

**Treść uchwał podjętych przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie
VR Factory Games S.A. z siedzibą w Warszawie
w dniu 5 listopada 2025 r.**

**UCHWAŁA Nr 1
Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia
spółki pod firmą: VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna
z siedzibą w Warszawie
z dnia 05 listopada 2025 roku
w sprawie wyboru Przewodniczącego Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia**

Działając na podstawie art. 409 § 1 Kodeksu spółek handlowych Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie uchwala, co następuje: -----

§ 1

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki pod firmą VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna postanawia wybrać na Przewodniczącego Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki **Pana Łukasza Błażejczyka**. -----

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem jej podjęcia.-----

Po głosowaniu Pan Łukasz Błażejczyk ogłosił wyniki: -----

- w głosowaniu oddano ważne głosy z 11.327.996 akcji, stanowiących 34,49 % w kapitale zakładowym, -----
- za przyjęciem uchwały oddano 11.327.995 głosów, -----
- przeciw oddano 1 głos, -----
- wstrzymało się 0 głosów.-----

*Pan Łukasz Błażejczyk stwierdził, że zaproponowana uchwała została przez Zgromadzenie **podjęta** w głosowaniu **tajnym**.* -----

**UCHWAŁA Nr 2
Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia
spółki pod firmą: VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna
z siedzibą w Warszawie
z dnia 05 listopada 2025 roku
w sprawie przyjęcia porządku obrad Zgromadzenia**

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie postanawia przyjąć porządek obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w następującym brzmieniu: -----

1. Otwarcie obrad. -----
2. Wybór Przewodniczącego NWZA. -----
3. Stwierdzenie prawidłowości zwołania NWZA i jego zdolności do podejmowania uchwał. --
4. Przyjęcie porządku obrad. -----
5. Podjęcie uchwały w sprawie wyrażenia zgody na przeniesienie zorganizowanej części przedsiębiorstwa Spółki przeznaczonej do prowadzenia działalności związanej z produkcją i dystrybucją gier VR na rzecz spółki zależnej od Spółki. -----
6. Zamknięcie obrad NWZA. -----

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem jej podjęcia. -----

Po głosowaniu Przewodniczący ogłosił wyniki: -----

- w głosowaniu oddano ważne głosy z 11.327.996 akcji, stanowiących 34,49 % w kapitale zakładowym, -----
- za przyjęciem uchwały oddano 11.327.996 głosów, -----
- przeciw oddano 0 głosów, -----
- wstrzymało się 0 głosów.-----

Przewodniczący stwierdził, że zaproponowana uchwała została przez Zgromadzenie **podjęta** w głosowaniu **jawnym**. -----

UCHWAŁA Nr 3

Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia

spółki pod firmą: VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna

z siedzibą w Warszawie

z dnia 05 listopada 2025 roku

w sprawie wyrażenia zgody na przeniesienie zorganizowanej części przedsiębiorstwa Spółki przeznaczonej do prowadzenia działalności związanej z produkcją i dystrybucją gier VR na rzecz spółki zależnej od Spółki

Działając na podstawie art. 393 pkt 1) i art. 398 Kodeksu spółek handlowych, a także na podstawie art. 22 ust. 1 lit. d. statutu Spółki Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie uchwała, co następuje: -----

§ 1

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie **VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna** z siedzibą w Warszawie („**Spółka**”) wyraża zgodę na przeniesienie zorganizowanej części przedsiębiorstwa Spółki (w rozumieniu art. 55¹ Kodeksu cywilnego, art. 4a pkt 4) ustawy z dnia 15 lutego 1992 roku o podatku dochodowym od osób prawnych oraz art. 2 ust. 27e ustawy z dnia 11 marca 2004 roku o podatku od towarów i usług) obejmującej

- zorganizowany zespół składników niematerialnych i materialnych przeznaczonych do prowadzenia działalności gospodarczej polegającej na tworzeniu lub związanej z produkcją, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych lub aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości (VR) lub w inny sposób związanych z obszarem produkcji i dystrybucji takich gier lub aplikacji („ZCP”) do spółki kapitałowej, w której Spółce będzie przysługiwać, w chwili przeniesienia ZCP, 100% kapitału zakładowego („**Spółka Zależna**”), w zamian za udziały w Spółce Zależnej. -----
2. W skład ZCP wchodzi zespół składników niematerialnych i materialnych przeznaczonych do prowadzenia działalności gospodarczej ZCP, w tym w szczególności: -----
- 2.1 środki trwałe służące prowadzeniu działalności ZCP oraz ruchomości służące prowadzeniu działalności ZCP; -----
 - 2.2 prawa i obowiązki wynikające z umów prawa cywilnego, których, w związku z prowadzoną działalnością gospodarczą w ramach ZCP, stroną jest Spółka, w tym wszelkie wierzytelności związane ZCP; -----
 - 2.3 zakład pracy w rozumieniu art. 23¹ Kodeksu Pracy oraz prawa i obowiązki z umów zawartych z osobami fizycznymi świadczącymi usługi na rzecz Spółki w ramach ZCP;
 - 2.4 księgi handlowe i dokumentacja związana z prowadzeniem ZCP; -----
 - 2.5 prawa własności intelektualnej związane z prowadzeniem ZCP w tym, w szczególności autorskie prawa majątkowe do utworów (gier VR), obejmujące również prawa do gier w fazie produkcji oraz w fazie koncepcji; -----
 - 2.6 autorskie prawa majątkowe oraz prawa pokrewne nabyte z mocy prawa przez Spółkę oraz autorskie prawa majątkowe nabyte przez Spółkę na podstawie czynności prawnych, w tym na podstawie umów z twórcami, jak również prawa z umów licencji oraz innych umów o podobnym charakterze uprawniające do korzystania z autorskich praw majątkowych do utworów innych niż Gry, jak również prawa z rejestracji domen internetowych, ochrony wizerunku oraz dóbr osobistych, nabyte z mocy prawa lub w drodze czynności prawnych przez Spółkę, w tym prawa do korzystania z wizerunku, zgody na korzystanie lub rozporządzanie z opracowań utworów, prawa wynikające z zobowiązań twórców do niewykonywania ich autorskich praw osobistych, w tym w szczególności; -----
 - 2.7 wszelkie wartości niematerialne i prawne nieobjęte pkt 2.5 i 2.5 powyżej, a związane z ZCP; -----
 - 2.8 prawa i obowiązki wynikające z umów rachunków bankowych Spółki związane z ZCP oraz środki pieniężne zgromadzone na tych rachunkach; -----
 - 2.9 know how i inne tajemnice handlowe ZCP, w szczególności, wszelkie nieujawnione do wiadomości publicznej informacje techniczne, technologiczne, handlowe, organizacyjne ZCP lub inne informacje posiadające wartość gospodarczą; -----
 - 2.10 bazy danych związane z prowadzeniem ZCP; -----
 - 2.11 w skład ZCP nie wchodzi jakiegokolwiek nieruchomości, prawo użytkowania wieczystego ani udziały w nieruchomości lub w prawie użytkowania wieczystego. ----

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki upoważnia Zarząd Spółki do podjęcia wszelkich czynności niezbędnych do przeniesienia ZCP w rozumieniu i na zasadach opisanych w niniejszej uchwale, w szczególności do: -----
- 1.1 ustalenia szczegółowego katalogu składników materialnych i niematerialnych ZCP oraz zobowiązań i praw, które zostaną przejęte przez Spółkę Zależną; -----
- 1.2 ustalenia wartości ZCP jako aportu wnoszonego przez Spółkę do Spółki Zależnej; ---
- 1.3 ustalenia liczby i wartości nominalnej udziałów, które obejmie Spółka w Spółce Zależnej w zamian za aport w postaci ZCP; -----
- 1.4 podjęcia działań w celu uzyskania – tam, gdzie będzie to wymagane – zgody kontrahentów na przeniesienie na Spółkę Zależną praw lub obowiązków wynikających z umów związanych z prowadzeniem ZCP; -----
- 1.5 podjęcia innych czynności faktycznych i prawnych jakie okażą się niezbędne do wykonania niniejszej uchwały, w tym do zawarcia odpowiednich umów związanych z wniesieniem ZCP do Spółki Zależnej w zamian za nowoutworzone udziały. -----

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z dniem jej podjęcia. -----

Po głosowaniu Przewodniczący ogłosił wyniki: -----

- w głosowaniu oddano ważne głosy z 12.227.996 akcji, stanowiących 37,23 % w kapitale zakładowym, -----
- za przyjęciem uchwały oddano 10.183.811 głosów, -----
- przeciw oddano 1.394.185 głosów, -----
- wstrzymało się 650.000 głosów.-----

*Przewodniczący, mając na uwadze również brzmienie art. 415 § 1 Kodeksu spółek handlowych, stwierdził, że zaproponowana uchwała została przez Zgromadzenie **podjęta** w głosowaniu **jawnym**.* -----