w globalnym sektorze gier od 2022/2023 r., w tym fali restrukturyzacji i anulowania projektów przez największe grupy wydawnicze, oraz istotnego spadku giełdowych wycen spółek porównywalnych (m.in. PCF Group, 11 bit studios), a nie z celowego przeszacowania potencjału Emitenta na etapie połączenia. Wyniki finansowe Emitenta w ostatnich latach są w istotnym stopniu determinowane przez czynniki niepieniężne (amortyzację i odpisy aktualizujące) oraz koszty finansowania dłużnego, które zostały szerzej opisane poniżej oraz w innych częściach niniejszego Dokumentu Informacyjnego.

Na etapie sporządzania wyceny do Planu Połączenia w 2020 r., Spółka przyjmowała w modelach finansowych założenie, że do 2025 r. zrealizuje trzy projekty o skali porównywalnej z grą „Hard West”, stanowiące trzon jej portfolio produktowego. Z obecnej perspektywy, pomimo wyjątkowo trudnej sytuacji w branży gier – w tym kryzysu w segmencie gier AA oraz gier taktycznych i strategicznych – założenie to zostało wykonane po stronie produkcyjnej, gdzie Emitent doprowadził do stworzenia i komercyjnego uruchomienia trzech tytułów tej klasy (w szczególności „Hard West 2”, „Rogue Waters” oraz „Nightmare Frontier”). Oznacza to, że zasadniczo założenie operacyjne, w odniesieniu do zdolności Spółki do wytworzenia zaplanowanej liczby gier o zakładanej złożoności i budżecie oraz jakości, zostało zrealizowane zgodnie z założeniami przyjętymi w wycenie, a rozbieżności dotyczą przede wszystkim strony przychodowo-sprzedażowej, wynikającej z nieprzewidywalnego w 2020 r., załamania koniunktury na rynku gameingowym.

W opinii Zarządu, okoliczności te wyjaśniają źródła odchyleń pomiędzy historycznymi prognozami, a zrealizowanymi wynikami Emitenta oraz tworzonej przez niego Grupy Kapitałowej oraz potwierdzają, że mają one charakter w przeważającej mierze zewnętrzny, związany z wyjątkowo trudnym okresem dla globalnej branży gier wideo.

Komentarz w zakresie wyników finansowych oraz ich odchyleń od sporządzonych prognoz

Prognozy finansowe zawarte w wycenie bazującej na modelu DCF znaku towarowego Ice Code Games sp. z o.o. z dnia 29 grudnia 2020 r. zakładały dynamiczny wzrost przychodów ze sprzedaży gier, w tym przede wszystkim realizowanej już wtedy gry „Hard West 2” oraz systematyczny spadek kosztów operacyjnych po zakończeniu intensywnej fazy produkcji. Rzeczywiste wyniki finansowe Emitenta w latach 2021–2025 okazały się istotnie niższe od prognoz, przy czym osiągnięta wartość wyniku operacyjnego uwzględnia amortyzację „Wartości firmy” Ice Code Games sp. z o.o. połączonej z Emitentem, w rocznej kwocie 1.961.602,08 zł, co zasadniczo wpływało na zrealizowany wynik finansowy Grupy Kapitałowej Emitenta.

Przy interpretacji wyników realizacji należy uwzględnić, że na raportowanym wyniku operacyjnym Spółki ciąży istotne pozycje o charakterze niegotówkowym:

- amortyzacja wartości firmy powstałej w wyniku połączenia z Ice Code Games sp. z o.o. – coroczny odpis amortyzacyjny obciąża wynik operacyjny, mimo że nie wiąże się z bieżącym wydatkiem gotówkowym, a wynosi 1.961.602,08 zł – co praktycznie jest równe wielkości straty z lat 2022 i 2023, oraz spowodowałoby dodatni szacowany wynik w 2025,
- jednorazowy odpis aktualizacyjny w roku 2024 w łącznej kwocie 10.190 tys. zł, obejmujący: pełny odpis wartości nakładów na grę „Rogue Waters” (7.270 tys. zł),

odpis wartości firmy z połączenia (2.915 tys. zł) oraz odpis udziałów w Outstanding Move Games sp. z o.o. (5 tys. zł). Odpisy te zostały ujęte w pozostałych kosztach operacyjnych i odpowiadają za przeważającą część straty operacyjnej roku 2024.

Po wyłączeniu powyższych pozycji niegotówkowych, rzeczywisty bieżący wynik operacyjny Spółki jest istotnie bliższy poziomowi równowagi, niż sugeruje to raportowana strata operacyjna.

Ponadto, do powodów braku osiągnięcia zakładanych prognoz zaliczyć należy:

– **Hard West 2 – ograniczenie wyników przez problemy wydawcy**

„Hard West 2”, wydana 4 sierpnia 2022 r. przez Good Shepherd Entertainment, została dobrze przyjęta przez recenzentów i graczy (81% pozytywnych opinii na Steam). Jej wyniki komercyjne okazały się jednak istotnie niższe od założeń wyceny DCF, co wynikało przede wszystkim z czynników po stronie wydawcy:

- w styczniu 2021 r. Good Shepherd Entertainment został przejęty przez Devolver Digital, co zmieniło priorytety wydawnicze i wpłynęło na alokację budżetów marketingowych;
- w latach 2022 - 2023 wydawca ten przeszedł głęboką restrukturyzację - zwolniono zarząd i główne osoby w firmie, personel zredukowano o ok. 50%, później część operacji przeniesiono do nowo utworzonego labelu;
- wsparcie marketingowe przy premierze „Hard West 2” było ograniczone w porównaniu do standardów branżowych, co przełożyło się na słabszy efekt premierowy i niższy wolumen sprzedaży w kluczowych pierwszych miesiącach po wydaniu.

– **Rogue Waters – kryzys korporacyjny wydawcy**

„Rogue Waters”, wydana 30 września 2024 r. przez Tripwire Presents (oddział wydawniczy Tripwire Interactive, USA), również uzyskała pozytywne opinie graczy (77% pozytywnych recenzji na Steam), lecz jej potencjał komercyjny nie został odpowiednio wykorzystany przez bezprecedensowy kryzys korporacyjny w grupie kapitałowej wydawcy:

- w sierpniu 2022 r. Embracer Group przejął Tripwire Interactive za pośrednictwem spółki zależnej Saber Interactive;
- w maju 2023 r. upadła planowana transakcja Embracer Group z Savvy Games Group (podmiot kontrolowany przez saudyjski PIF) o wartości ponad 2 mld USD. Kurs akcji Embracer spadł o ponad 40% w ciągu jednego dnia;
- następująca restrukturyzacja Embracer Group objęła: zwolnienie ponad 4 500 pracowników, zamknięcie 44 studiów deweloperskich oraz anulowanie 80 projektów w produkcji;
- budżety marketingowe i wydawnicze Tripwire Presents zostały drastycznie ograniczone, co uniemożliwiło skuteczne wsparcie premiery Rogue Waters.

Ze skutkiem na 31 grudnia 2024 roku Spółka dokonała pełnego odpisu wartości nakładów na „Rogue Waters” w kwocie 7.270 tys. zł (co zostało ujęte w pozostałych kosztach operacyjnych).

– **Nightmare Frontier**

Dodatkowym czynnikiem utrudniającym rozwój Spółki w analizowanym okresie była emisja Akcji serii J, której wyniki okazały się znacznie poniżej oczekiwań - pozyskane środki nie pozwoliły na pełną realizację przyjętej przez Zarząd strategii, która zakładała krótsze cykle produkcyjne gier oraz wydawanie gier z wykorzystaniem własnych zasobów (self-publishing). Wartość środków pozyskanych z tej emisji nie pozwoliła również na przeprowadzenie planowanej kampanii marketingowej towarzyszącej wejściu gry „Nightmare Frontier” do fazy Early Access, ponieważ większość z tych środków była przeznaczona na samo dokończenie produkcji. Pomimo braku wsparcia marketingowego, sama jakość tytułu okazała się wystarczająca, aby przyciągnąć uwagę wydawcy – Slitherine Software UK Ltd, który finalnie zdecydował się na podpisanie umowy wydawniczej na podstawie oceny gry, co potwierdza kompetencje produkcyjne zespołu Emitenta.

– **Kryzys branży gier 2022–2025**

Osiągane przez Spółkę wyniki finansowe wpisują się również w szerszy, bezprecedensowy kryzys branży gier, który trwa nieprzerwanie od 2022 roku. Łącznie w okresie 2022–2025 branża gier zwolniła szacunkowo ponad 40.000 pracowników na całym świecie. Według badania GDC z początku 2026 r., jedna trzecia amerykańskich deweloperów gier straciła pracę w ciągu ostatnich dwóch lat, a niemal połowa zwolnionych nie znalazła ponownego zatrudnienia w branży. Segment gier taktycznych turowych, w którym specjalizuje się Emitent, okazał się szczególnie dotknięty – m.in. Mimimi Games (Niemcy, twórcy Shadow Tactics i Desperados 3) zamknęło działalność w sierpniu 2023 r., a studio Harebrained Schemes (USA, gra taktyczna The Lamplighters League o budżecie 29,4 mln USD) utraciło ok. 80% zespołu po porażce komercyjnej swojego tytułu.

– **Spadek wycen polskich spółek z branży gier**

Opisany wyżej kryzys globalny znalazł szczególnie silne odzwierciedlenie w wycenach polskich spółek z branży gier notowanych na rynku regulowanym GPW i rynku alternatywnym NewConnect. Większość z nich osiągnęła szczyty notowań w okresie lipiec 2020 – styczeń 2021 (w trakcie euforii związanej z premierą Cyberpunk 2077 i ogólnym „polskim gaming boomem”), a następnie doświadczyła gwałtownych i długotrwałych spadków.

– **Pozycja Emitenta na tle branży**

Pomimo niespełnienia prognoz z wyceny DCF, Emitent – w odróżnieniu od wielu studiów z segmentu AA/indie – przetrwał trwający od 2022 roku kryzys branżowy:

- utrzymał zespół deweloperski (~17 osób),
- kontynuował produkcję – wydał dwie gry („Hard West 2” w 2022 r., „Rogue Waters” w 2024 r.) oraz realizuje nowy projekt („Nightmare Frontier”, Early Access od czerwca 2025 r.),
- podpisał nową umowę wydawniczą z wydawcą specjalizującym się w grach strategicznych i taktycznych (Slitherine Software UK Ltd),
- zdywersyfikował źródła finansowania – oprócz tantiem ze sprzedaży gier Spółka korzysta z zaliczek produkcyjnych od wydawcy oraz refundacji kosztów w ramach dotacji FENG.

Obecny model biznesowy Spółki, oparty na podpisanych umowach i zdywersyfikowanych źródłach finansowania, jest istotnie bardziej odporny na ryzyka rynkowe niż model zakładany w prognozach DCF z 2020 r., który opierał się niemal wyłącznie na założeniach dotyczących sprzedaży gier przez wydawców zewnętrznych.

17.3. Informacje o nieopłaconej części kapitału zakładowego

Kapitał zakładowy został opłacony w całości.

17.4. Informacje o wszczętych wobec emitenta postępowaniach: upadłościowym, restrukturyzacyjnym lub likwidacyjnym

Zgodnie z wiedzą Zarządu wobec Emitenta ani żadnej ze spółek zależnych nie zostało wszczęte postępowanie upadłościowe, restrukturyzacyjne lub likwidacyjne.

Według najlepszej wiedzy, na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego nie istnieją okoliczności mogące spowodować wszczęcie wobec Emitenta lub spółek zależnych postępowań upadłościowych, restrukturyzacyjnych lub likwidacyjnych.

17.5. Informacje o wszczętych wobec emitenta postępowaniach: ugodowym, arbitrażowym lub egzekucyjnym, jeżeli wynik tych postępowań ma lub może mieć istotne znaczenie dla działalności emitenta

Zgodnie z wiedzą Zarządu wobec Emitenta ani żadnej ze spółek zależnych nie zostało wszczęte postępowanie ugodowe, arbitrażowe lub egzekucyjne, których wynik ma lub może mieć istotne znaczenie dla działalności Emitenta bądź jego Grupy Kapitałowej.

Według najlepszej wiedzy, na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego nie istnieją okoliczności mogące spowodować wszczęcie wobec Emitenta lub spółek zależnych postępowań ugodowych, arbitrażowych lub egzekucyjnych.

17.6. Informacja na temat wszystkich innych postępowań przed organami rządowymi, postępowań sądowych lub arbitrażowych, włącznie z wszelkimi postępowaniami w toku, za okres obejmujący co najmniej ostatnie 12 miesięcy, lub takimi, które mogą wystąpić według wiedzy emitenta, a które to postępowania mogły mieć lub miały w niedawnej przeszłości, lub mogą mieć istotny wpływ na sytuację finansową emitenta, albo zamieszczenie stosownej informacji o braku takich postępowań

Zgodnie z wiedzą Zarządu wobec Emitenta ani żadnej ze spółek zależnych nie zostało wszczęte żadne inne postępowanie przed organami rządowymi, postępowanie sądowe lub arbitrażowe, w tym w okresie ostatnich 12 miesięcy, które mogły mieć istotny wpływ na jego sytuację finansową.

Na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego toczy się postępowanie przed Sądem Rejonowym dla Warszawy-Żoliborza w Warszawie, VII Wydział Pracy i Ubezpieczeń Społecznych, sygn. akt VII P 480/25 z powództwa osoby fizycznej, będącej byłą pracownicą Emitenta, przeciwko Emitentowi. W opinii Zarządu Spółki, postępowanie to jednak jest nie istotne ze względu na bepodstawność samych oskarżeń oraz ewentualną kwotę roszczeń.

Zarząd Spółki nie posiada wiedzy na temat innych postępowań w toku, postępowań zakończonych w okresie ostatnich 12 miesięcy ani postępowań, które mogą zostać wszczęte w przyszłości.

17.7. Dokumenty korporacyjne emitenta udostępnione do wglądu

Dokumenty korporacyjne Spółki udostępnione są na jej stronie internetowej, pod adresem: www.icecodegames.com.

Ponadto, dokumenty dostępne są również w siedzibie Spółki w Warszawie, przy ulicy ul. Rakowieckiej 34/5 (02-532 Warszawa).

Uchwały podjęte przez Walne Zgromadzenie Spółki podawane są do publicznej wiadomości w drodze raportów bieżących (EBI) dostępnych na stronie internetowej rynku NewConnect www.newconnect.pl oraz stronie internetowej Spółki www.icecodegames.com.

W siedzibie Spółki dostępne są protokoły z Walnych Zgromadzeń Spółki. Zgodnie z art. 421 §3 Kodeksu spółek handlowych akcjonariusze mogą przeglądać księgę protokołów, a także żądać wydania poświadczonych przez Zarząd Spółki odpisów uchwał.

18. Informacje o przewidywanych zmianach kapitału zakładowego w wyniku realizacji przez obligatariuszy uprawnień z obligacji zamiennych lub z obligacji dających pierwszeństwo do objęcia w przyszłości nowych emisji akcji lub w wyniku realizacji uprawnień przez posiadaczy warrantów subskrypcyjnych, ze wskazaniem wartości przewidywanego warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego oraz terminu wygaśnięcia praw podmiotów uprawnionych do nabycia tych akcji

Spółka nie emitowała obligacji dających pierwszeństwo do objęcia akcji nowych emisji. Spółka nie emitowała warrantów subskrypcyjnych. W rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w Rubryce 8 „Kapitał spółki”, pozycja 6 „Wartość nominalna warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego” nie wskazuje żadnej wartości.

19. Wskazanie liczby akcji i wartości kapitału zakładowego, o które - na podstawie statutu przewidującego upoważnienie zarządu do podwyższenia kapitału zakładowego, w granicach kapitału docelowego - może być podwyższony kapitał zakładowy, jak również liczby akcji i wartości kapitału zakładowego, o które może być jeszcze podwyższony kapitał zakładowy w tym trybie

Statut Spółki, w §5a przewiduje możliwość podwyższenia kapitału zakładowego w drodze kapitału docelowego o kwotę nie wyższą niż 9.530.852,00 zł, w terminie do dnia 6 maja 2028 r. W rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w Rubryce 8 „Kapitał spółki”, pozycja 2 „Wysokość kapitału docelowego” widnieje wartość zgodna z zapisem §5a Statutu w wysokości 9.530.852,00 zł.

Zarząd może wykonać powyższe upoważnienie w drodze jednego lub kilku podwyższeń. W ramach kapitału docelowego Zarząd może wydawać akcje imienne lub na okaziciela, zarówno za wkłady pieniężne, jak i niepieniężne, a także może wydawać również warranty subskrypcyjne. W ramach subskrypcji akcji w zakresie kapitału docelowego, Zarząd może w interesie Spółki pozbawić Akcjonariuszy prawa poboru akcji w całości lub w części. Na każdorazowe podwyższenie kapitału w ramach kapitału docelowego, jak również na sposób jego przeprowadzenia, w szczególności na pozbawienie prawa poboru oraz cenę emisyjną, Zarząd zobowiązany jest uzyskać zgodę Rady Nadzorczej.

W dniu 31 lipca 2025 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę nr 3/07/2025 (która została zmieniona uchwałą Zarządu Spółki nr 2/08/2025 w dniu 20 sierpnia 2025 r.) w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego w drodze emisji Akcji serii K. Z uwagi na objęcie przez inwestorów 49.051.200 Akcji serii K oraz zarejestrowanie podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji tych akcji w dniu 30 października 2025 r., na dzień sporządzenia Dokumentu Informacyjnego, Zarząd w ramach upoważnienia do podwyższenia kapitału

zakładowego w ramach kapitału docelowego, upoważniony jest do podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę nie większą niż 4.625.732,00 zł.

20. Oświadczenie emitenta stwierdzające, czy według niego jego aktywa obrotowe wystarczają do pokrycia jego bieżących potrzeb, to jest potrzeb w okresie 12 miesięcy od dnia sporządzenia dokumentu informacyjnego, czy też nie, a jeśli nie – wskazanie w jaki sposób zamierza zapewnić potrzebne dodatkowo aktywa obrotowe; w przypadku gdy emitent podlega obowiązкови sporządzenia skonsolidowanego sprawozdania finansowego, oświadczenie to powinno odnosić się również do sytuacji finansowej jego grupy kapitałowej

Zarząd Spółki oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, Spółka ani Grupa Kapitałowa tworzona przez Spółkę nie dysponują poziomem aktywów obrotowych w wysokości zapewniającej pokrycie bieżących potrzeb, tj. potrzeb w okresie co najmniej dwunastu kolejnych miesięcy od dnia sporządzenia niniejszego Dokumentu Informacyjnego.

Zgodnie z przepisem art. 3 ust. 1 pkt 18) Ustawy o rachunkowości przez aktywa obrotowe rozumie się tę część aktywów jednostki, które w przypadku:

- a) aktywów rzeczowych są przeznaczone do zbycia lub zużycia w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego lub w ciągu normalnego cyklu operacyjnego właściwego dla danej działalności, jeżeli trwa on dłużej niż 12 miesięcy,
- b) aktywów finansowych, są płatne i wymagalne lub przeznaczone do zbycia w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego lub od daty ich założenia, wystawienia lub nabycia, albo stanowią aktywa pieniężne,
- c) należności krótkoterminowych - obejmują ogół należności z tytułu dostaw i usług oraz całość lub część należności z innych tytułów niezaliczonych do aktywów finansowych, a które stają się wymagalne w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego,
- d) rozliczeń międzyokresowych - trwają nie dłużej niż 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Na dzień 31 marca 2026 r. aktywa obrotowe Spółki wynosiły 505 tys. zł, a Grupy Kapitałowej 548 tys. zł, w tym środki pieniężne odpowiednio w kwocie 208 tys. zł i 233 tys. zł. Prognozowane przeciętne miesięczne wydatki operacyjne na najbliższe 12 miesięcy (z wyłączeniem pozycji amortyzacja, która jest kosztem niewydatkowym) oszacowane na bazie analizy wydatków za styczeń-marzec 2026 r., oraz planowanym zatrudnieniem zarówno dla Spółki jak i Grupy wynoszą ok. 301 tys. zł, co daje szacowane roczne wydatki w kwocie ok. 3.612 tys. zł. Główne kategorie kosztów obejmują:

- wynagrodzenia zespołu wraz z narzutami,
- usługi obce i outsourcing specjalistyczny,
- koszty zarządu,
- koszty biurowe, administracyjne i IT,
- koszty okresowe (audytor, opłaty GPW, obsługa prawna).

Tym samym, zarówno na poziomie Spółki jak i Grupy, poziom aktywów obrotowych nie wystarcza na pokrycie bieżących potrzeb Spółki i Grupy w okresie 12 miesięcy od daty sporządzenia Dokumentu Informacyjnego.

Emitent wskazuje, iż brakujące środki na pokrycie zostaną zapewnione w postaci prognozowanych głównych źródeł wpływów, które łącznie szacowane są na nie mniej niż 4.549 tys. zł:

- a) Zaliczki produkcyjne z obowiązującej umowy wydawniczej

Na podstawie podpisanej umowy wydawniczej ze Slitherine Software UK Ltd., Spółce przysługują pozostałe do wypłaty zaliczki produkcyjne związane z grą „Nightmare Frontier”, która znajduje się w fazie Early Access na platformie Steam od czerwca 2025 r. Planowana pełna premiera przypada na drugie półrocze 2026 r. Szacowane wpływy z tego tytułu w analizowanym okresie wynoszą ok. 552 tys. zł.

b) Zaliczki produkcyjne z tytułu rozszerzenia współpracy wydawniczej

Slitherine Software UK Ltd. zasygnalizował Spółce chęć rozszerzenia współpracy o dodatkowe treści (DLC) oraz porty konsolowe gry „Nightmare Frontier”. Szacowane wpływy z tego tytułu w analizowanym okresie powinny wynieść ok. 899 tys. zł.

c) Tantiemy ze sprzedaży gry „Nightmare Frontier”

Po premierze pełnej wersji gry „Nightmare Frontier”, Emitent ma zapewniony udział w przychodach ze sprzedaży tej gry na platformie Steam, zgodnie z warunkami umowy wydawniczej. Szacowane wpływy z tantiem do lutego 2027 r. wynoszą – w zależności od scenariusza – od ok. 242 tys. zł (scenariusz pesymistyczny) do ok. 992 tys. zł (scenariusz realistyczny). Do szacowania łącznych przychodów na 12 miesięcy przyjęto scenariusz pesymistyczny.

Szacunki opierają się na analizie porównawczej sprzedaży poprzednich tytułów Spółki z uwzględnieniem konserwatywnych korekt cenowych i wolumenowych. Gra „Nightmare Frontier” korzysta z ograniczenia ryzyka premierowego dzięki fazie Early Access, która pozwala na weryfikację jakości i budowanie społeczności przed pełną premierą.

d) Refundacja kosztów z dotacji publicznej

Na podstawie podpisanej umowy o dofinansowanie w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG), Spółka otrzymuje refundację kosztów kwalifikowanych projektu badawczo-rozwojowego pn. Supremus. Szacowane wpływy w analizowanym okresie wyniosą ok. 1.700 tys. zł, z czego kwietniu br. z tej kwoty Spółka otrzymała już 1 mln zł. Dodatkowo, po zakończeniu projektu (data zakończenia to 30 września 2026 r.) Spółka otrzyma jednorazową refundację końcową w kwocie ok. 950 tys. zł.

e) Pozostałe wpływy operacyjne

W tym zwroty podatku VAT – szacowane łącznie na ok. 206 tys. zł w okresie 12 miesięcy.

W związku z powyższym, w ocenie Zarządu Emitenta, aktywa obrotowe Emitenta jak i tworzonej przez Emitenta Grupy Kapitałowej, obejmujące środki pieniężne, a ponadto zakontraktowane i prawdopodobne wpływy z umów wydawniczych, refundację dotacji (w tym refundację końcową projektu FENG) oraz bieżące wpływy z tantiem ze sprzedaży gier, wystarczą do pokrycia bieżących potrzeb Spółki i Grupy w okresie 12 miesięcy od dnia sporządzenia niniejszego Dokumentu Informacyjnego.

21. Wskazanie miejsca udostępnienia dokumentów

21.1. Ostatniego udostępnionego do publicznej wiadomości publicznego dokumentu informacyjnego lub dokumentu informacyjnego dla tych instrumentów finansowych lub instrumentów finansowych tego samego rodzaju co te instrumenty finansowe

Ostatni udostępniony do publicznej wiadomości Dokument Informacyjny Emitenta sporządzony na dzień 28 maja 2013 r. został zamieszczony na stronach internetowych:

- Emitenta – www.icecodegames.com,

- Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu NewConnect – www.newconnect.pl.

21.2. Okresowych raportów finansowych emitenta, opublikowanych zgodnie z obowiązującymi przepisami

Kwartalne, jak i roczne raporty okresowe Emitenta, dotychczas przekazywane były do publicznej wiadomości w drodze ich publikacji na portalu sprawozdawczym GPW Data². Tym samym udostępnione są na stronie Organizatora Alternatywnego Systemu Obrotu rynku NewConnect pod adresem www.newconnect.pl. Raporty te znajdują się również na stronie internetowej Emitenta oraz w siedzibie Spółki.

² Do dnia 20 listopada 2025 r. publikacja raportów, w tym raportów okresowych, zawierających dane finansowe, następowała za pośrednictwem Elektronicznej Bazy Informacji (EBI).

22. Załączniki

22.1. Uchwały stanowiące podstawę emisji Akcji serii I

Uchwała nr 4/12/2021 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta z dn. 2 grudnia 2021 r. w sprawie połączenia Emitenta z Ice Code Games sp. z o.o. i emisji Akcji serii I

**„Uchwała nr 4/12/2021
Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firmą
AVATRIX Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie
w sprawie połączenia AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie ze
spółką ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z
siedzibą w Warszawie, wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu
Spółki oraz w sprawie dematerializacji akcji serii I i ubiegania się o
wprowadzenie akcji serii I do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu i
przyjęcia tekstu jednolitego statutu Spółki**

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie (zwanej dalej: „AVATRIX” lub „Spółka”), działając na podstawie art.

492 § 1 pkt 1 oraz art. 506 kodeksu spółek handlowych (dalej: „k.s.h.”),
uchwała, co następuje:-----

§ 1. POŁĄCZENIE

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki pod firmą: AVATRIX Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie wyraża zgodę na połączenie ze spółką pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, o kapitale zakładowym w wysokości 51.000,00 zł („ICE CODE GAMES” lub „Spółka Przejmowana”).-----

2. Połączenie, o którym mowa w ust. 1 powyżej, zostanie przeprowadzone w trybie art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Spółkę w zamian za nowo emitowane akcje zwykłe na okaziciela serii I, które Spółka wyda wspólnikom Spółki Przejmowanej – na zasadach określonych w Planie Połączenia AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie oraz ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, uzgodnionym w dniu 29 stycznia 2021 roku („Plan Połączenia”), który stanowi załącznik do niniejszej uchwały.-

3. Wobec uchwalonego Połączenia Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie wyraża zgodę na: -----

a) treść Planu Połączenia; -----

b) zmiany Statutu Spółki związane z Połączeniem, wskazane w § 3 niniejszej uchwały.-----

§2. PODWYŻSZENIE KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO SPÓŁKI

1. Na skutek połączenia opisanego w § 1 niniejszej uchwały, kapitał zakładowy Spółki zostanie podwyższony z kwoty **1.271.002,70 zł** (jeden milion dwieście siedemdziesiąt jeden tysięcy dwa złote siedemdziesiąt groszy) do kwoty **12.707.802,70 zł** (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i siedemdziesiąt groszy), tj. o kwotę **11.436.800,00 zł** (jedenaście milionów czterysta trzydzieści sześć tysięcy osiemset złotych zero groszy) w drodze emisji **114.368.000** (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w związku z Połączeniem.-----

2. Akcje serii I zostaną wydane w procesie połączenia Spółki ze Spółką Przejmowaną, wspólnikom Spółki Przejmowanej, na zasadzie art. 494 § 4 k.s.h. oraz w oparciu o szczegółowe postanowienia Planu Połączenia i nie wymagają ani objęcia, ani opłacenia.-----

3. Akcje serii I zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w następującym stosunku: za jeden udział Spółki Przejmowanej o wartości nominalnej 51,00 zł (pięćdziesiąt jeden złotych) 114.368 (sto czterdzieści tysięcy trzysta sześćdziesiąt osiem) akcji Spółki serii I.-----
4. Nowo emitowane akcje serii I będą równe w prawach co do dywidendy i głosu. Akcje serii I będą uprawnione do udziału w zysku Spółki począwszy od zysku ustalonego za rok obrotowy, w którym nastąpi rejestracja połączenia z ICE CODE GAMES.-----
5. Emisja akcji serii I zostanie przeprowadzona w trybie oferty prywatnej, o której mowa w art. 431 § 2 pkt 1 ustawy z dnia 15 września 2000 r. – Kodeks spółek handlowych (Dz.U. z 2019 r., poz. 505 ze zm.), z uwzględnieniem przepisów rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz uchylecia dyrektywy 2003/71/WE (Dz.Ur.UE z 30.06.2017 r., Nr 168, str. 12), w zakresie w jakim znajdują one zastosowanie, poprzez dokonanie przydziału Akcji Emisji Połączeniowej na rzecz grupy oznaczonych adresatów, tj. wspólników Spółki Przejmowanej, w liczbie nieprzekraczającej 149.-----

§ 3. ZMIANY STATUTU SPÓŁKI

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanawia zmienić statut Spółki w następujący sposób: -----

a. § 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie: -----
„1. Spółka prowadzi działalność gospodarczą pod firmą ICE CODE GAMES Spółka Akcyjna.-----

2. Spółka może używać skróconej nazwy ICE CODE GAMES S.A. oraz wyróżniającego ją znaku graficznego.”-----

b. § 5 ust. 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:-----

„1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 12.707.802,70 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i siedemdziesiąt groszy) i dzieli się na 127.078.027 (sto dwadzieścia siedem milionów siedemdziesiąt osiem tysięcy dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 10 groszy każda akcja i dzieli się na:-----

a) 6.420.000 (sześć milionów czterysta dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----

b) 2.093.220 (dwa miliony dziewięćdziesiąt trzy tysiące dwieście dwadzieścia) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----

c) 2.228.914 (dwa miliony dwieście dwadzieścia osiem tysięcy dziewięćset czternaście) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----

d) 169.000 (sto sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,---

e) 912.227 (dziewięćset dwanaście tysięcy dwieście dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----

f) 176.666 (sto siedemdziesiąt sześć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----

g) 650.000 (sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----

h) 60.000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----

i) 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.”-----

c. § 5 ust. 2 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:-----

„2. Akcje serii A, B, C, D, E, F, G i H zostały opłacone gotówką. Akcje serii I zostały pokryte w wyniku połączenia Spółki ze spółką pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, dokonanego na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na Spółkę (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane akcje serii I, które Spółka wydała wspólnikom ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością.”-----

§ 4. UBIEGANIE SIĘ O WPROWADZENIE AKCJI SERII I DO OBROTU W ALTERNATYWNYM SYSTEMIE OBROTU

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie postanawia, że Spółka będzie się ubiegać o wprowadzenie do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect, prowadzonego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., wszystkich akcji serii I, wyemitowanych na podstawie niniejszej uchwały. W związku z tym upoważnia się Zarząd Spółki do złożenia odpowiednich wniosków o takie dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu oraz do dokonania wszelkich innych czynności z tym związanych, w tym do dematerializacji akcji serii I.-----

§ 5. UPOWAŻNIENIA

Upoważnia się Zarząd Spółki do dokonania wszystkich niezbędnych czynności faktycznych i prawnych związanych z przeprowadzeniem procedury połączenia Spółki ze spółką ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie.-----

§ 6. PRZYJĘCIE TEKSTU JEDNOLITEGO

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie postanawia przyjąć tekst jednolity statutu Spółki w brzmieniu uwzględniającym zmiany określone w § 3 niniejszej Uchwały. Treść tekstu jednolitego statutu Spółki stanowi załącznik do niniejszej Uchwały.-----

§ 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia, ze skutkiem w zakresie połączenia Spółki ze spółką ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie i zmian w statucie Spółki – w dniu dokonania odpowiedniego wpisu w rejestrze przedsiębiorców.”-----

Po przeprowadzeniu głosowania jawnego Przewodniczący Zgromadzenia ogłosił wyniki:-----

- liczba akcji, z których oddano ważne głosy: 5.420.010,-----
- procentowy udział powyższych akcji w kapitale zakładowym: 42,64 %,-----
- łączna liczba ważnych głosów: 5.420.010,-----
- liczba głosów „za”: 5.420.010,-----
- liczba głosów „przeciw”: 0,-----
- liczba głosów „wstrzymujących się”: 0.-----

Przewodniczący Zgromadzenia poinformował, że Uchwała nr 4/12/2021 została podjęta. -----

Uchwała nr 1 Zarządu Spółki z dn. 31 stycznia 2022 r. w sprawie przydziału Akcji serii I

Uchwała nr 1/01/2022
Zarządu spółki pod firmą Ice Code Games Spółka Akcyjna
z siedzibą w Krakowie
z dnia 31 stycznia 2022 r.
w sprawie przydziału akcji serii I

§ 1

1. Zarząd spółki pod firmą Ice Code Games S.A. (poprzednio: Avatrix S.A) z siedzibą w Krakowie, wpisanej do Rejestru Przedsiębiorców KRS prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieście w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr: 0000282571; („Spółka”), w związku z dokonaniem przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieście w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego wpisu połączenia Spółki ze spółką pod firmą Ice Code Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000662489; („Spółka Przejmowana”), **niniejszym dokonuje przydziału 114.368.000 (słownie: sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji serii I**, emitowanych w ramach ww. połączenia, zgodnie z postanowieniami uchwały nr 4/12/2021 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki pod firmą Avatrix S.A. (obecnie: Ice Code Games S.A.) z siedzibą w Krakowie z dnia 2 grudnia 2021 roku w sprawie połączenia AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie ze spółką ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu Spółki oraz w sprawie dematerializacji akcji serii I i ubiegania się o wprowadzenie akcji serii I do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu i przyjęcia tekstu jednolitego statutu Spółki.
2. Akcje serii I zostają przydzielone w ten sposób, że każdy ze współników Spółki Przejmowanej w zamian za 1 (słownie: jeden) udział w kapitale zakładowym Spółki Przejmowanej o wartości nominalnej 51,00 zł (słownie: pięćdziesiąt jeden złotych 00/100) otrzymuje 114.368 (słownie: sto czternaście tysięcy trzysta sześćdziesiąt osiem) akcji serii I, a łączna liczba akcji serii I, wydanych wspólnikom Spółki Przejmowanej wynosi 114.368.000 (słownie: sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji.
3. Wszystkie przydzielone akcje zostały prawidłowo subskrybowane i opłacone.
4. Wykaz Subskrybentów akcji serii I, stanowi załącznik do niniejszej Uchwały, który wraz z niniejszą uchwałą w terminie jednego tygodnia od dnia podjęcia niniejszej Uchwały zostanie wyłożony do wglądu pod adresem siedziby Spółki przez okres dwóch tygodni.

§ 2

Niniejsza Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia.

Uchwała została podjęta jednomyślnie przez wszystkich członków zarządu. Głosów „za” oddano: 1, głosów „przeciw” oddano: 0, głosów „wstrzymujących się” oddano: 0.


Łukasz Górski
Prezes Zarządu

22.2. Uchwały stanowiące podstawę emisji Akcji serii J

Uchwała nr 4/11/2024 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 15 listopada 2024 roku w sprawie emisji Akcji serii J

Uchwała nr 4/11/2024
Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia
ICE CODE GAMES Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie
z dnia 15 listopada 2024 roku
w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w trybie subskrypcji
zamkniętej (z prawem poboru
dla dotychczasowych akcjonariuszy), dematerializacji akcji nowej emisji
oraz zmiany § 5 ust. 1 oraz
§ 5 ust. 2 Statutu Spółki

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Ice Code Games S.A. z siedzibą w Warszawie, działając na podstawie przepisów art. 431 § 1, § 2 ust. 2) i § 7, art. 432 oraz art. 433 § 1 k.s.h., uchwala co następuje:-----

§ 1

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podwyższa kapitał zakładowy Spółki z kwoty 12.707.802,70 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i siedemdziesiąt groszy) do kwoty nie niższej niż 12.707.802,80 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i osiemdziesiąt groszy) i nie wyższej niż 16.943.737,00 zł (szesnaście milionów dziewięćset czterdzieści trzy tysiące siedemset

trzydzieści siedem złotych i zero groszy), tj. o kwotę nie niższą niż 0,10 zł (zero złotych i dziesięć groszy) i nie wyższą niż 4.235.934,30 zł (cztery miliony dwieście trzydzieści pięć tysięcy dziewięćset trzydzieści cztery złote i trzydzieści groszy), poprzez emisję nie mniej niż 1 (jeden) i nie więcej niż 42.359.343 (czterdzieści dwa miliony trzysta pięćdziesiąt dziewięć tysięcy trzysta czterdzieści trzy) akcje zwykłe na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 0,10 zł (zero złotych dziesięć groszy) każda akcja, oznaczonych numerami od J-000.000.001 do nie większej niż J-42.359.343 („Akcje serii J”).-----

2. Wszystkie Akcje serii J będą podlegały dematerializacji w rozumieniu przepisów z dnia 29 lipca 2005 r. o obrocie instrumentami finansowymi.----
3. Wszystkie Akcje serii J zostaną objęte w zamian za wkład pieniężny wpłacony przed zarejestrowaniem akcji.-----
4. Akcje serii J będą uczestniczyć w dywidendzie na następujących warunkach:-----
 - a) Akcje serii J wydane lub zapisane po raz pierwszy na rachunku papierów wartościowych najpóźniej w dniu dywidendy ustalonym w uchwale Walnego Zgromadzenia w sprawie podziału zysku, uczestniczą w dywidendzie począwszy od zysku za poprzedni rok obrotowy, tzn. od dnia 1 stycznia roku obrotowego poprzedzającego bezpośrednio rok, w którym akcje te zostały wydane lub zapisane po raz pierwszy na rachunku papierów wartościowych,-----
 - b) Akcje serii J wydane lub zapisane po raz pierwszy na rachunku papierów wartościowych w dniu przypadającym po dniu dywidendy ustalonym w uchwale Walnego Zgromadzenia w sprawie podziału zysku, uczestniczą w dywidendzie począwszy od zysku za rok obrotowy, w którym akcje te zostały wydane lub zapisane po raz pierwszy na rachunku papierów wartościowych, tzn. od dnia 1 stycznia tego roku obrotowego.-----
5. Akcje serii J zostaną zaoferowane w trybie subskrypcji zamkniętej, z zachowaniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy.-----
6. Za każdą 1 (jedną) akcję Spółki posiadaną na koniec dnia ustalenia prawa poboru, akcjonariuszowi przysługuje jedno jednostkowe prawo poboru, przy czym trzy jednostkowe prawa poboru uprawniają do objęcia jednej Akcji serii J.-----
7. W przypadku, gdy liczba Akcji serii J, przypadających danemu akcjonariuszowi z tytułu praw poboru, nie będzie liczbą całkowitą, ulegnie ona zaokrągleniu w dół do najbliższej liczby całkowitej.-----
8. Akcje serii J nieobjęte w trybie określonym powyżej zostaną zaoferowane i przydzielone przez Zarząd według jego uznania, jednak po cenie nie niższej niż ich cena emisyjna.-----
9. Dniem, według którego ustalać się będzie akcjonariuszy, którym przysługuje prawo poboru Akcji serii J będzie 3 grudnia 2024 roku.-----



10. Cena emisyjna jednej Akcji serii J będzie wynosić 0,10 zł (zero złotych dziesięć groszy).-----
11. Walne Zgromadzenie postanawia o dematerializacji, w rozumieniu przepisów z dnia 29 lipca 2005 r. o obrocie instrumentami finansowymi, praw poboru, praw do Akcji serii J oraz Akcji serii J.-----

§ 2

Walne Zgromadzenie upoważnia Zarząd Spółki do dokonania wszelkich czynności faktycznych i prawnych niezbędnych do prawidłowego wykonania niniejszej uchwały stosownie do obowiązujących przepisów prawa, a w szczególności do:-----

1. zaoferowania Akcji serii J w drodze ogłoszenia,-----
2. określenia szczegółowych warunków i terminów przeprowadzenia emisji Akcji serii J, w tym w szczególności określenia sposobu i warunków składania zapisów na Akcje serii J oraz zasad ich opłacenia,-----
3. dokonania przydziału Akcji serii J oraz wszelkich czynności związanych z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki,-----
4. podjęcia wszelkich działań mających na celu dopuszczenie i wprowadzenie praw poboru, praw do Akcji serii J oraz Akcji serii J do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.,-----
5. podjęcia wszelkich działań mających na celu dokonanie dematerializacji praw poboru, praw do Akcji serii J oraz Akcji serii J, w tym do podjęcia wszelkich niezbędnych działań mających na celu zawarcie z Krajowym Depozytem Papierów Wartościowych S.A. umowy o rejestrację praw poboru, praw do Akcji serii J oraz Akcji serii J w depozycie papierów wartościowych.-----

§ 3

W związku z podwyższeniem kapitału zakładowego Walne Zgromadzenie Spółki postanawia zmienić §5 ust. 1 oraz § 5 ust. 2 Statutu Spółki nadając im nowe brzmienie:-----

„1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi nie mniej niż 12.707.802,80 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i osiemdziesiąt groszy) i nie więcej niż 16.943.737,00 zł (szesnaście milionów dziewięćset czterdzieści trzy tysiące siedemset trzydzieści siedem złotych i zero groszy) i dzieli się na nie mniej niż 127.078.028 (sto dwadzieścia siedem milionów siedemdziesiąt osiem tysięcy dwadzieścia osiem) i nie więcej niż 169.437.370 (sto sześćdziesiąt dziewięć milionów czterysta trzydzieści siedem tysięcy trzysta siedemdziesiąt) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 10 groszy każda akcja i dzieli się na:-----

- a) 6.420.000 (sześć milionów czterysta dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- b) 2.093.220 (dwa miliony dziewięćdziesiąt trzy tysiące dwieście

- dwadzieścia) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- c) 2.228.914 (dwa miliony dwieście dwadzieścia osiem tysięcy dziewięćset czternaście) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- d) 169.000 (sto sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- e) 912.227 (dziewięćset dwanaście tysięcy dwieście dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- f) 176.666 (sto siedemdziesiąt sześć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- g) 650.000 (sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- h) 60.000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- i) 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
- j) nie mniej niż 1 jeden i nie więcej niż 42.359.343 (czterdzieści dwa miliony trzysta pięćdziesiąt dziewięć tysięcy trzysta czterdzieści trzy) akcje zwykłe na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----



2. Akcje serii A, B, C, D, E, F, G, H oraz J zostały opłacone gotówką. Akcje serii I zostały pokryte w wyniku połączenia Spółki ze spółką pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, dokonanego na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na Spółkę (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane akcje serii I, które Spółka wydała wspólnikom ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością.”-----

§ 4

Walne Zgromadzenie upoważnia Radę Nadzorczą Spółki do przyjęcia tekstu jednolitego Statutu Spółki, uwzględniającego zmiany wprowadzone niniejszą Uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki.-----

§ 5

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia. Zmiana Statutu Spółki, dla swej skuteczności, wymaga rejestracji przez Sąd.-----

Po przeprowadzeniu głosowania jawnego Przewodniczący Zgromadzenia ogłosił wyniki:-----

- liczba akcji, z których oddano ważne głosy: 81 850 209,-----
- procentowy udział powyższych akcji w kapitale zakładowym: 64,41 %,-----
- łączna liczba ważnych głosów: 81 850 209,-----
- liczba głosów „za”: 81 850 209,-----
- liczba głosów „przeciw”: 0,-----
- liczba głosów „wstrzymujących się”: 0.-----

Przewodniczący Zgromadzenia poinformował, że Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie przyjęło proponowaną uchwałę.-----

Uchwała nr 1/01/2025 Zarządu Spółki z dn. 8 stycznia 2025 r. w sprawie ustalenia warunków i harmonogramu emisji Akcji serii J

UCHWAŁA NR 1/01/2025
Zarządu Ice Code Games S.A.
z siedzibą w Warszawie
z dnia 8 stycznia 2025 roku
w sprawie ustalenia warunków i harmonogramu emisji akcji serii J

§ 1

Zarząd Spółki pod firmą Ice Code Games S.A. z siedzibą w Warszawie niniejszym stwierdza, iż emisja akcji serii J nastąpi w trybie określonym w art. 37a Ustawa o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, tj. poprzez udostępnienie do publicznej wiadomości dokumentu ofertowego.

§ 2

Zarząd Spółki pod firmą Ice Code Games S.A. z siedzibą w Warszawie, działając na podstawie upoważnienia określonego w § 2 Uchwały nr 4/11/2024 z dnia 15 listopada 2024 roku Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Ice Code Games S.A., określa następujące warunki i harmonogram przeprowadzenia emisji akcji serii J:

1. Termin przyjmowania zapisów w wykonaniu prawa poboru i zapisów dodatkowych na akcje serii J Spółki - od 21 stycznia 2025 r. do 12 lutego 2025 r.
2. Przydział akcji serii J Spółki objętych w wykonaniu prawa poboru oraz w zapisach dodatkowych nastąpi w dniu 24 lutego 2025 r.
3. Termin przyjmowania zapisów na akcje serii J Spółki nieobjęte w wykonaniu prawa poboru i w zapisach dodatkowych przez podmioty, które odpowiedzą na zaproszenie Zarządu Spółki - od 25 lutego 2025 r. do 7 marca 2025 r.
4. Przydział akcji serii J Spółki podmiotom, które odpowiedzą na zaproszenie Zarządu Spółki nastąpi w dniu 10 marca 2025 r.
5. Przydział akcji serii J Spółki podmiotom, które odpowiedzą na zaproszenie Zarządu Spółki nastąpi według uznania Zarządu, po cenie równej cenie emisyjnej.
6. Zarząd zastrzega sobie prawo do nieprzydzielenia akcji serii J wszystkim lub niektórym inwestorom, w całości lub w części
7. Zapisy na akcje serii J Spółki mogą być składane zgodnie z zasadami dystrybucji oferowanych papierów wartościowych, które zostaną przedstawione w dokumencie ofertowym, sporządzonym w oparciu o zapisy art. 37a Ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, a którego publikacja planowana jest na dzień 20 stycznia 2025 r.

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia.

Zarząd Spółki:

Mateusz Piłski
Prezes Zarządu

Paweł Wilk
Wiceprezes Zarządu

Łukasz Górski
Wiceprezes Zarządu

Uchwała nr 2/01/2025 Zarządu Spółki z dn. 14 stycznia 2025 r., w sprawie zmiany uchwały Zarządu Spółki z dn. 8 stycznia 2025 r. w sprawie ustalenia warunków i harmonogramu emisji Akcji serii J

UCHWAŁA NR 2/01/2025

Zarządu Ice Code Games S.A.

z siedzibą w Warszawie

z dnia 14 stycznia 2025 roku

w sprawie zmiany uchwały nr 1/01/2025 Zarządu Ice Code Games S.A. z dnia 8 stycznia 2025 roku w sprawie ustalenia warunków i harmonogramu emisji akcji serii J

§ 1

Zarząd Spółki pod firmą Ice Code Games S.A. z siedzibą w Warszawie, działając na podstawie upoważnienia określonego w § 2 Uchwały nr 4/11/2024 z dnia 15 listopada 2024 roku Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Ice Code Games S.A., postanawia zmienić Uchwałę nr 1/01/2025 Zarządu Ice Ccode Games S.A. z dnia 8 stycznia 2025 roku w następujący sposób:

Zmianie ulega § 2 pkt 7 rzeczony uchwały i przybiera następujące brzmienie:

7. Zapisy na akcje serii J Spółki mogą być składane zgodnie z zasadami dystrybucji oferowanych papierów wartościowych, które zostaną przedstawione w dokumencie ofertowym, sporządzonym w oparciu o zapisy art. 37a Ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, a którego publikacja planowana jest na dzień 21 stycznia 2025 r.

§ 2

Pozostała treść uchwały nr 1/01/2025 Zarządu Ice Ccode Games S.A. z dnia 8 stycznia 2025 roku pozostaje bez zmian.

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia.

Zarząd Spółki:

Mateusz Piłski
Prezes Zarządu

Paweł Wilk
Wiceprezes Zarządu

Łukasz Górski
Wiceprezes Zarządu

Uchwały Zarządu Spółki z dn. 2 kwietnia 2025 r. zawierające oświadczenie o dookreśleniu wysokości kapitału zakładowego w Statucie w drodze emisji Akcji serii J

**OŚWIADCZENIE CZŁONKÓW ZARZĄDU SPÓŁKI
W TRYBIE ART. 310 § 4 W ZWIĄZKU Z § 2
KODEKSU SPÓŁEK HANDLOWYCH**

I

Paweł Wilk i Mateusz Pilski oświadczają, że Spółka nie utraciła osobowości prawnej, nie jest w likwidacji, nie toczy się względem niej i nie jest ona stroną żadnego z postępowań przewidzianych w ustawie Prawo upadłościowe i w ustawie Prawo restrukturyzacyjne, a także brak jest podstaw do wszczęcia takich postępowań względem niej. -----

Paweł Wilk i Mateusz Pilski oświadczają, że pozostają członkami Zarządu Spółki. -----

II

Paweł Wilk i Mateusz Pilski działający jako członkowie Zarządu Spółki oświadczają że: -----

a) w dniu 15 listopada 2024 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło Uchwałę nr 4/11/2024 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w trybie subskrypcji zamkniętej (z prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy),

3

dematerializacji akcji nowej emisji oraz zmiany § 5 ust. 1 oraz § 5 ust. 2 Statutu Spółki, objętej protokołem sporządzonym przez Mariusza Łukasika, notariusza w Krakowie, Rep. A numer 18293/2024, -----

b) w toku emisji akcji serii J subskrybowano oraz należycie opłacono 1.833.472 (jeden milion osiemset trzydzieści trzy tysiące czterysta siedemdziesiąt dwie) akcje zwykłe na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda i łącznej wartości nominalnej 183.347,20 zł (sto osiemdziesiąt trzy tysiące trzysta czterdzieści siedem złotych dwadzieścia groszy). -----

III

Paweł Wilk i Mateusz Pilski działający jako członkowie Zarządu Spółki na podstawie art. 310 § 4 w związku z art. 431 § 7 Kodeksu Spółek Handlowych, oświadczają, że dokonują dookreślenia kapitału zakładowego Spółki po jego podwyższeniu w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii J, na kwotę 12.891.149,90 zł (dwanaście milionów osiemset dziewięćdziesiąt jeden tysięcy sto czterdzieści dziewięć złotych dziewięćdziesiąt groszy). -----

W związku z powyższym Paweł Wilk i Mateusz Pilski działający jako członkowie Zarządu Spółki dokonują dookreślenia wysokości kapitału zakładowego poprzez zmianę brzmienia ust. 1 i ust. 2 § 5 Statutu Spółki, nadając następujące brzmienie: -----

„§5

1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 12.891.149,90 zł (dwanaście milionów osiemset dziewięćdziesiąt jeden tysięcy sto czterdzieści dziewięć złotych i dziewięćdziesiąt groszy) i dzieli się na 128.911.499 (sto dwadzieścia osiem milionów dziewięćset jedenaście tysięcy czterysta dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 10 groszy każda akcja i dzieli się na: -----

a) 6.420.000 (sześć milionów czterysta dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----

b) 2.093.220 (dwa miliony dziewięćdziesiąt trzy tysiące dwieście dwadzieścia) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----

c) 2.228.914 (dwa miliony dwieście dwadzieścia osiem tysięcy dziewięćset czternaście) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----

d) 169.000 (sto sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----

e) 912.227 (dziewięćset dwanaście tysięcy dwieście dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----

f) 176.666 (sto siedemdziesiąt sześć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----

g) 650.000 (sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----

h) 60.000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) każda akcja, -----

i) 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----

j) 1.833.472 (jeden milion osiemset trzydzieści trzy czterysta siedemdziesiąt dwie) akcje zwykłe na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,10 zł (dziewięć groszy) każda akcja. -----

2. Akcje serii A, B, C, D, E, F, G, H oraz J zostały opłacone gotówką. Akcje serii I zostały pokryte w wyniku połączenia Spółki ze spółką pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, dokonanego na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na Spółkę (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane akcje serii I, które Spółka wydała wspólnikom ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością proporcjonalnie do posiadanych przez nich

5

udziałów w kapitale zakładowym ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością.” -----

**OŚWIADCZENIE CZŁONKA ZARZĄDU SPÓŁKI
W TRYBIE ART. 310 §4 W ZWIĄZKU Z §2 KODEKSU SPÓŁEK
HANDLOWYCH**

I. Łukasz Górski oświadcza, że Spółka nie utraciła osobowości prawnej, nie jest w likwidacji, nie toczy się względem niej i nie jest ona stroną żadnego z postępowań przewidzianych w ustawie Prawo upadłościowe i w ustawie Prawo restrukturyzacyjne, a także brak jest podstaw do wszczęcia takich postępowań względem niej.-----

Łukasz Górski – oświadcza, że pozostaje Wiceprezesem Zarządu Spółki.-----

1


MARIUSZ ŁUKASIK
NOTARIUSZ

II. Łukasz Górski działający jako członek Zarządu Spółki oświadcza że:-----

a) w dniu 15 listopada 2024 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło Uchwałę nr 4/11/2024 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w trybie subskrypcji zamkniętej (z prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy), dematerializacji akcji nowej emisji oraz zmiany § 5 ust. 1 oraz § 5 ust. 2 Statutu Spółki, objętej protokołem sporządzonym przez Mariusza Łukasika, notariusza w Krakowie, Rep. A numer 18293/2024,-----

b) w toku emisji akcji serii J subskrybowano oraz należycie opłacono 1.833.472 (jeden milion osiemset trzydzieści trzy tysiące czterysta siedemdziesiąt dwa) akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,10 PLN (dziesięć groszy) każda i łącznej wartości nominalnej 183.347,20 PLN (sto osiemdziesiąt trzy tysiące trzysta czterdzieści siedem złotych dwadzieścia groszy).-----

III. Łukasz Górski działający jako członek Zarządu Spółki na podstawie art. 310 §4 w związku z art. 431 §7 Kodeksu Spółek Handlowych, oświadcza, że dokonuje dookreślenia kapitału zakładowego Spółki po jego podwyższeniu w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii J, na kwotę 12.891.149,90 zł (dwanaście milionów osiemset dziewięćdziesiąt jeden tysięcy sto czterdzieści dziewięć złotych dziewięćdziesiąt groszy).-----

W związku z powyższym Łukasz Górski działający jako członek Zarządu Spółki dokonuje dookreślenia wysokości kapitału zakładowego poprzez zmianę brzmienia ust. 1 i ust. 2 § 5 Statutu Spółki, nadając następujące brzmienie:-----

„§ 5

1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 12.891.149,90 zł (dwanaście milionów osiemset dziewięćdziesiąt jeden tysięcy sto czterdzieści dziewięć złotych i dziewięćdziesiąt groszy) i dzieli się na 128.911.499 (sto dwadzieścia osiem milionów dziewięćset jedenaście tysięcy czterysta dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 10 groszy każda akcja i dzieli się na:-----

- a) 6.420.000 (sześć milionów czterysta dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----
- b) 2.093.220 (dwa miliony dziewięćdziesiąt trzy tysiące dwieście dwadzieścia) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----
- c) 2.228.914 (dwa miliony dwieście dwadzieścia osiem tysięcy dziewięćset czternaście) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----
- d) 169.000 (sto sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----

- 
- e) 912.227 (dziewięćset dwanaście tysięcy dwieście dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----
 - f) 176.666 (sto siedemdziesiąt sześć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, -----
 - g) 650.000 (sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
 - h) 60.000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) każda akcja,-----
 - i) 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,-----
 - j) 1.833.472 (jeden milion osiemset trzydzieści trzy czterysta siedemdziesiąt dwie) akcje zwykłe na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.-----
2. Akcje serii A, B, C, D, E, F, G, H oraz J zostały opłacone gotówką. Akcje serii I zostały pokryte w wyniku połączenia Spółki ze spółką pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, dokonanego na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na Spółkę (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane akcje serii I, które Spółka wydała wspólnikom ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością.”-----

22.3. Plan Połączenia

Plan połączenia Emitenta z Ice Code Games sp. z o.o. stanowi załącznik do raportu ESPI nr 1/2021 opublikowanego w dniu 29 stycznia 2021 r.:

https://newconnect.pl/komunikat?geru_id=177185&title=Podpisanie+planu+połączenia+z+ICE+CODE+GAMES+sp.+z+o.o.

22.4. Wycena Ice Code Games sp. z o.o.

Wycena Ice Code Games sp. z o.o. stanowi załącznik do raportu EBI (obecnie GPW Data) nr 4/2022 opublikowanego w dniu 14 lutego 2022 r.:

https://newconnect.pl/komunikat?geru_id=193484&title=Podsumowanie+subskrypcji+akcji+zw+yklych+na+okaziciela+serii+l

22.5. KRS

Strona 1 z 13

Wydruk informacji pobranej w trybie art. 4 ust. 4aa ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym, posiada moc dokumentu wydawanego przez Centralną Informację, nie wymaga podpisu i pieczęci.

CENTRALNA INFORMACJA KRAJOWEGO REJESTRU SĄDOWEGO

KRAJOWY REJESTR SĄDOWY

Stan na dzień 22.05.2026 godz. 05:54:29

Numer KRS: 0000282571

Informacja odpowiadająca odpisowi aktualnemu
Z REJESTRU PRZEDSIĘBIORCÓW

Data rejestracji w Krajowym Rejestrze Sądowym		14.06.2007		
Ostatni wpis	Numer wpisu	88	Data dokonania wpisu	07.01.2026
	Sygnatura akt	WA.XIII NS-REJ.KRS/59641/25/982/ADE		
	Oznaczenie sądu	SYSTEM		

Dział 1

Rubryka 1 - Dane podmiotu	
1.Oznaczenie formy prawnej	SPÓŁKA AKCYJNA
2.Numer REGON/NIP	REGON: 020512760, NIP: 8971729452
3.Firma, pod którą spółka działa	ICE CODE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA
4.Dane o wcześniejszej rejestracji	---, ---, ---
5.Czy przedsiębiorca prowadzi działalność gospodarczą z innymi podmiotami na podstawie umowy spółki cywilnej?	NIE
6.Czy podmiot posiada status organizacji pożytku publicznego?	NIE

Rubryka 2 - Siedziba i adres podmiotu	
1.Siedziba	kraj POLSKA, woj. MAZOWIECKIE, powiat WARSZAWA, gmina WARSZAWA, miejsc. WARSZAWA
2.Adres	ul. RAKOWIECKA, nr 34, lok. 5, miejsc. WARSZAWA, kod 02-532, poczta WARSZAWA, kraj POLSKA
3.Adres poczty elektronicznej	-----
4.Adres strony internetowej	WWW.ICECODEGAMES.COM
5. Adres do doręczeń elektronicznych wpisany do Bazy Adresów Elektronicznych	AE:PL-89287-42880-REVSA-22

Rubryka 3 - Oddziały		
1	1.Firma oddziału	ICE CODE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA ODDZIAŁ W KRAKOWIE
	2.Siedziba	kraj POLSKA, woj. MAŁOPOLSKIE, powiat KRAKÓW, gmina KRAKÓW, miejsc. KRAKÓW
	3.Adres	ul. GRZEGÓRZECKA, nr 67D, lok. 26, miejsc. KRAKÓW, kod 31-559, poczta KRAKÓW, kraj POLSKA

Rubryka 4 - Informacje o statucie		
1. Informacja o sporządzeniu lub zmianie statutu	1	AKT NOTARIALNY, REPERTORIUM A NR 3052/2007 SPORZĄDZONY 19.04.2007 R., PRZED NOTARIUSZEM BARTOSZEM MASTERNAKIEM, PROWADZĄCYM KANCELARIĘ NOTARIALNĄ WE WROCŁAWIU, PRZY UL. RYNEK 7 UCHWAŁĄ Z DNIA 30.05.2007 R. ZMIENIONO § 26, § 28 UST. 2 KANCELARIA NOTARIALNA WE WROCŁAWIU PRZY UL. RYNEK 7 - UCHWAŁONO TEKST JEDNOLITY.
	2	AKT NOTARIALNY Z DNIA 17.07.2007 R. SPORZĄDZONY PRZED NOTARIUSZEM BARTOSZEM MASTERNAKIEM Z KANCELARII NOTARIALNEJ WE WROCŁAWIU, RYNEK NUMER 7, REP. A NR 5399/2007 - ZMIANA: PAR. 26 STATUTU SPÓŁKI. AKT NOTARIALNY Z DNIA 13.08.2007 R. SPORZĄDZONY PRZED NOTARIUSZEM HELENĄ SZYMCZYK-GRABIŃSKĄ Z KANCELARII NOTARIALNEJ WE WROCŁAWIU, PL. SOLNY 13, REP. A NR 4137/2007. ZMIANA: PAR. 7 UST. 1 I UST. 2; PAR. 11 UST. 5; PAR. 12 UST. 7, PAR. 26 UST. 1, UST. 2, UST. 3 PKT (C) I UST. 4. WYKREŚLONO: W PAR. 7 UST. 3; W PAR. 26 UST. 2.
	3	AKT NOTARIALNY Z DNIA 1.04.2008 R. SPORZĄDZONY PRZED NOTARIUSZEM HELENĄ SZYMCZYK-GRABIŃSKĄ Z KANCELARII NOTARIALNEJ WE WROCŁAWIU PRZY PL. SOLNYM 13, REP. A NR 1838/2008 AKT NOTARIALNY Z DNIA 8.04.2008 R. SPORZĄDZONY PRZED NOTARIUSZEM HELENĄ SZYMCZYK-GRABIŃSKĄ Z KANCELARII NOTARIALNEJ WE WROCŁAWIU PRZY PL. SOLNYM 13, REP. A NR 2242/2008 ZMIANA: § 7 UST. 1, § 26 UST. 3-5 STATUTU SPÓŁKI.
	4	25.06.2008 R., NOTARIUSZ HELENA SZYMCZYK-GRABIŃSKA, KANCELARIA NOTARIALNA WE WROCŁAWIU, PL. SOLNY 13, REP. A NR 4500/2008. ZMIANA: § 26 UST. 3 PKT 1) LIT. A) TIRET (3) ORAZ BRZMIĄCEGO IDENTYCZNIE § 26 UST. 3 PKT 1) LIT. B) TIRET (3) STATUTU SPÓŁKI.
	5	07.04.2010 R., NOTARIUSZ SŁAWOMIR STROJNY, KANCELARIA NOTARIALNA W WARSZAWIE PRZY UL. GAŁCZYŃSKIEGO 4, REP. A NR 5129/2010, ZMIENIONO § 7 UST. 1 STATUTU.
	6	14.12.2010 R., NOTARIUSZ SŁAWOMIR STROJNY, KANCELARIA NOTARIALNA MAREK BARTNICKI, MAGDALENA PRONIEWICZ, SŁAWOMIR STROJNY, WIKTOR WĄGRODZKI W WARSZAWIE PRZY UL. GAŁCZYŃSKIEGO 4, REP. A NR 20749/2010 PRZYJĘTO NOWE BRZMIENIE STATUTU.
	7	17.08.2011, REP. A NR 13677/2011, ASESOR NOTARIALNY MICHAŁ KOŁPA, ZASTĘPCA NOTARIUSZA SŁAWOMIRA STROJNEGO, KANCELARIA NOTARIALNA W WARSZAWIE, 00-363 WARSZAWA, UL. GAŁCZYŃSKIEGO - ZMIANA §7 UST.1 STATUTU SPÓŁKI.
	8	22.09.2011 R., NR REP. A 16681/2011, SŁAWOMIR STROJNY NOTARIUSZ W WARSZAWIE, ZMIANA §7 UST. 1.
	9	22.03.2012 R., REP. A NR 5000/2012, NOTARIUSZ SŁAWOMIR STROJNY, KANCELARIA NOTARIALNA W WARSZAWIE ZMIANA § 7 UST. 1 STATUTU SPÓŁKI
	10	31.07.2012 R., REP. A NR 13122/2012, NOTARIUSZ SŁAWOMIR STROJNY, KANCELARIA NOTARIALNA W WARSZAWIE, 00-362 WARSZAWA, UL. GAŁCZYŃSKIEGO 4; ZMIANA §7 UST. 1 STATUTU SPÓŁKI.
	11	12.03.2013 R., REP. A NR 3777/2013 ASESOR NOTARIALNY MICHAŁ KOŁPA, ZASTĘPCA NOTARIUSZA SŁAWOMIRA STROJNEGO, KANCELARIA NOTARIALNA W WARSZAWIE, 00-362 WARSZAWA, UL. GAŁCZYŃSKIEGO 4 - ZMIANA §7 UST.1 STATUTU SPÓŁKI.
	12	26.04.2017R, REP. A NR 6959/2017, NOTARIUSZ MICHAŁ KOŁPA, KANCELARIA NOTARIALNA W WARSZAWIE, WYKREŚLENIE: § 5, § 6, § 8, § 9, § 19, § 24 UST. 1, 2 I 3, § 29 UST. 1, § 30 UST. 2 LIT R., § 33 UST. 2 I 3 ZMIANA: § 7, § 26, § 28, § 35
	13	20.07.2020 R., NOTARIUSZ MARIUSZ SOCZYŃSKI, KANCELARIA NOTARIALNA W WARSZAWIE, REP. A NR 6897/2020, ZMIANA: § 1 UST. 1, § 1 UST. 2, § 2, § 10 UST. 6, § 14 UST. 1, UST. 1, 3, 4, 5 DO § 20, DODANIE: § 5A, UST. 8 DO § 9, UST. 4 DO § 11, UST. 5 DO § 15, UCHYLENIE UST. 2 DO § 20, UCHYLENIE § 21.
	14	02.12.2021 R., NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK, KANCELARIA NOTARIALNA W KRAKOWIE,

Strona 3 z 13

	REP. A NR 22070/2021, ZMIANA § 1, § 5 UST. 1 ORAZ § 5 UST. 2.
15	23.06.2022 R., REP. A NR 9005/2022, NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK, KANCELARIA NOTARIALNA TOMASZ ZIĘCINA-NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK-NOTARIUSZ S.C., UL. KORDYLEWSKIEGO NR 7, 31-542 KRAKÓW, ZMIANA § 2
16	28.06.2023 R., REP A NUMER 14370/2023, NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK, KANCELARIA NOTARIALNA TOMASZ ZIĘCINA - NOTARIUSZ, MARIUSZ ŁUKASIK - NOTARIUSZ S.C., UL. KORDYLEWSKIEGO NR 7, 31-542 KRAKÓW, ZMIANA § 24 UST. 2
17	15 LISTOPADA 2024 R., REPERTORIUM A NUMER 18293/2024, NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK, KANCELARIA NOTARIALNA TOMASZ ZIĘCINA - NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK - NOTARIUSZ SPÓŁKA CYWILNA, ZMIANA PARAGRAFU 5 UST. 1 I 2 ORAZ PARAGRAFU 16 UST. 1 STATUTU SPÓŁKI. 2 KWIETNIA 2025 R., REPERTORIUM A NUMER 984/2025, NOTARIUSZ BOŻENA PORĘBSKA - MUSSELMANN, KANCELARIA NOTARIALNA MAGDALENA GAŁWIAČZEK - NOTARIUSZ BOŻENA PORĘBSKA - MUSSELMANN SPÓŁKA CYWILNA, ZMIANA PARAGRAFU 5 UST. 1 I 2 STATUTU. 2 KWIETNIA 2025 R., REPERTORIUM A NUMER 7212/2025, NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK, KANCELARIA NOTARIALNA TOMASZ ZIĘCINA - NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK - NOTARIUSZ SPÓŁKA CYWILNA, ZMIANA PARAGRAFU 5 UST. 1 I 2 STATUTU.
18	07.05.2025 R., REP A NUMER 8990/2025, NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK, KANCELARIA NOTARIALNA TOMASZ ZIĘCINA - NOTARIUSZ, MARIUSZ ŁUKASIK - NOTARIUSZ S.C., UL. KORDYLEWSKIEGO NR 7, 31-542 KRAKÓW, ZMIANA § 5A
19	A)31.07.2025 R., REP. A NUMER 13203/2025, NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK, KANCELARIA NOTARIALNA TOMASZ ZIĘCINA - NOTARIUSZ, MARIUSZ ŁUKASIK - NOTARIUSZ S.C., UL. KORDYLEWSKIEGO NR 7, 31 - 542 KRAKÓW, ZMIANA §5 UST. 1 I 2 STATUTU SPÓŁKI. B)20.08.2025 R., REP. A NUMER 2630/2025, NOTARIUSZ BOŻENA PORĘBSKA - MUSSELMANN, KANCELARIA NOTARIALNA MAGDALENA GAŁWIAČZEK - NOTARIUSZ BOŻENA PORĘBSKA - MUSSELMANN SPÓŁKA CYWILNA, UL. GORASZEWSKA 31 LOK. 12, 02 - 910 WARSZAWA, ZMIANA §1 UST. 1 §2 UST. 2 UCHWAŁY Z DNIA 31.07.2025R., ZMIANA §5 UST. 1 I 2 STATUTU SPÓŁKI. C)30.09.2025 R., REP. A NUMER 3148/2025, NOTARIUSZ BOŻENA PORĘBSKA - MUSSELMANN, KANCELARIA NOTARIALNA MAGDALENA GAŁWIAČZEK - NOTARIUSZ BOŻENA PORĘBSKA - MUSSELMANN SPÓŁKA CYWILNA, UL. GORASZEWSKA 31 LOK. 12, 02 - 910 WARSZAWA, ZMIANA §5 UST. 1 I 2 STATUTU SPÓŁKI. D)30.09.2025 R., REP. A NUMER 15261/2025, NOTARIUSZ MARIUSZ ŁUKASIK, KANCELARIA NOTARIALNA TOMASZ ZIĘCINA - NOTARIUSZ, MARIUSZ ŁUKASIK - NOTARIUSZ S.C., UL. KORDYLEWSKIEGO NR 7, 31 - 542 KRAKÓW, ZMIANA §5 UST. 1 I 2 STATUTU SPÓŁKI.

Rubryka 5	
1.Czas, na jaki została utworzona spółka	NIEOZNACZONY
2.Oznaczenie pisma innego niż Monitor Sądowy i Gospodarczy, przeznaczonego do ogłoszeń spółki	-----
4.Czy statut przyznaje uprawnienia osobiste określonym akcjonariuszom lub tytuły uczestnictwa w dochodach lub majątku spółki nie wynikających z akcji?	TAK
5.Czy obligatariusze mają prawo do udziału w zysku?	NIE

Rubryka 6 - Sposób powstania spółki
Brak wpisów

Strona 4 z 13

Rubryka 7 - Dane jedyne go akcjonariusza	
Brak wpisów	

Rubryka 8 - Kapitał spółki	
1. Wysokość kapitału zakładowego	17 796 269,90 Zł
2. Wysokość kapitału docelowego	9 530 852,00 Zł
3. Liczba akcji wszystkich emisji	177962699
4. Wartość nominalna akcji	0,10 Zł
5. Kwotowe określenie części kapitału wpłaconego	17 796 269,90 Zł
6. Wartość nominalna warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego	-----
7. Wartość nominalna podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku zamiany obligacji kapitałowych na akcje	-----
Podrubryka 1 Informacja o wniesieniu aportu	
Brak wpisów	

Rubryka 9 - Emisja akcji		
1	1. Nazwa serii akcji	A
	2. Liczba akcji w danej serii	6420000
	3. Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
2	1. Nazwa serii akcji	SERIA B
	2. Liczba akcji w danej serii	2093220
	3. Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
3	1. Nazwa serii akcji	C
	2. Liczba akcji w danej serii	2228914
	3. Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
4	1. Nazwa serii akcji	D
	2. Liczba akcji w danej serii	169000
	3. Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
	1. Nazwa serii akcji	E

Strona 5 z 13

5	2.Liczba akcji w danej serii	912227
	3.Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
6	1.Nazwa serii akcji	F
	2.Liczba akcji w danej serii	176666
	3.Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
7	1.Nazwa serii akcji	G
	2.Liczba akcji w danej serii	650000
	3.Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
8	1.Nazwa serii akcji	H
	2.Liczba akcji w danej serii	60000
	3.Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
9	1.Nazwa serii akcji	I
	2.Liczba akcji w danej serii	114368000
	3.Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
10	1.Nazwa serii akcji	J
	2.Liczba akcji w danej serii	1833472
	3.Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE
11	1.Nazwa serii akcji	K
	2.Liczba akcji w danej serii	49051200
	3.Rodzaj uprzywilejowania i liczba akcji uprzywilejowanych lub informacja, że akcje nie są uprzywilejowane	AKCJE NIE SĄ UPRIZYWILEJOWANE

Rubryka 10 - Wzmianka o podjęciu uchwały o emisjach obligacji zamiennych

Brak wpisów

Rubryka 11

Strona 6 z 13

1.Czy zarząd lub rada administrująca są upoważnieni do emisji warrantów subskrypcyjnych?	NIE
--	-----

Rubryka 12 - Wzmianka o uczestnictwie w grupie spółek
Brak wpisów

Rubryka 13 - Wzmianka o podjęciu uchwały o emisjach obligacji kapitałowych
Brak wpisów

Dział 2

Rubryka 1 - Organ uprawniony do reprezentacji podmiotu		
1.Nazwa organu uprawnionego do reprezentowania podmiotu		ZARZĄD
2.Sposób reprezentacji podmiotu		DO SKŁADANIA OŚWIADCZEŃ WOLI W IMIENIU SPÓŁKI ORAZ DO JEJ REPREZENTOWANIA W PRZYPADKU ZARZĄDU JEDNOOSOBOWEGO UPRAWNIONY JEST PREZES ZARZĄDU SAMODZIELNIE. DO SKŁADANIA OŚWIADCZEŃ WOLI W IMIENIU SPÓŁKI ORAZ DO JEJ REPREZENTOWANIA W PRZYPADKU ZARZĄDU WIELOOSOBOWEGO UPRAWNIENI SĄ: A) W PRZYPADKU SKŁADANIA OŚWIADCZEŃ WOLI SKUTKUJĄCYCH ZACIĄGNIĘCIEM ZOBOWIĄZAŃ LUB POWSTANIEM WIERZYTELNOŚCI W WYSOKOŚCI DO KWOTY NIEPRZEKRACZAJĄCEJ 200.000,00 ZŁ (DWIEŚCIE TYSIĘCY ZŁOTYCH ZERO GROSZY), KAŻDY Z CZŁONKÓW ZARZĄDU SAMODZIELNIE, B) W PRZYPADKU SKŁADANIA OŚWIADCZEŃ WOLI SKUTKUJĄCYCH ZACIĄGNIĘCIEM ZOBOWIĄZAŃ LUB POWSTANIEM WIERZYTELNOŚCI W WYSOKOŚCI PRZEKRACZAJĄCEJ 200.000,00 ZŁ (DWIEŚCIE TYSIĘCY ZŁOTYCH ZERO GROSZY), DWAJ CZŁONKOWIE ZARZĄDU DZIAŁAJĄCY ŁĄCZNIE.
Podrubryka 1 Dane osób wchodzących w skład organu		
1	1.Nazwisko / Nazwa lub Firma	GÓRSKI
	2.Imiona	ŁUKASZ DOMINIK
	3.Numer PESEL/REGON lub data urodzenia	78101603518, -----
	4.Numer KRS	****
	5.Funkcja w organie reprezentującym	WICEPREZES ZARZĄDU
	6.Czy osoba wchodząca w skład zarządu została zawieszona w czynnościach?	NIE
	7.Data do jakiej została zawieszona	-----
2	1.Nazwisko / Nazwa lub Firma	PILSKI
	2.Imiona	MATEUSZ
	3.Numer PESEL/REGON lub data urodzenia	87072909718, -----
	4.Numer KRS	****
	5.Funkcja w organie reprezentującym	WICEPREZES ZARZĄDU
	6.Czy osoba wchodząca w skład zarządu została zawieszona w czynnościach?	NIE

Strona 7 z 13

3	7.Data do jakiej została zawieszona	-----
	1.Nazwisko / Nazwa lub Firma	ŁASKARZEWSKI
	2.Imiona	PAWEŁ PIOTR
	3.Numer PESEL/REGON lub data urodzenia	86032218857, -----
	4.Numer KRS	****
	5.Funkcja w organie reprezentującym	PREZES ZARZĄDU
	6.Czy osoba wchodząca w skład zarządu została zawieszona w czynnościach?	NIE
	7.Data do jakiej została zawieszona	-----

Rubryka 2 - Organ nadzoru			
1	1.Nazwa organu		RADA NADZORCZA
	Podrubryka 1		
	Dane osób wchodzących w skład organu		
	1	1.Nazwisko	WYKURZ
		2.Imiona	TOMASZ
		3.Numer PESEL lub data urodzenia	77020615950, -----
	2	1.Nazwisko	KOPIŃSKI
		2.Imiona	OSKAR
		3.Numer PESEL lub data urodzenia	86020106634, -----
	3	1.Nazwisko	DULSKA MAKSARA
		2.Imiona	KAMILA
		3.Numer PESEL lub data urodzenia	88100303623, -----
	4	1.Nazwisko	IGNACY
		2.Imiona	PATRYCJA
3.Numer PESEL lub data urodzenia		89122903363, -----	
5	1.Nazwisko	MARSZAŁKOWSKA	
	2.Imiona	HANNA	
	3.Numer PESEL lub data urodzenia	85090502904, -----	

Rubryka 3 - Prokurenci	
Brak wpisów	

Dział 3

Rubryka 1 - Przedmiot działalności			
1.Przedmiot przeważającej działalności przedsiębiorcy	1	63, 12, Z, DZIAŁALNOŚĆ PORTALI INTERNETOWYCH	
2.Przedmiot pozostałej działalności przedsiębiorcy	1	58, 19, Z, POZOSTAŁA DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA	
	2	62, 01, Z, DZIAŁALNOŚĆ ZWIĄZANA Z OPROGRAMOWANIEM	
	3	63, 11, Z, PRZETWARZANIE DANYCH; ZARZĄDZANIE STRONAMI INTERNETOWYMI	

Strona 8 z 13

	(HOSTING) I PODOBNA DZIAŁALNOŚĆ
4	70, 21, Z, STOSUNKI MIĘDZYŁUDZKIE (PUBLIC RELATIONS) I KOMUNIKACJA
5	73, 11, Z, DZIAŁALNOŚĆ AGENCJI REKLAMOWYCH
6	73, 12, C, POŚREDNICTWO W SPRZEDAŻY MIEJSCA NA CELE REKLAMOWE W MEDIACH ELEKTRONICZNYCH (INTERNET)
7	73, 12, D, POŚREDNICTWO W SPRZEDAŻY MIEJSCA NA CELE REKLAMOWE W POZOSTAŁYCH MEDIACH
8	73, 20, Z, BADANIE RYNKU I OPINII PUBLICZNEJ
9	74, 20, Z, DZIAŁALNOŚĆ FOTOGRAFICZNA

Rubryka 2 - Wzmianki o złożonych dokumentach			
Rodzaj dokumentu	Nr kolejny w polu	Data złożenia	Za okres od do
1.Wzmianka o złożeniu rocznego sprawozdania finansowego	1	27.06.2008	19.04.2007-31.12.2007
	2	06.07.2009	01.01.2008-31.12.2008
	3	13.10.2010	01.01.2009 R. - 31.12.2009 R.
	4	13.07.2011	01.01.2010 - 31.12.2010
	5	08.08.2012	01.01.2011 - 31.12.2011
	6	02.07.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
	7	17.06.2014	OD 01.01.2013 DO 31.12.2013
	8	08.07.2015	OD 01.01.2014 DO 31.12.2014
	9	30.06.2016	OD 01.01.2015 DO 31.12.2015
	10	16.05.2017	OD 01.01.2016 DO 31.12.2016
	11	10.05.2018	OD 01.01.2017 DO 31.12.2017
	12	27.06.2019	OD 01.01.2018 DO 31.12.2018
	13	22.07.2020	OD 01.01.2019 DO 31.12.2019
	14	14.07.2021	OD 01.01.2020 DO 31.12.2020
	15	08.07.2022	OD 01.01.2021 DO 31.12.2021
	16	13.07.2023	OD 01.01.2022 DO 31.12.2022
	17	04.07.2024	OD 01.01.2023 DO 31.12.2023
	18	22.05.2025	OD 01.01.2024 DO 31.12.2024
2.Wzmianka o złożeniu opinii biegłego rewidenta / sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego	1	*****	19.04.2007-31.12.2007
	2	*****	01.01.2008-31.12.2008
	3	*****	01.01.2009 R. - 31.12.2009 R.
	4	*****	01.01.2010 - 31.12.2010
	5	*****	01.01.2011 - 31.12.2011
	6	*****	01.01.2012 - 31.12.2012
	7	*****	OD 01.01.2013 DO 31.12.2013
	8	*****	OD 01.01.2014 DO 31.12.2014
	9	*****	OD 01.01.2015 DO 31.12.2015
	10	*****	OD 01.01.2016 DO 31.12.2016
	11	*****	OD 01.01.2017 DO 31.12.2017
	12	*****	OD 01.01.2018 DO 31.12.2018

Strona 9 z 13

3.Wzmianka o złożeniu uchwały lub postanowienia o zatwierdzeniu rocznego sprawozdania finansowego	13	*****	OD 01.01.2019 DO 31.12.2019
	14	*****	OD 01.01.2020 DO 31.12.2020
	15	*****	OD 01.01.2021 DO 31.12.2021
	16	*****	OD 01.01.2022 DO 31.12.2022
	17	*****	OD 01.01.2023 DO 31.12.2023
	18	*****	OD 01.01.2024 DO 31.12.2024
	1	*****	19.04.2007-31.12.2007
	2	*****	01.01.2008-31.12.2008
	3	*****	01.01.2009 R. - 31.12.2009 R.
	4	*****	01.01.2010 - 31.12.2010
	5	*****	01.01.2011 - 31.12.2011
	6	*****	01.01.2012 - 31.12.2012
	7	*****	OD 01.01.2013 DO 31.12.2013
	8	*****	OD 01.01.2014 DO 31.12.2014
	9	*****	OD 01.01.2015 DO 31.12.2015
	10	*****	OD 01.01.2016 DO 31.12.2016
	11	*****	OD 01.01.2017 DO 31.12.2017
	12	*****	OD 01.01.2018 DO 31.12.2018
4.Wzmianka o złożeniu sprawozdania z działalności podmiotu	13	*****	OD 01.01.2019 DO 31.12.2019
	14	*****	OD 01.01.2020 DO 31.12.2020
	15	*****	OD 01.01.2021 DO 31.12.2021
	16	*****	OD 01.01.2022 DO 31.12.2022
	17	*****	OD 01.01.2023 DO 31.12.2023
	18	*****	OD 01.01.2024 DO 31.12.2024
	1	*****	19.04.2007-31.12.2007
	2	*****	01.01.2008-31.12.2008
	3	*****	01.01.2009 R. - 31.12.2009 R.
	4	*****	01.01.2010 - 31.12.2010
	5	*****	01.01.2011 - 31.12.2011
	6	*****	01.01.2012 - 31.12.2012
	7	*****	OD 01.01.2013 DO 31.12.2013
	8	*****	OD 01.01.2014 DO 31.12.2014
	9	*****	OD 01.01.2015 DO 31.12.2015
	10	*****	OD 01.01.2016 DO 31.12.2016
	11	*****	OD 01.01.2017 DO 31.12.2017
	12	*****	OD 01.01.2018 DO 31.12.2018
	13	*****	OD 01.01.2019 DO 31.12.2019
	14	*****	OD 01.01.2020 DO 31.12.2020
	15	*****	OD 01.01.2021 DO 31.12.2021
	16	*****	OD 01.01.2022 DO 31.12.2022
	17	*****	OD 01.01.2023 DO 31.12.2023
	18	*****	OD 01.01.2024 DO 31.12.2024

Strona 10 z 13

5.Wzmianka o złożeniu sprawozdania z płatności na rzecz administracji publicznej	1	*****	OD 01.01.2021 DO 31.12.2021
--	---	-------	-----------------------------

Rubryka 3 - Sprawozdania grupy kapitałowej			
Rodzaj dokumentu	Nr kolejny w polu	Data złożenia	Za okres od do
1.Wzmianka o złożeniu skonsolidowanego rocznego sprawozdania finansowego	1	13.08.2008	19.04.2007-31.12.2007
	2	06.07.2009	01.01.2008-31.12.2008
	3	13.10.2010	01.01.2009 R. - 31.12.2009 R.
	4	13.07.2011	01.01.2010 - 31.12.2010
	5	08.08.2012	01.01.2011 - 31.12.2011
	6	02.07.2013	01.01.2012 - 31.12.2012
	7	03.07.2024	OD 01.01.2023 DO 31.12.2023
	8	22.05.2025	OD 01.01.2024 DO 31.12.2024
2.Wzmianka o złożeniu opinii biegłego rewidenta / sprawozdania z badania skonsolidowanego rocznego sprawozdania finansowego	1	*****	19.04.2007-31.12.2007
	2	*****	01.01.2008-31.12.2008
	3	*****	01.01.2009 R. - 31.12.2009 R.
	4	*****	01.01.2010 - 31.12.2010
	5	*****	01.01.2011 - 31.12.2011
	6	*****	01.01.2012 - 31.12.2012
	7	*****	OD 01.01.2023 DO 31.12.2023
	8	*****	OD 01.01.2024 DO 31.12.2024
3.Wzmianka o złożeniu uchwały lub postanowienia o zatwierdzeniu skonsolidowanego rocznego sprawozdania finansowego	1	*****	19.04.2007-31.12.2007
	2	*****	01.01.2008-31.12.2008
	3	*****	01.01.2009 R. - 31.12.2009 R.
	4	*****	01.01.2010 - 31.12.2010
	5	*****	01.01.2011 - 31.12.2011
	6	*****	01.01.2012 - 31.12.2012
	7	*****	OD 01.01.2023 DO 31.12.2023
	8	*****	OD 01.01.2024 DO 31.12.2024
4.Wzmianka o złożeniu sprawozdania z działalności grupy kapitałowej łącznie ze sprawozdaniem z działalności spółki dominującej	1	*****	19.04.2007-31.12.2007
	2	*****	01.01.2008-31.12.2008
	3	*****	01.01.2010 - 31.12.2010
	4	*****	01.01.2011 - 31.12.2011
	5	*****	01.01.2012 - 31.12.2012
	6	*****	OD 01.01.2023 DO 31.12.2023
	7	*****	OD 01.01.2024 DO 31.12.2024

Rubryka 4 - Przedmiot działalności statutowej organizacji pożytku publicznego

Brak wpisów

Rubryka 5 - Informacja o dniu kończącym rok obrotowy

Strona 11 z 13

1. Dzień kończący pierwszy rok obrotowy, za który należy złożyć sprawozdanie finansowe	31.12.2007
--	------------

Dział 4

Rubryka 1 - Zaległości
Brak wpisów

Rubryka 2 - Wierzytelności
Brak wpisów

Rubryka 3 - Informacje o oddaleniu wniosku o ogłoszenie upadłości na podstawie art. 13 ustawy z 28 lutego 2003 r. Prawo upadłościowe albo o zabezpieczeniu majątku dłużnika w postępowaniu w przedmiocie ogłoszenia upadłości albo w postępowaniu restrukturyzacyjnym albo po prawomocnym umorzeniu postępowania restrukturyzacyjnego
Brak wpisów

Rubryka 4 - Umorzenie prowadzonej przeciwko podmiotowi egzekucji z uwagi na fakt, że z egzekucji nie uzyska się sumy wyższej od kosztów egzekucyjnych
Brak wpisów

Dział 5

Rubryka 1 - Kurator
Brak wpisów

Dział 6

Rubryka 1 - Likwidacja
Brak wpisów

Rubryka 2 - Informacje o rozwiązaniu lub unieważnieniu podmiotu
Brak wpisów

Rubryka 3 - Zarząd komisaryczny
Brak wpisów

Rubryka 4 - Informacja o połączeniu, podziale lub przekształceniu		
1	1. Określenie okoliczności	PRZEJĘCIE INNEJ SPÓŁKI
	2. Opis sposobu połączenia, podziału lub przekształcenia	POŁĄCZENIE NASTĘPUJE W TRYBIE ART. 492 § 1 PKT 1 KSH, PRZEZ PRZEJĘCIE SPÓŁKI STYL.MEDIA SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ. UCHWAŁA O POŁĄCZENIU ZOSTAŁA PODJĘTA PRZEZ NADZWYCAJNE WALNE ZGROMADZENIE W DNIU 14 GRUDNIA 2010 R.
	Podrubryka 1	

Strona 12 z 13

Dane podmiotów powstałych w wyniku połączenia, podziału lub przekształcenia albo dane podmiotów przejmujących całość lub część majątku spółki		
Brak wpisów		
Podrubryka 2		
Dane podmiotów, których majątek w całości lub części jest przejmowany w wyniku połączenia lub podziału		
1	1.Nazwa lub firma	STYL.MEDIA SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ,-----
	2.Kraj i nazwa rejestru lub ewidencji, w którym podmiot był zarejestrowany	-----,
	5.Numer REGON	141587480
2	1.Określenie okoliczności	PRZEJĘCIE INNEJ SPÓŁKI
	2.Opis sposobu połączenia, podziału lub przekształcenia	POŁĄCZENIE NASTĘPUJE W TRYBIE ART. 492 § 1 PKT 1 KSH (ŁĄCZENIE PRZEZ PRZEJĘCIE). UCHWAŁA O POŁĄCZENIU ZOSTAŁA PODJĘTA PRZEZ ZWYCZAJNE WALNE ZGROMADZENIE W DNIU 24 CZERWCA 2013 R. ORAZ PRZEZ NADZWYCZAJNE ZGROMADZENIE WSPÓLNİKÓW MEDOUSA SP. Z O.O. W DNIU 24 CZERWCA 2013 R.
	Podrubryka 1	
	Dane podmiotów powstałych w wyniku połączenia, podziału lub przekształcenia albo dane podmiotów przejmujących całość lub część majątku spółki	
Brak wpisów		
Podrubryka 2		
Dane podmiotów, których majątek w całości lub części jest przejmowany w wyniku połączenia lub podziału		
1	1.Nazwa lub firma	"MEDOUSA" SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ,-----
	2.Kraj i nazwa rejestru lub ewidencji, w którym podmiot był zarejestrowany	-----,
	5.Numer REGON	240150601
3	1.Określenie okoliczności	PRZEJĘCIE INNEJ SPÓŁKI
	2.Opis sposobu połączenia, podziału lub przekształcenia	POŁĄCZENIE PRZEZ PRZEJĘCIE SPÓŁKI POD FIRMĄ ICE CODE GAMES SP. Z O.O. Z SIEDZIBĄ W WARSZAWIE (SPÓŁKA PRZEJMOWANA) NASTĘPUJE W TRYBIE ART. 492 § 1 PKT 1 KSH TJ. POPRZEC PRZENIESIENIE CAŁEGO MAJĄTKU SPÓŁKI PRZEJMOWANEJ NA SPÓŁKĘ POD FIRMĄ AVATRIX S.A. Z SIEDZIBĄ W KRAKOWIE (SPÓŁKA PRZEJMUJĄCA) W ZAMIAN ZA NOWOEMITOWANE AKCJE ZWYKŁE NA OKAZIATELA SERII I, KTÓRE SPÓŁKA WYDA AKCJONARIUSZOM SPÓŁKI PRZEJMOWANEJ – NA ZASADACH OKREŚLONYCH W PLANIE POŁĄCZENIA AVATRIX S.A. Z SIEDZIBĄ W KRAKOWIE ORAZ ICE CODE GAMES SP. Z O.O. Z SIEDZIBĄ W WARSZAWIE, UZGODNIONYM W DNIU 29 STYCZNIA 2021 ROKU. POŁĄCZENIE NASTĘPUJE NA PODSTAWIE UCHWAŁY NADZWYCZAJNEGO WALNEGO ZGROMADZENIA SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ Z DNIA 2 GRUDNIA 2021 ROKU, OBJĘTEJ AKTEM NOTARIALNYM REP. A NR 22070/2021, SPORZĄDZONYM PRZEZ NOTARIUSZA MARIUSZA ŁUKASIKA ORAZ UCHWAŁY NADZWYCZAJNEGO ZGROMADZENIA WSPÓLNİKÓW SPÓŁKI PRZEJMOWANEJ Z DNIA 2 GRUDNIA 2021 ROKU, OBJĘTEJ AKTEM NOTARIALNYM REP. A NR 4677/2021, SPORZĄDZONYM PRZEZ NOTARIUSZA MAGDALENĘ GAŁWIAČEK.
	Podrubryka 1	
	Dane podmiotów powstałych w wyniku połączenia, podziału lub przekształcenia albo dane podmiotów przejmujących całość lub część majątku spółki	
Brak wpisów		
Podrubryka 2		
Dane podmiotów, których majątek w całości lub części jest przejmowany w wyniku połączenia lub podziału		
	1.Nazwa lub firma	ICE CODE GAMES, SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ

Strona 13 z 13

1	2.Kraj i nazwa rejestru lub ewidencji, w którym podmiot był zarejestrowany	POLSKA, -----
	3.Numer w rejestrze	-----
	4.Nazwa sądu prowadzącego rejestr	-----
	5.Numer REGON	366569268

Rubryka 5 - Informacja o postępowaniu upadłościowym

Brak wpisów

Rubryka 6 - Informacja o postępowaniu układowym

Brak wpisów

Rubryka 7 - Informacje o postępowaniach restrukturyzacyjnych, o postępowaniu naprawczym, o przymusowej restrukturyzacji lub o objęciu spółki akcyjnej restrukturyzacją i uporządkowaną likwidacją

Brak wpisów

Rubryka 8 - Informacja o zawieszeniu działalności gospodarczej

Brak wpisów

Rubryka 9 - Informacje o przyjęciu do akt rejestrowych dokumentów dotyczących przekształcenia, połączenia lub podziału transgranicznego

Brak wpisów

data sporządzenia wydruku 22.05.2026

adres strony internetowej, na której są dostępne informacje z rejestru: prs.ms.gov.pl

22.6. Statut Spółki

POSTANOWIENIA OGÓLNE

§1

1. Spółka prowadzi działalność gospodarczą pod firmą ICE CODE GAMES Spółka Akcyjna.
2. Spółka może używać skróconej nazwy ICE CODE GAMES S.A. oraz wyróżniającego ją znaku graficznego.

§2

Siedzibą Spółki jest Warszawa.

§3

1. Spółka prowadzi działalność na obszarze Rzeczypospolitej Polskiej i poza jej granicami.
2. Na obszarze swojego działania Spółka może powoływać oddziały i inne jednostki organizacyjne, oraz tworzyć spółki i przystępować do spółek już istniejących, a także uczestniczyć we wszelkich dopuszczonych prawem powiązaniach organizacyjno-prawnych.

§4

1. Przedmiotem działalności Spółki jest:
 - 1) Pozostałe drukowanie – PKD 18.12.Z;
 - 2) Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku – PKD 18.13.Z;
 - 3) Reprodukacja zapisanych nośników informacji – PKD 18.20.Z;
 - 4) Naprawa i konserwacja maszyn – PKD 33.12.Z;
 - 5) Sprzedaż hurtowa narzędzi technologii informacyjnej i komunikacyjnej – PKD 46.5;
 - 6) Sprzedaż hurtowa mebli biurowych – PKD 46.65.Z;
 - 7) Sprzedaż hurtowa pozostałych maszyn i urządzeń biurowych – PKD 46.66.Z;
 - 8) Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach – PKD 47.41.Z;
 - 9) Sprzedaż detaliczna sprzętotelekomunikacyjnego prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach – PKD 47.42.Z;
 - 10) Sprzedaż detaliczna mebli, sprzętuświetleniowego i pozostałych artykułów użytku domowego prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach – PKD 47.59.Z;
 - 11) Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet; - PKD 47.91.Z;
 - 12) Wydawanie książek – PKD 58.11.Z;
 - 13) Wydawanie wykazów oraz list (np. adresowych, telefonicznych) – PKD 58.12.Z;
 - 14) Wydawanie gazet – PKD 58.13.Z;
 - 15) Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków - PKD 58.14.Z;
 - 16) Pozostała działalność wydawnicza – PKD 58.19.Z;
 - 17) Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych – PKD 58.21.Z;
 - 18) Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania – PKD 58.29.Z;
 - 19) Działalność związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi - PKD 59.1;
 - 20) Działalność w zakresie nagrań dźwiękowych i muzycznych – PKD 59.20.Z;
 - 21) Nadawanie programów radiofonicznych – PKD 60.10.Z;
 - 22) Nadawanie programów telewizyjnych ogólnodostępnych i abonamentowych – PKD 60.20.Z;
 - 23) Działalność w zakresie telekomunikacji przewodowej – PKD 61.10.Z;
 - 24) Działalność w zakresie telekomunikacji bezprzewodowej, z wyłączeniem telekomunikacji satelitarnej – PKD 61.20.Z;

- 25) Działalność w zakresie telekomunikacji satelitarnej – PKD 61.30.Z;
- 26) Działalność w zakresie pozostałej telekomunikacji – PKD 61.90.Z;
- 27) Działalność związana z oprogramowaniem – PKD 62.01.Z;
- 28) Działalność związana z oprogramowaniem i doradztwem w zakresie informatyki oraz działalność powiązana – PKD 62.0;
- 29) Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność – PKD 63.11.Z;
- 30) Działalność portali internetowych – PKD 63.12.Z;
- 31) Pozostała działalność usługowa w zakresie informacji – PKD 63.9;
- 32) Pozostałe pośrednictwo pieniężne – PKD 64.19.Z;
- 33) Działalność holdingów finansowych – PKD 64.20.Z;
- 34) Działalność trustów, funduszy i podobnych instytucji finansowych – PKD 64.30.Z;
- 35) Pozostała finansowa działalność usługowa, gdzie indziej niesklasyfikowana, z wyłączeniem ubezpieczeń i funduszów emerytalnych – PKD 64.99.Z;
- 36) Zarządzanie rynkami finansowymi – PKD 66.11.Z;
- 37) Działalność maklerska związana z rynkiem papierów wartościowych i towarów giełdowych – PKD 66.12.Z;
- 38) Pozostała działalność wspomagająca usługi finansowe, z wyłączeniem ubezpieczeń i funduszów emerytalnych – PKD 66.19.Z;
- 39) Kupno i sprzedaż nieruchomości na własny rachunek – PKD 68.10.Z;
- 40) Wynajem i zarządzanie nieruchomościami własnymi lub dzierżawionymi – PKD 68.20.Z;
- 41) Działalność rachunkowo-księgowa; doradztwo podatkowe – PKD 69.20.Z;
- 42) Działalność firm centralnych (head offices) i holdingów, z wyłączeniem holdingów finansowych – PKD 70.10.Z;
- 43) Stosunki międzyludzkie (public relations) i komunikacja – PKD 70.21.Z;-
- 44) Pozostałe doradztwo w zakresie prowadzenia działalności gospodarczej i zarządzania – PKD 70.22.Z;
- 45) Działalność agencji reklamowych – PKD 73.11.Z;
- 46) Pośrednictwo w sprzedaży czasu i miejsca na cele reklamowe w radio i telewizji – PKD 73.12.A;
- 47) Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych – PKD 73.12.B;
- 48) Pośrednictwo w sprzedaży czasu i miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet) – PKD 73.12.C;
- 49) Pośrednictwo w sprzedaży czasu i miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach – PKD 73.12.D;
- 50) Badanie rynku i opinii publicznej – PKD 73.20.Z;
- 51) Działalność fotograficzna – PKD 74.20.Z;
- 52) Pozostała działalność profesjonalna, naukowa i techniczna, gdzie indziej niesklasyfikowana – PKD 74.90.Z;
- 53) Wynajem i dzierżawa samochodów osobowych i furgonetek – PKD 77.11.Z;
- 54) Wynajem i dzierżawa maszyn i urządzeń biurowych, włączając komputery – PKD 77.33.Z;
- 55) Działalność związana z wyszukiwaniem miejsc pracy i pozyskiwaniem pracowników – PKD 78.10.Z;
- 56) Działalność agencji pracy tymczasowej – PKD 78.20.Z;
- 57) Pozostała działalność związana z udostępnianiem pracowników – PKD 78.30.Z;
- 58) Naprawa i konserwacja komputerów i urządzeń peryferyjnych – PKD 95.11.Z;
- 59) Działalność centrów telefonicznych (call center) – PKD 82.20.Z;
- 60) Działalność wspomagająca edukację – PKD 85.60.Z.

2. Jeżeli podjęcie lub prowadzenie działalności gospodarczej w zakresie ustalonego wyżej przedmiotu działalności Spółki, z mocy przepisów szczególnych, wymaga zgody, zezwolenia lub koncesji organu państwa, to rozpoczęcie lub prowadzenie takiej działalności może nastąpić po uzyskaniu takiego zezwolenia, zgody lub koncesji.
3. Działalność określona w ust. 1 może być prowadzona także w kooperacji z przedsiębiorcami krajowymi i zagranicznymi.
4. Z zachowaniem właściwych przepisów prawa zmiana przedmiotu działalności Spółki może nastąpić bez obowiązku wykupu akcji od tych akcjonariuszy, którzy nie godzą się na taką zmianę.

KAPITAŁ ZAKŁADOWY SPÓŁKI. AKCJE I AKCJONARIUSZE.

§ 5

1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 17.796.269,90 zł (siedemnaście milionów siedemset dziewięćdziesiąt sześć tysięcy dwieście sześćdziesiąt dziewięć złotych i dziewięćdziesiąt groszy) i dzieli się na 177.962.699 (sto siedemdziesiąt siedem milionów dziewięćset sześćdziesiąt dwa tysiące sześćset dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 10 groszy każda akcja i dzieli się na:
 - a) 6.420.000 (sześć milionów czterysta dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - b) 2.093.220 (dwa miliony dziewięćdziesiąt trzy tysiące dwieście dwadzieścia) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - c) 2.228.914 (dwa miliony dwieście dwadzieścia osiem tysięcy dziewięćset czternaście) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - d) 169.000 (sto sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - e) 912.227 (dziewięćset dwanaście tysięcy dwieście dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - f) 176.666 (sto siedemdziesiąt sześć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - g) 650.000 (sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - h) 60.000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 (dziesięć groszy) każda akcja,
 - i) 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - j) 1.833.472 (jeden milion osiemset trzydzieści trzy czterysta siedemdziesiąt dwie) akcje zwykłe na okaziciela serii J o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
 - k) 49.051.200 (czterdzieści dziewięć milionów pięćdziesiąt jeden tysięcy dwieście) akcji zwykłych na okaziciela serii K o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.
2. Akcje serii A, B, C, D, E, F, G, H, J oraz K zostały opłacone gotówką. Akcje serii I zostały pokryte w wyniku połączenia Spółki ze spółką pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, dokonanego na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na Spółkę (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane akcje serii I, które Spółka wydała wspólnikom ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością.
3. Akcje Spółki kolejnych emisji mogą być akcjami imiennymi lub na okaziciela oraz mogą być pokrywane wkładami pieniężnymi i niepieniężnymi.

§ 5a

1. Zarząd Spółki jest uprawniony, w terminie do dnia 6 maja 2028 roku do podwyższenia kapitału zakładowego, na zasadach przewidzianych w art. 444-447 Kodeksu spółek handlowych, o kwotę nie wyższą niż 9.530.852,00 zł (dziewięć milionów pięćset trzydzieści tysięcy osiemset pięćdziesiąt dwa złote 00/100) (kapitał docelowy). Zarząd może wykonać powyższe upoważnienie w drodze jednego lub kilku podwyższeń.
2. W ramach kapitału docelowego Zarząd może wydawać akcje imienne lub na okaziciela, zarówno za wkłady pieniężne, jak i niepieniężne.
3. W ramach kapitału docelowego Zarząd może wydawać również warranty subskrypcyjne.
4. W ramach subskrypcji akcji w zakresie kapitału docelowego Zarząd może w interesie Spółki pozbawić Akcjonariuszy prawa poboru akcji w całości lub w części.
5. Na każdorazowe podwyższenie kapitału w ramach kapitału docelowego, jak również na sposób jego przeprowadzenia, w szczególności na pozbawienie prawa poboru oraz cenę emisyjną, Zarząd zobowiązany jest uzyskać zgodę Rady Nadzorczej.

§ 6

1. Akcje mogą być umarzane w drodze obniżenia kapitału zakładowego uchwałą Walnego Zgromadzenia, za zgodą akcjonariusza, którego akcje mają być umorzone. Wysokość zapłaty za umarzane akcje zostanie określona każdorazowo uchwałą Walnego Zgromadzenia.
2. Spółka może nabywać własne akcje w celu ich umorzenia oraz dla realizacji innych celów wymienionych w art. 362 Kodeksu spółek handlowych.
3. W zamian za akcje umarzane Spółka może wydawać świadectwa użytkowe na warunkach określonych przez Walne Zgromadzenie.
4. W zamian za umarzane akcje akcjonariusz otrzymuje wypłatę wartości akcji określonej w trybie zgodnym z postanowieniami ust.1 zd.2, w terminie miesiąca od zarejestrowania uchwały o umorzeniu.

§ 7

1. Organizację Spółki określa regulamin organizacyjny uchwalony przez Zarząd Spółki i zatwierdzony przez Radę Nadzorczą.
2. Na pokrycie strat bilansowych Spółka utworzy kapitał zapasowy, na który będą dokonywane coroczne odpisy, w wysokości nie mniejszej niż 8% (osiem procent) rocznego zysku netto, do czasu kiedy kapitał zapasowy osiągnie wysokość równą wysokości 1/3 (jednej trzeciej) kapitału zakładowego.
3. Spółka utworzy kapitał rezerwowy na pokrycie poszczególnych wydatków lub strat. Na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia mogą być także tworzone, znoszone i wykorzystywane stosownie do potrzeb fundusze celowe.
4. Zysk netto Spółki może być przeznaczony w szczególności na:
 - a) kapitał zapasowy;
 - b) inwestycje;
 - c) dodatkowy kapitał rezerwowy tworzony w Spółce;
 - d) dywidendy dla akcjonariuszy;
 - e) inne cele określone uchwałą Walnego Zgromadzenia.
5. Zwyczajne Walne Zgromadzenie ustala dzień wypłaty dywidendy Akcjonariuszom. Dzień dywidendy może być wyznaczony na dzień powzięcia uchwały przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie albo w ciągu kolejnych trzech miesięcy, licząc od dnia podjęcia uchwały.

ORGANY SPÓŁKI

§ 8

Organami Spółki są:

- 1) Walne Zgromadzenie,
- 2) Zarząd,

3) Rada Nadzorcza.

§ 9

1. Walne Zgromadzenie obraduje jako zwyczajne lub nadzwyczajne.
2. Zwyczajne Walne Zgromadzenie powinno odbyć się nie później niż sześć miesięcy po zakończeniu roku obrotowego Spółki.
3. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie zwołuje Zarząd Spółki z własnej inicjatywy lub na pisemny wniosek Rady Nadzorczej, Przewodniczącego Rady Nadzorczej, Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej lub Akcjonariuszy reprezentujących co najmniej 5% (pięć procent) kapitału zakładowego.
4. Walne zgromadzenie zwołuje się przez ogłoszenie dokonywane na stronie internetowej spółki oraz w sposób określony dla przekazywania informacji bieżących zgodnie z przepisami o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych.
5. Ogłoszenie powinno być dokonane co najmniej na dwadzieścia sześć dni przed terminem walnego zgromadzenia.
6. Zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia powinno nastąpić w ciągu dwóch tygodni od daty złożenia wniosku zgodnie z paragrafem 9 ust. 3.
7. Walne Zgromadzenie zostanie zwołane przez Przewodniczącego lub Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej, lub co najmniej dwóch członków Rady Nadzorczej:
 - a) w przypadku, gdy Zarząd nie zwołał Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia w terminie określonym w powyższym § 9 ust. 2; lub
 - b) jeżeli pomimo złożenia wniosku, o którym mowa w § 9 ust. 3 Zarząd nie zwołał Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia w terminie, o którym mowa w powyższym § 9 ust. 4.
8. Walne zgromadzenie odbywa się w siedzibie Spółki lub w Krakowie.

§ 10

1. Walne Zgromadzenie może podejmować uchwały jedynie w sprawach objętych porządkiem obrad, chyba że cały kapitał zakładowy jest reprezentowany na Walnym Zgromadzeniu i nikt z obecnych nie wniósł sprzeciwu co do powzięcia uchwały.
2. Rada Nadzorcza oraz Akcjonariusze reprezentujący co najmniej 5% (pięć procent) kapitału zakładowego mogą żądać umieszczenia poszczególnych spraw na porządku obrad najbliższego Walnego Zgromadzenia.
3. Żądanie, o którym mowa w § 10 ust. 2, powinno zostać złożone Zarządowi nie później niż na dwadzieścia jeden dni przed terminem Walnego Zgromadzenia. Żądanie zgłoszone po tym terminie, będzie traktowane jako wniosek o zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
4. Walne Zgromadzenie może podejmować uchwały bez względu na liczbę obecnych Akcjonariuszy lub reprezentowanych akcji, o ile kodeks spółek handlowych nie stanowi inaczej.
5. Każda akcja daje na Walnym Zgromadzeniu prawo do jednego głosu, o ile niniejszy Statut nie stanowi inaczej. Prawo głosu w stosunku do akcji przysługuje od dnia rejestracji sądowej akcji.
6. O ile niniejszy Statut lub przepisy prawa nie stanowią inaczej uchwały Walnego Zgromadzenia zapadają zwykłą większością głosów oddanych za podjęciem uchwały.
7. Zdjęcie z porządku obrad bądź zaniechanie rozpatrywania sprawy umieszczonej w porządku obrad na wniosek akcjonariuszy wymaga podjęcia uchwały Walnego Zgromadzenia, po uprzednio wyrażonej zgodzie przez wszystkich obecnych akcjonariuszy, którzy taki wniosek zgłosili, popartej 75% (siedemdziesiąt pięć procent) głosów Walnego Zgromadzenia.
8. Uchwała zmieniająca § 20, która pozbawia Akcjonariuszy prawa do powoływania lub odwoływania członków Rady Nadzorczej, wymaga dla swej ważności oddania głosu za uchwałą odpowiednio przez Akcjonariusza, któremu przysługuje określone wyżej prawo osobiste.

§ 11

1. Do kompetencji Walnego Zgromadzenia należy w szczególności:
 - a) podejmowanie uchwał o podziale zysków albo o pokryciu strat,
 - b) połączenie, podział lub przekształcenie Spółki,
 - c) rozwiązanie i likwidacja Spółki,
 - d) podwyższenie lub obniżenie kapitału zakładowego,
 - e) ustalenie zasad wynagradzania członków Rady Nadzorczej,
 - f) tworzenie i znoszenie funduszy celowych,
 - g) zmiana przedmiotu działalności Spółki,
 - h) zmiana Statutu Spółki,
 - i) emisja obligacji, w tym obligacji zamiennych na akcje i z prawem pierwszeństwa,
 - j) nabycie oraz zbycie lub wydzierżawienie przedsiębiorstwa lub zorganizowanej części przedsiębiorstwa Spółki oraz ustanowienie na nim ograniczonego prawa rzeczowego,
 - k) nabycie oraz zbycie lub wydzierżawienie nieruchomości lub udziału w nieruchomości oraz ustanowienie na nieruchomości lub udziale w nieruchomości ograniczonego prawa rzeczowego,
 - l) wybór likwidatorów,
 - m) wszelkie postanowienia dotyczące roszczeń o naprawienie szkody wyrządzonej przy zawiązywaniu Spółki lub sprawowaniu zarządu lub nadzoru,
 - n) rozpatrywanie spraw wniesionych przez Radę Nadzorczą, Zarząd lub Akcjonariuszy,
 - o) podejmowanie uchwał o zaoferowaniu akcji Spółki w ramach oferty publicznej oraz niezbędnych do dopuszczenia akcji do obrotu na rynku regulowanym lub alternatywnym,
 - p) wyrażanie zgody na zawieranie umów kredytu, pożyczki, poręczenia lub innej podobnej umowy pomiędzy Spółką i jej członkami Zarządu, Rady Nadzorczej, prokurentem lub likwidatorem, albo na rzecz którejkolwiek z tych osób,
 - q) zatwierdzanie regulaminu Rady Nadzorczej oraz uchwalanie regulaminu obrad Walnego Zgromadzenia.
2. Oprócz spraw wymienionych w § 11 ust. 1, uchwały Walnego Zgromadzenia wymagają inne sprawy określone w przepisach prawa lub w Statucie.
3. Wnioski w sprawach, w których niniejszy Statut wymaga zgody Walnego Zgromadzenia powinny być zgłoszone wraz z pisemną opinią Rady Nadzorczej.
4. Istotna zmiana przedmiotu działalności Spółki może nastąpić bez wykupu akcji, jeżeli uchwała Walnego Zgromadzenia powzięta będzie większością dwóch trzecich głosów w obecności osób reprezentujących co najmniej połowę kapitału zakładowego Spółki.

§ 12

Szczegółowy tryb prowadzenia obrad i podejmowania uchwał Walnego Zgromadzenia zawarty jest w Regulaminie Walnego Zgromadzenia, uchwalanym najpóźniej na drugim zgromadzeniu.

§ 13

Zastawnikowi lub użytkownikowi akcji nie przysługuje prawo głosu na Walnym Zgromadzeniu.

Zarząd

§ 14

1. Zarząd Spółki składa się z jednego do trzech członków, w tym Prezesa Zarządu, powoływanych na wspólną kadencję, która trwa 5 (pięć) lat. Mandat członka Zarządu powołanego przed upływem danej kadencji Zarządu wygasa równocześnie z wygaśnięciem mandatów pozostałych członków Zarządu.
2. Pierwszy Zarząd składa się z Prezesa i Członka Zarządu, którzy powoływani są przez założycieli Spółki na dwa lata.
3. Powołanie może nastąpić nie wcześniej niż na rok przed upływem bieżącej kadencji członka Zarządu.

4. Rada Nadzorcza powołuje, odwołuje i zawiesza w czynnościach członków Zarządu Spółki oraz określa liczbę członków Zarządu, za wyjątkiem wskazanym w ust. 2.
5. Mandaty członków Zarządu wygasają z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie, bilans oraz rachunek zysków i strat za ostatni rok ich urzędowania.

§ 15

1. Zarząd Spółki zarządza Spółką i reprezentuje ją na zewnątrz.
2. Wszelkie sprawy związane z prowadzeniem przedsiębiorstwa Spółki nie zastrzeżone ustawą lub niniejszym Statutem do kompetencji Walnego Zgromadzenia lub Rady Nadzorczej, należą do kompetencji Zarządu. Przed podjęciem działań, które z mocy kodeksu spółek handlowych lub niniejszego Statutu wymagają uchwały Walnego Zgromadzenia lub Rady Nadzorczej, Zarząd zwróci się o podjęcie takiej uchwały odpowiednio do Walnego Zgromadzenia lub Rady Nadzorczej.
3. Tryb działania Zarządu określi szczegółowo Regulamin Zarządu. Regulamin Zarządu uchwała Zarząd Spółki najpóźniej na drugim posiedzeniu Zarządu, a zatwierdza go Rada Nadzorcza.
4. Uchwały Zarządu są protokołowane. Protokoły powinny zawierać porządek obrad, nazwiska i imiona obecnych członków Zarządu, liczbę głosów oddanych na poszczególne uchwały oraz zdania odrębne. Protokoły podpisują obecni członkowie Zarządu.
5. Prezes Zarządu przewodniczy posiedzeniom Zarządu. W przypadku nieobecności Prezesa Zarządu posiedzeniom przewodniczy Wiceprezes Zarządu.

§ 16

1. Do składania oświadczeń woli w imieniu Spółki oraz do jej reprezentowania w przypadku Zarządu jednoosobowego uprawniony jest Prezes Zarządu samodzielnie. Do składania oświadczeń woli w imieniu Spółki oraz do jej reprezentowania w przypadku Zarządu wieloosobowego uprawnieni są:
 - a) w przypadku składania oświadczeń woli skutkujących zaciągnięciem zobowiązań lub powstaniem wierzytelności w wysokości do kwoty nie przekraczającej 200.000,00 zł (dwieście tysięcy złotych zero groszy), każdy z Członków Zarządu samodzielnie,
 - b) w przypadku składania oświadczeń woli skutkujących zaciągnięciem zobowiązań lub powstaniem wierzytelności w wysokości przekraczającej 200.000,00 zł (dwieście tysięcy złotych zero groszy), dwaj Członkowie Zarządu działający łącznie.
2. Pisma i oświadczenia składane Spółce mogą być dokonywane do rąk jednego członka Zarządu lub prokurenta, ale zawsze w siedzibie Spółki.
3. Sprawy przekraczające zwykły zarząd Spółką wymagają uchwały Zarządu.

§ 17

1. Umowy z członkami Zarządu Spółki zawiera w imieniu Spółki przedstawiciel Rady Nadzorczej, delegowany spośród jej członków. W tym samym trybie dokonuje się innych czynności prawnych pomiędzy Spółką a członkiem Zarządu.
2. Rada Nadzorcza reprezentuje Spółkę w sporach z członkiem Zarządu.

§ 18

Zarząd Spółki zobowiązany jest niezwłocznie powiadomić Radę Nadzorczą o nadzwyczajnych zmianach w sytuacji finansowej i prawnej Spółki lub istotnych naruszeniach umów, których stroną jest Spółka.

§ 19

Członek Zarządu nie może bez zezwolenia Rady Nadzorczej zajmować się interesami konkurencyjnymi ani też uczestniczyć w spółce konkurencyjnej jako wspólnik spółki cywilnej, spółki osobowej lub jako członek organu spółki kapitałowej bądź uczestniczyć w innej konkurencyjnej osobie prawnej jako członek organu. Zakaz ten obejmuje także udział w konkurencyjnej spółce

kapitałowej, w przypadku posiadania w niej przez członka Zarządu co najmniej 10% (dziesięć procent) udziałów lub akcji bądź prawa do powoływania co najmniej jednego członka zarządu.

Rada Nadzorcza

§ 20

1. Rada Nadzorcza składa się z 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) członków, w tym Przewodniczącego i Wiceprzewodniczącego.
2. Członków Rady Nadzorczej będzie powoływać i odwoływać Walne Zgromadzenie.
3. W przypadku, gdy z jakiegokolwiek przyczyny miejsce w Radzie Nadzorczej zostanie opróżnione, Rada Nadzorcza uprawniona jest do uzupełnienia swojego składu do wymaganej przepisami prawa liczby. W takim wypadku każdy z Członków Rady Nadzorczej uprawniony jest do zgłoszenia po jednym kandydacie do Rady Nadzorczej. Członkiem Rady Nadzorczej zostaje osoba, która uzyskała najwięcej głosów Członków Rady. Głosowanie jest tajne.
4. Członkowie Rady Nadzorczej powoływani są na okres wspólnej kadencji wynoszącej 5 (pięć) lat, z wyjątkiem pierwszej kadencji, która trwa jeden rok.
5. Rada Nadzorcza działa na podstawie Regulaminu, który zostaje uchwalony przez Radę Nadzorczą i zatwierdzony przez Walne Zgromadzenie.

§ 21

/uchylony/

§ 22

Posiedzenie Rady Nadzorczej zwołuje i przewodniczy na nim Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w razie jego nieobecności Wiceprzewodniczący. Pierwsze posiedzenie nowo wybranej Rady Nadzorczej zwołuje i otwiera Przewodniczący ustępującej Rady Nadzorczej, a w jego braku Prezes Zarządu. Przewodniczącego i Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej wybiera Rada Nadzorcza w głosowaniu tajnym bezwzględną większością głosów oddanych.

§ 23

1. Przewodniczący Rady Nadzorczej lub w razie jego nieobecności Wiceprzewodniczący zwołuje posiedzenie Rady Nadzorczej z własnej inicjatywy lub na pisemny wniosek Zarządu Spółki lub członka Rady Nadzorczej. Posiedzenie powinno być zwołane w ciągu dwóch tygodni od chwili złożenia wniosku.
2. Posiedzenia Rady Nadzorczej zwołuje się za uprzednim 7 (siedmio) dniowym powiadomieniem przekazanym członkom Rady Nadzorczej listem poleconym lub za pośrednictwem poczty elektronicznej, chyba, że wszyscy członkowie Rady Nadzorczej wyrażą zgodę na odbycie posiedzenia bez zachowania powyższego 7 (siedmio) dniowego powiadomienia. Zgoda może być wyrażona wobec osoby zwołującej posiedzenie Rady Nadzorczej przekazana za pomocą każdego środka.
3. Posiedzenia Rady Nadzorczej mogą się odbywać za pośrednictwem telefonu lub innego środka technicznego (np. Internet), w sposób umożliwiający wzajemne porozumienie wszystkich uczestniczących w takim posiedzeniu członków Rady Nadzorczej. Uchwały podjęte na tak odbytym posiedzeniu będą ważne, jeżeli wszyscy członkowie Rady Nadzorczej zostali zawiadomieni o treści projektów uchwał. Członkowie Rady Nadzorczej mogą brać udział w podejmowaniu uchwał, oddając swój głos za pośrednictwem innego Członka Rady Nadzorczej, za wyjątkiem spraw wprowadzonych do porządku obrad na posiedzeniu Rady Nadzorczej.
4. W zakresie dozwolonym przez prawo, uchwały Rady Nadzorczej mogą być powzięte w drodze pisemnego głosowania zarządzanego przez Przewodniczącego Rady Nadzorczej lub w razie jego nieobecności Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej. Uchwały tak podjęte będą ważne jeżeli wszyscy członkowie Rady Nadzorczej zostali zawiadomieni o treści projektów uchwał. Podejmowanie uchwał w trybie określonym w ust. 3 i 4 nie dotyczy wyborów Przewodniczącego i

Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej oraz powołania, odwołania i zawieszania w czynnościach członków Zarządu.

5. Dla ważności uchwał Rady Nadzorczej wymagane jest zaproszenie na posiedzenie wszystkich członków Rady, zgodnie ust. 1 i 2 powyżej.

§ 24

1. Rada wykonuje stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich dziedzinach.
2. Do szczególnych obowiązków Rady, realizowanych w formie podejmowanych uchwał należy:
 - a) ocena sprawozdań Zarządu z działalności Spółki oraz sprawozdania finansowego za ubiegły rok obrotowy, w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami, jak i ze stanem faktycznym oraz wniosków Zarządu dotyczących podziału zysków i pokrycia strat, a także składanie Walnemu Zgromadzeniu corocznego pisemnego sprawozdania z wyników tej oceny i działalności Rady Nadzorczej;
 - b) zatwierdzanie strategicznych planów gospodarczych Spółki (biznes plan);-
 - c) wyrażanie zgody na udzielanie przez Spółkę gwarancji albo poręczeń, na ustanawianie zastawu, hipoteki, przewłaszczenia na zabezpieczenie i innych obciążeń majątku Spółki;
 - d) wyrażanie zgody na nabycie nieruchomości Spółki lub praw wieczystego użytkowania;
 - e) wyrażanie zgody na nabycie lub objęcie przez Spółkę udziałów lub akcji w innych spółkach handlowych oraz na przystąpienie Spółki do innych podmiotów gospodarczych, w tym także powodujących przystąpienie Spółki do spółek cywilnych, osobowych albo porozumień dotyczących współpracy strategicznej lub zmierzających do podziału zysków;
 - f) wyrażanie zgody na zbycie lub przekazanie praw autorskich lub innych praw do własności intelektualnej, w tym w szczególności praw do znaków towarowych, praw do kodów źródłowych i oprogramowania, także udzielenie koncesji lub licencji przekraczających zakres normalnej i podstawowej działalności Spółki;
 - g) wyrażanie zgody na zawieranie umów pomiędzy Spółką a członkami Zarządu Spółki innych niż wymienione w art. 15 § 1 kodeksu spółek handlowych, a także wyrażanie zgody na zawieranie umów z Akcjonariuszami Spółki lub Podmiotami Powiązanymi (w rozumieniu § 21 ust. 3 Statutu);
 - h) wyrażanie zgody na świadczenie, z jakiegokolwiek tytułu prawnego, przez Spółkę lub Podmioty Powiązane ze Spółką na rzecz członków Zarządu Spółki;--
 - i) wyrażanie zgody na zawarcie przez Spółkę lub Podmiot Zależny od Spółki istotnej umowy z Podmiotem Powiązanym ze Spółką, z członkiem Rady Nadzorczej lub z członkiem Zarządu Spółki oraz z podmiotami z nimi powiązanymi;
 - j) nie jest wymagane wyrażenie zgody na dokonywanie przez Spółkę wydatków (w tym wydatków inwestycyjnych) i zaciągania zobowiązań do kwoty 500 000,00 zł;
 - k) wybór biegłego rewidenta do przeprowadzania badania sprawozdań finansowych Spółki;
 - l) zatwierdzanie Regulaminu Zarządu;
 - m) ustalanie zasad wynagradzania Zarządu Spółki, w tym wszelkich form premiowania;
 - n) wyrażanie opinii w przedmiocie przedkładanych przez Zarząd Walnemu Zgromadzeniu wniosków o zmianę Statutu Spółki, o podwyższenie lub obniżenie kapitału zakładowego Spółki lub wniosków, dotyczących zasad przeprowadzania publicznej lub niepublicznej oferty akcji Spółki;
 - o) wyrażania zgody na uchylenie zakazu konkurencji obowiązującego członka Zarządu Spółki;
 - p) reprezentowanie Spółki w czynnościach prawnych pomiędzy Spółką, a członkami Zarządu Spółki;
 - q) inne sprawy, które na mocy kodeksu spółek handlowych lub niniejszego Statutu podlegają kompetencji Rady Nadzorczej.

§ 25

1. Członkowie Rady Nadzorczej wykonują swoje prawa i obowiązki osobiście.
2. Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej ustala Walne Zgromadzenie.

§ 26

Rada może oddelegować ze swego grona członków do indywidualnego wykonywania poszczególnych czynności nadzorczych. Członkowie ci otrzymują osobne wynagrodzenie, którego wysokość ustala Walne Zgromadzenie. Członków tych obowiązuje zakaz konkurencji, któremu podlegają członkowie Zarządu Spółki.

§ 27

1. Z zastrzeżeniem ust. 2 i 3 poniżej, do podjęcia uchwały przez Radę Nadzorczą Spółki wymagana będzie bezwzględna większość głosów oddanych w obecności co najmniej połowy członków Rady Nadzorczej. W przypadku równej liczby głosów za i przeciwko podjęciu uchwały głos decydujący będzie miał Przewodniczący Rady Nadzorczej, zaś w jego nieobecności – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej.
2. Uchwały Rady Nadzorczej powinny być protokołowane. Protokoły podpisują obecni członkowie Rady. W protokołach należy podać porządek obrad oraz wymienić nazwiska i imiona członków Rady Nadzorczej, biorących udział w posiedzeniu, liczbę głosów oddanych na poszczególne uchwały, podać sposób przeprowadzania i wynik głosowania.
3. Do protokołów winny być dołączone odrębne zdania członków Rady Nadzorczej obecnych na posiedzeniu oraz nadesłane później sprzeciwu nieobecnych członków na posiedzeniu Rady.

§ 28

W imieniu Rady Nadzorczej, reprezentującej Spółkę w umowach i sporach z członkami Zarządu, działa dwóch członków Rady wyznaczonych w tym celu uchwałą tego organu.

§ 29

Jeżeli Rada Nadzorcza liczy 5 osób, nie powołuje się odrębnego komitetu audytu, zaś jego zadania wykonuje Rada Nadzorcza.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 30

1. Rokiem obrotowym Spółki jest rok kalendarzowy z tym, że pierwszy rok obrotowy Spółki kończy się 31 grudnia 2007 r.
2. Rozwiązanie Spółki następuje po przeprowadzeniu likwidacji.
3. Likwidację prowadzi się pod firmą Spółki z dodatkiem „w likwidacji”.
4. Likwidatorami są członkowie Zarządu i osoba wyznaczona przez Radę Nadzorczą.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Statutem mają zastosowanie przepisy Kodeksu Spółek Handlowych.
6. Założycielem Spółki jest: MCI MANAGEMENT S.A. z siedzibą we Wrocławiu, ul. Św. Mikołaja 7, 50-125.”

22.7. Wykaz skrótów

Akcje	Akcje serii I, Akcje serii J
Akcje serii I	114.368.000 akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, będących na podstawie niniejszego dokumentu informacyjnego przedmiotem wprowadzenia do alternatywnego systemu Obrotu na rynek NewConnect
Akcje serii J	1.833.472 akcji zwykłych na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, będących na podstawie niniejszego dokumentu informacyjnego przedmiotem wprowadzenia do alternatywnego systemu Obrotu na rynek NewConnect
Akcjonariusz	Uprawniony z Akcji Spółki
Alternatywny System Obrotu, ASO	Alternatywny System Obrotu (alternatywny system obrotu), o którym mowa w art. 3 pkt 2 Ustawy o obrocie, organizowany przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie
Autoryzowany Doradca	AUTORYZOWANI.PL Prosta Spółka Akcyjna z siedzibą w Bielsku-Białej
ASI	Alternatywna Spółka Inwestycyjna
Dokument Informacyjny	Niniejszy dokument zawierający informacje o sytuacji prawnej i finansowej Ice Code Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie oraz o instrumentach finansowych, związany z Akcjami serii I, oraz Akcjami serii J w związku z ubieganiem się o wprowadzenie ich do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie SA, który został sporządzony na podstawie §13 Załącznika nr 1 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, przy uwzględnieniu §5 ust. 3 Uchwały nr 1628/2025 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 22 grudnia 2025 r. w sprawie zmiany Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu
Dz. U.	Dziennik Ustaw Rzeczypospolitej Polski
Emitent	Ice Code Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie
EUR, EURO, Euro	Euro – jednostka monetarna obowiązująca w Unii Europejskiej
Giełda, GPW, GPW S.A.	Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie
Ice Code Games, Ice Code Games S.A.	Ice Code Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (KRS 0000282571)
ISIN	Międzynarodowy numer identyfikacyjny papierów wartościowych (International Securities Identification Number)
KDPW, KDPW S.A., Depozyt	Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. z siedzibą w Warszawie
Kodeks spółek handlowych, K.s.h.	Ustawa z dnia 15 września 2000 r. – Kodeks spółek handlowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2024 r. poz. 18 ze zm.)
Komisja, KNF	Komisja Nadzoru Finansowego
KRS	Krajowy Rejestr Sądowy
MŚP	Mikro, małe i średnie przedsiębiorstwa
Organizator ASO, Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu	Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie
PLN, zł, złoty	Złoty – jednostka monetarna Rzeczypospolitej Polskiej
Rada Nadzorcza	Rada Nadzorcza Ice Code Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie
Regulamin ASO, Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu	Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu uchwalony Uchwałą Nr 147/2007 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 1 marca 2007 r. (z późn. zm.)
Rozporządzenie w sprawie kontroli koncentracji przedsiębiorstw	Rozporządzenie Rady (WE) nr 139/2004 z dnia 20 stycznia 2004 r. w sprawie kontroli koncentracji przedsiębiorstw (rozporządzenie WE w sprawie kontroli łączenia przedsiębiorstw) (Dz. U. UE. L. z 2004 r. Nr 24, str. 1 z późn. zm.)
Rozporządzenie MAR, Rozporządzenie w sprawie nadużyć na rynku, Rozporządzenie nr 596/2014	Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie nadużyć na rynku (rozporządzenie w sprawie nadużyć na rynku) oraz uchylające dyrektywę 2003/6/WE Parlamentu Europejskiego i Rady i dyrektywy Komisji 2003/124/WE, 2003/125/WE i 2004/72/WE
Rozporządzenie RODO, RODO	Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w

	sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)
Rynek NewConnect, NewConnect,	Alternatywny System Obrotu, o którym mowa w art. 3 pkt 2) Ustawy o obrocie, organizowany przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. pod nazwą NewConnect, działający od 30 sierpnia 2008 r.
Spółka	Ice Code Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie
Statut, Statut Emitenta, Statut Spółki	Statut Ice Code Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie
UODO	Urząd Ochrony Danych Osobowych
UOKiK	Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów
Ustawa o kontroli niektórych inwestycji	Ustawa z dnia 24 lipca 2015 r. o kontroli niektórych inwestycji (tekst jednolity: Dz. U. z 2024 poz. 1459)
Ustawa o obrocie instrumentami finansowymi, Ustawa o obrocie	Ustawa z dnia 29 lipca 2005 r. o obrocie instrumentami finansowymi (tekst jednolity: Dz. U. z 2024 r. poz. 722 ze zm.)
Ustawa o ochronie konkurencji i konsumentów	Ustawa z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (tekst jednolity: Dz. U. z 2024 r. poz. 1616)
Ustawa o ofercie publicznej, Ustawa o ofercie	Ustawa z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (tekst jednolity: Dz. U. z 2024 r. poz. 620)
Ustawa o rachunkowości	Ustawa z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (tekst jednolity: Dz. U. z 2023 r. poz. 120 ze zm.)
Walne Zgromadzenie	Walne Zgromadzenie Ice Code Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie
Zarząd, Zarząd Spółki, Zarząd Emitenta	Zarząd Ice Code Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie
Zarząd Giełdy	Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.
Złoty, zł, PLN	Prawny środek płatniczy w Rzeczypospolitej Polskiej będący w obiegu publicznym od dnia 1 stycznia 1995 r. zgodnie z Ustawą z dnia 7 lipca 1994 r. o denominacji złotego (Dz. U. z 1994 r. Nr 84, poz. 386 z późn. zm.)