

PLAN POŁĄCZENIA

**SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółki Akcyjnej z siedzibą we Wrocławiu
jako SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ**

oraz

**VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie
jako SPÓŁKI PRZEJMOWANEJ,**

uzgodniony we Wrocławiu w dniu 29 grudnia 2020 roku

Niniejszy Plan Połączenia został uzgodniony na podstawie art. 498 ustawy z dnia 15 września 2000 r. – Kodeks spółek handlowych (tekst jednolity Dz.U. z 2019 r., poz. 505 z późn. zm.) – dalej „k.s.h.” przez Zarządy następujących spółek:

SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu, pod adresem: ul. Borowska 283B, 50-556 Wrocław, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000023205, o numerze NIP 8951592263, REGON 931153964, o kapitale zakładowym w wysokości 4.927.366,00 zł, w całości wpłaconym,
w osobie: Artura Górskiego – Prezesa Zarządu,

oraz

VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Rakowiecka 34 lok. 5, 02-532 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000787989, NIP 9472000064, REGON 383450485, o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł,
w osobach:
Sławomira Matula – Prezesa Zarządu,
Agnieszki Zielińskiej – Członka Zarządu.

I. DEFINICJE UŻYTE W PLANIE POŁĄCZENIA

Na użytek Planu Połączenia przyjęto następujące rozumienie pojęć:

1. **k.s.h.** – Ustawa z dnia 15 września 2000 roku Kodeks spółek handlowych (tekst jednolity: Dz.U. z 2019 r., poz. 505 z późn. zm.);
2. **SURFLAND, Spółka Przejmująca** – SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu, pod adresem: ul. Borowska 283B, 50-556 Wrocław, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000023205, o numerze NIP 8951592263, REGON 931153964, o kapitale zakładowym w wysokości 4.927.366,00 zł, w całości wpłaconym;

Handwritten signatures and initials in blue ink.

3. **VR Factory Games, Spółka Przejmowana** – VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Rakowiecka 34 lok. 5, 02-532 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000787989, NIP 9472000064, REGON 383450485, o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł;
4. **Spółki** – Spółka Przejmująca i Spółka Przejmowana;
5. **Akcje Emisji Połączeniowej** – 27.920.000 (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L w kapitale zakładowym Spółki Przejmującej, o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w związku z Połączeniem;
6. **Term Sheet** – Porozumienie o podstawowych warunkach transakcji („Term Sheet”) z dnia 28 lipca 2020 roku;
7. **Dzień Połączenia** – dzień wpisania Połączenia, tj. podwyższenia kapitału zakładowego Spółki Przejmującej poprzez utworzenie Akcji Emisji Połączeniowej do rejestru przedsiębiorców właściwego według siedziby Spółki Przejmującej;
8. **Plan Połączenia** – niniejszy dokument wraz z załącznikami.

II. TYP, FIRMA I SIEDZIBA KAŻDEJ ZE SPÓŁEK UCZESTNICZĄCYCH W POŁĄCZENIU

W Połączeniu uczestniczą:

1. **SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółka Akcyjna** z siedzibą we Wrocławiu, pod adresem: ul. Borowska 283B, 50-556 Wrocław, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000023205, o numerze NIP 8951592263, REGON 931153964, o kapitale zakładowym w wysokości 4.927.366,00 zł, w całości wpłaconym, będąca spółką publiczną w rozumieniu ustawy 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 2019 r., poz. 623 z późn. zm., dalej: „Ustawa o ofercie publicznej”), jako **Spółka Przejmująca**,

oraz

2. **VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Rakowiecka 34 lok. 5, 02-532 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000787989, NIP 9472000064, REGON 383450485, o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł, jako **Spółka Przejmowana**.

III. SPOSÓB POŁĄCZENIA I JEGO PODSTAWY PRAWNE

1. Podstawy prawne i sposób Połączenia

Połączenie nastąpi zgodnie z Planem Połączenia w drodze przejęcia przez spółkę SURFLAND spółki VR Factory Games w trybie określonym w art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku VR Factory Games na SURFLAND (połączenie przez przejęcie) w

Handwritten signatures and initials in blue ink.

zamian za nowo emitowane Akcje Emisji Połączeniowej, które SURFLAND wyda wspólnikom VR Factory Games proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym VR Factory Games.

Połączenie nastąpi na podstawie przepisów k.s.h., dotyczących połączenia spółek kapitałowych, w szczególności na podstawie art. 491-514 k.s.h.

2. Uchwały Walnego Zgromadzenia Spółki Przejmującej oraz Zgromadzenia Wspólników Spółki Przejmowanej

Na zasadzie art. 506 k.s.h. podstawę Połączenia stanowią będą zgodne uchwały Walnego Zgromadzenia SURFLAND jako Spółki Przejmującej oraz Zgromadzenia Wspólników VR Factory Games jako Spółki Przejmowanej, zawierające zgodę na Plan Połączenia oraz zgodę na zmiany statutu Spółki Przejmującej SURFLAND, wynikające z Planu Połączenia.

Uchwała Spółki Przejmującej stanowić będzie również o podwyższeniu kapitału zakładowego SURFLAND poprzez ustanowienie Akcji Emisji Połączeniowej.

Projekty ww. uchwał stanowią załączniki nr 1 i 2 do Planu Połączenia.

3. Podwyższenie kapitału zakładowego SURFLAND związane z Połączeniem

W oparciu o wycenę rynkową łączących się Spółek oraz ustalenia negocjacyjne Zarządów Spółek, na skutek Połączenia kapitał zakładowy SURFLAND zostanie podwyższony z kwoty 4.927.366,00 zł (cztery miliony dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy) do kwoty 32.847.366,00 zł (trzydzieści dwa miliony osiemset czterdzieści siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy), tj. o kwotę 27.920.000,00 zł (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy złotych i zero groszy) w drodze emisji 27.920.000 (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda, o wartości emisyjnej 1,27 zł (jeden złoty i dwadzieścia siedem groszy) każda akcja, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w związku z Połączeniem.

Emisja akcji serii L 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.), poprzez dokonanie przydziału Akcji Emisji Połączeniowej na rzecz grupy oznaczonych adresatów, tj. wspólnikom Spółki Przejmowanej. Przy realizacji Połączenia uwzględnione zostały przepisy 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.Urz.UE z 30.06.2017 r., Nr 168, str. 12, dalej: „**Rozporządzenie prospektowe**”), w zakresie, w jakim znajdują one zastosowanie. W oparciu o powyższe parametry Połączenia Spółki skorzystają z wyłączenia, o którym mowa w art. 1 ust. 4 lit. b) Rozporządzenia prospektowego, zgodnie z którym sporządzenia prospektu emisyjnego nie wymaga oferta publiczna, w ramach której oferta objęcia akcji jest skierowana

Handwritten signatures and initials:
M
Ch
A2

do mniej niż 150 osób fizycznych lub prawnych na państwo członkowskie, innych niż inwestorzy kwalifikowani. Na podstawie art. 3 ust. 1a Ustawy o ofercie realizacja Połączenia nie wymaga natomiast sporządzenia memorandum informacyjnego, o którym mowa w art. 38b tej ustawy, bowiem Spółka Przejmująca w ciągu 12 miesięcy poprzedzających planowaną datę Połączenia nie emitowała ani nie planuje emitować akcji, które zaoferowałyby do objęcia przez adresatów w liczbie powodującej przekroczenie liczby 149.

Akcje Emisji Połączeniowej zostaną przyznane wspólnikom Spółki Przejmowanej zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale VI Planu Połączenia.

Planowane jest wprowadzenie Akcji Emisji Połączeniowej do Alternatywnego Systemu Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect. W związku z powyższym po rejestracji połączenia przez sąd rejestrowy właściwy dla siedziby Spółki Przejmującej, Spółka Przejmująca podejmie działania mające na celu wprowadzenie Akcji Emisji połączeniowej do obrotu Alternatywnym Systemie Obrotu, w szczególności przedłoży do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. dokument informacyjny sporządzony zgodnie z odpowiednimi przepisami prawa wraz z odpowiednim wnioskiem o wprowadzenie Akcji Emisji Połączeniowej do Alternatywnego Systemu Obrotu, a także dokona rejestracji Akcji Emisji Połączeniowej w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych („KDPW”).

W związku z powyższym, w celu umożliwienia Spółce Przejmującej sprawnego przeprowadzenia powyższych procedur, uchwała Walnego Zgromadzenia SURFLAND w sprawie Połączenia będzie zawierała także udzielenie Zarządowi Spółki Przejmującej upoważnienia do ubiegania się o wprowadzenie Akcji Emisji Połączeniowej do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect, prowadzonego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

4. Sukcesja uniwersalna

W wyniku Połączenia, SURFLAND – zgodnie z treścią art. 494 § 1 k.s.h. – wstąpi z Dniem Połączenia we wszystkie prawa i obowiązki VR Factory Games. Stosownie do treści art. 494 § 4 k.s.h., z Dniem Połączenia wspólnicy VR Factory Games staną się akcjonariuszami SURFLAND, posiadającymi Akcje Emisji Połączeniowej. Na podstawie art. 494 § 2 i 5 k.s.h. z Dniem Połączenia na SURFLAND przejdą także zezwolenia, koncesje oraz ulgi, które zostały przyznane VR Factory Games, chyba że ustawa lub decyzja o udzieleniu zezwolenia, koncesji lub ulgi stanowi inaczej.

5. Dzień Połączenia

Połączenie Spółek nastąpi z dniem wpisania Połączenia (tj. podwyższenia kapitału zakładowego Spółki Przejmującej do kwoty 32.847.366,00 zł (trzydzieści dwa miliony osiemset czterdzieści siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy) do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez sąd właściwy według siedziby SURFLAND, tj. Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.

Wpis ten zgodnie z treścią art. 493 § 2 k.s.h. wywołuje skutek wykreślenia Spółki Przejmowanej z Krajowego Rejestru Sądowego.

6. Docelowa struktura organizacyjna po Połączeniu

W pierwszej fazie po dokonaniu Połączenia, Spółka będzie działała w jednym podmiocie - VR Factory Games S.A. (wskazana nazwa zostanie nadana Spółce Przejmującej w ramach zmian statutu przewidzianych w związku z Połączeniem), w którym będzie prowadzona działalność zgodnie z przyjętą strategią. Spółka Przejmująca będzie prowadziła działalność związaną z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych oraz aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości. Dzięki wsparciu Spółki Przejmującej produkty wytworzone przez Spółkę Przejmowaną otrzymają niezbędne finansowanie dalszej produkcji, profesjonalną kampanię reklamową, kontakt z influencerami, obecność na najważniejszych wydarzeniach branżowych na świecie, a także premierę na wszystkich największych rynkach jednocześnie. Ze względu na realizację kolejnych projektów inwestycyjnych nie wyklucza się powstania grupy kapitałowej, w której odrębne podmioty będą prowadziły poszczególne rodzaje działalności gospodarczej wykonywanej uprzednio przez Spółkę Przejmującą.

IV. METODOLOGIA I ZASADY USTALENIA STOSUNKU WYMIANY UDZIAŁÓW SPÓŁKI PRZEJMOWANEJ NA AKCJE SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ

1. Zastosowana metoda wyceny majątku Spółek

Dla celów Połączenia, dokonano wyceny majątków VR Factory Games i SURFLAND na określony dzień, tj. na dzień 1 listopada 2020 roku dla SURFLAND oraz na dzień 1 listopada 2020 roku dla VR Factory Games. Podstawą ustalenia zasad przydziału Akcji Emisji Połączeniowej na rzecz wspólników Spółki Przejmowanej są raporty z wyceny w odniesieniu do każdej ze Spółek i oświadczenia o stanie księgowym każdej z łączących się Spółek sporządzone na dzień 1 listopada 2020 roku, stanowiące wraz ze sprawozdaniami finansowymi na dzień 1 listopada 2020 roku Załączniki do niniejszego Planu Połączenia, oraz uzgodnienia negocjacyjne obydwu Spółek zawarte w Porozumieniu o podstawowych warunkach transakcji („Term Sheet”) z dnia 28 lipca 2020 roku.

Podstawą ustalenia stosunku wymiany udziałów VR Factory Games na akcje SURFLAND są:

- w odniesieniu do SURFLAND - wartość godziwa ustalona w oparciu o wycenę metodą rynkową 100% akcji Spółki, sporządzoną na dzień 1 listopada 2020 roku. Wartość przedsiębiorstwa oparta o kursy akcji Spółki Przejmującej w porównaniu do wartości fundamentalnej ustalonej w wyniku dyskontowania kapitału strumieni gotówkowych jest bardzo zbliżona, co potwierdzają liczne badania prowadzonych na spółkach giełdowych w Stanach Zjednoczonych oraz w Polsce;
- w odniesieniu do VR Factory Games - wartość godziwa ustalona na dzień 1 listopada 2020 roku w oparciu o metodę majątkową skorygowanych aktywów netto, natomiast do wyceny

cy
cu
AR

know-how i autorskich praw majątkowych do znaku towarowego zastosowano metodę Venture Capital z uwzględnieniem mnożników porównywalnych spółek.

Posłużenie się wartością rynkową SURFLAND na użytek Połączenia jest uzasadnione ze względu na fakt, że SURFLAND od 2012 roku jest spółką notowaną w alternatywnym systemie obrotu NewConnect, co powoduje, że aktualną wycenę wartości akcji SURFLAND dla akcjonariuszy wyznaczają notowania na tym rynku.

Ponieważ VR Factory Games jest spółką z ograniczoną odpowiedzialnością, nie jest notowana na żadnym z rynków obrotu papierami wartościowymi, zatem uzasadnione jest posłużenie się metodą majątkową skorygowanych aktywów netto jako podstawową oraz drugą metodą Venture Capital z uwzględnieniem mnożników porównywalnych spółek.

Zastosowanie ww. metod jest optymalne z uwagi na następujące okoliczności:

- wyceny Spółek, które stanowią podstawę do oświadczeń o stanie księgowym oraz ustalenia wartości majątku Spółek, właściwie oddają stan przedsiębiorstw podmiotów biorących udział w Połączeniu oraz wartość ich majątku;
- pomiędzy dniem ujęcia aktywów w księgach, a dniem wyceny nie doszło do istotnych zmian rynkowych, które mogłyby wpłynąć na zmianę wartości ujawnionych w księgach lub w dokonanych wycenach.

Przy uzgadnianiu Planu Połączenia Zarządy Spółek stanęły na stanowisku, że parytet wymiany winien zostać ustalony w oparciu o rynkowe wartości łączących się Spółek. Za takim podejściem przemawia fakt, że Akcje Emisji Połączeniowej będą notowane w Alternatywnym Systemie Obrotu prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Parytet uwzględnia uzgodnienia negocjacyjne obydwu Spółek zawarte w Term Sheet z dnia 28 lipca 2020 roku oraz potwierdzone w trakcie prac nad Planem Połączenia.

2. Wycena SURFLAND

Podstawą dla ustalenia wartości SURFLAND jest wycena dokonana metodą wyceny rynkowej na dzień 1 listopada 2020 roku.

Dla wyceny akcji SURFLAND zastosowano cenę akcji SURFLAND na zamknięciu sesji giełdowej w dniu 1 listopada 2020 roku. Wycenę zgodnie z opisanymi wyżej zasadami sporządził niezależny biegły rewident w osobie Krystyny Adamus, wpisanej na listę biegłych rewidentów, prowadzoną przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów, pod numerem 10289, działającej w ramach firmy audytorskiej Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy sp.k. z siedzibą w Krakowie, ul. Batorego 4/6, wpisanej na listę firm audytorskich prowadzonej przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 3804.

Wartość jednej akcji SURFLAND ustalona metodą opisaną powyżej wynosi 1,41 zł (jeden złoty i czterdzieści jeden groszy), zgodnie z kursem notowań akcji SURFLAND na rynku publicznym, tj. w Alternatywnym Systemie Obrotu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Handwritten signatures and initials:
A blue scribble, a signature 'Ch', and initials 'AB'.

Wartość SURFLAND ustalona metodą rynkową wynosi 6.947.586,06 zł (sześć milionów dziewięćset czterdzieści siedem tysięcy pięćset osiemdziesiąt sześć złotych i sześć groszy).
W związku z powyższym wartość (kapitalizacja) SURFLAND na potrzeby Planu Połączenia wynosi 6.947.586,06 zł (sześć milionów dziewięćset czterdzieści siedem tysięcy pięćset osiemdziesiąt sześć złotych i sześć groszy).

3. Wycena VR Factory Games

Podstawą dla ustalenia wartości VR Factory Games na potrzeby Połączenia jest wartość godziwa przedsiębiorstwa VR Factory Games, ustalona w oparciu o metodę majątkową skorygowanych aktywów netto, natomiast do wyceny know-how i autorskich praw majątkowych do znaku towarowego zastosowano metodę Venture Capital z uwzględnieniem mnożników porównywalnych spółek. Wartość godziwą ustalono według wyceny VR Factory Games na dzień 1 listopada 2020 roku, sporządzonej zgodnie z opisanymi wyżej zasadami przez niezależnego biegłego rewidenta w osobie Krystyny Adamus, wpisanej na listę biegłych rewidentów, prowadzoną przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów, pod numerem 10289, działającej w ramach firmy audytorskiej Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy sp.k. z siedzibą w Krakowie, ul. Batorego 4/6, wpisanej na listę firm audytorskich prowadzonej przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 3804.

Biorąc pod uwagę powyższe ustalono, że wartość przedsiębiorstwa VR Factory Games na potrzeby Połączenia wynosi 35.596.450,00 zł (trzydzieści pięć milionów pięćset dziewięćdziesiąt sześć tysięcy czterysta pięćdziesiąt złotych i zero groszy).

W związku z powyższym wartość (kapitalizacja) VR Factory Games na potrzeby Planu Połączenia wynosi 35.596.450,00 zł (trzydzieści pięć milionów pięćset dziewięćdziesiąt sześć tysięcy czterysta pięćdziesiąt złotych i zero groszy).

4. Podstawowe zasady ustalenia parytetu przydziału Akcji Emisji Połączeniowej

Wartość rynkową SURFLAND (Spółki Przejmującej) ustalono na poziomie 6.947.586,06 zł (sześć milionów dziewięćset czterdzieści siedem tysięcy pięćset osiemdziesiąt sześć złotych i sześć groszy), co daje wartość jednej akcji w wysokości 1,41 zł (jeden złoty i czterdzieści jeden groszy). Wartość nominalna jednej akcji po Połączeniu wynosić będzie 1,00 zł (jeden złoty i zero groszy).

W celu ustalenia stosunku parytetu przydziału akcji SURFLAND dla wspólników VR Factory Games, w pierwszej kolejności obliczono wartość rynkową Spółki Przejmującej oraz wartość rynkową Spółki Przejmowanej. Następnie, mając na uwadze, że wspólnicy VR Factory Games powinni otrzymać akcje SURFLAND odpowiadające wartości przejmowanego majątku VR Factory Games, ustalono, ile akcji SURFLAND odpowiadać będzie wartości majątku VR Factory Games.

Wartość rynkowa przedsiębiorstwa VR Factory Games na potrzeby Połączenia wynosi 35.596.450,00 zł (trzydzieści pięć milionów pięćset dziewięćdziesiąt sześć tysięcy czterysta pięćdziesiąt złotych i zero groszy).

Handwritten signatures and initials: "JK", "AK", "AK"

Akcjonariusze SURFLAND (Spółki Przejmującej) będą posiadali udział w kapitale zakładowym Spółki po Połączeniu wynoszący 15,00% (piętnaście procent). Każdy ze wspólników Spółki Przejmowanej otrzyma w ramach Połączenia, w zamian za 1 (jeden) udział w kapitale zakładowym Spółki Przejmowanej o wartości nominalnej 50,00 zł (pięćdziesiąt złotych), 2.792 (dwa tysiące siedemset dziewięćdziesiąt dwie) Akcje Emisji Połączeniowej. Zatem parytet wymiany udziałów Spółki Przejmowanej na akcje Spółki Przejmującej wynosi 1:2792. Z uwagi na specyfikę procesu łączenia, przy ustalaniu wyników operacji matematycznych dla potrzeb ustalenia parytetu zastosowano powszechnie obowiązujące matematyczne zasady zaokrągleń.

I. WYSOKOŚĆ EWENTUALNYCH DOPLAT

Wspólnikom Spółki Przejmowanej nie zostaną przyznane dopłaty w gotówce, o których mowa w art. 492 § 2 k.s.h.

II. ZASADY DOTYCZĄCE PRYZNANIA AKCJI W SPÓŁCE PRZEJMUJĄCEJ

1. Akcje Emisji Połączeniowej przyznane zostaną wspólnikom VR Factory Games i powstaną w Dniu Połączenia zgodnie z art. 493 § 2 i art. 494 § 4 k.s.h. Wspólnicy VR Factory Games w Dniu Połączenia z mocy prawa staną się akcjonariuszami SURFLAND bez obowiązku odrębnego objęcia i opłacenia Akcji Emisji Połączeniowej.
2. Akcje w podwyższonym kapitale zakładowym SURFLAND zostaną przyznane osobom i podmiotom będącym wspólnikami VR Factory Games w Dniu Połączenia, proporcjonalnie do liczby udziałów posiadanych przez nich w kapitale zakładowym VR Factory Games, z zachowaniem parytetu wymiany wskazanego w rozdziale IV ust. 4 Planu Połączenia.
3. Liczba Akcji Emisji Połączeniowej, jakie otrzyma każdy uprawniony wspólnik VR Factory Games, zostanie ustalona poprzez pomnożenie posiadanej przez niego liczby udziałów w kapitale zakładowym VR Factory Games według stanu na Dzień Połączenia, przypadający na dzień wpisania Połączenia do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez sąd rejestrowy właściwy miejscowo dla Spółki Przejmującej, przez parytet wymiany wskazany w rozdziale IV ust. 4 Planu Połączenia.
4. W wyniku Połączenia nastąpi podwyższenie kapitału zakładowego SURFLAND z kwoty 4.927.366,00 zł (cztery miliony dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy) do kwoty 32.847.366,00 zł (trzydzieści dwa miliony osiemset czterdzieści siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy), tj. o kwotę 27.920.000,00 zł (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy złotych i zero groszy) w drodze emisji 27.920.000,00 zł (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda, o wartości emisyjnej 1,27 zł (jeden złoty i dwadzieścia siedem groszy) każda akcja, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej.
5. Nadwyżka wartości majątku VR Factory Games ponad wartość nominalną nowo utworzonych akcji zostanie przeznaczona na kapitał zapasowy Spółki Przejmującej (VR Factory Games S.A.).

oay Ch AL

6. Akcje Emisji Połączeniowej zostaną przyznane bez obowiązku wniesienia przez wspólników VR Factory Games jakichkolwiek dopłat w gotówce, zgodnie ze stosunkiem wymiany określonym w rozdziale IV ust. 4 Planu Połączenia.
7. Formalny przydział Akcji Emisji Połączeniowej wspólnikom VR Factory Games nastąpi na podstawie uchwały Zarządu Spółki Przejmującej, podjętej w terminie do 7 Dni Roboczych po Dniu Połączenia.

VII. DZIEŃ, OD KTÓREGO AKCJE EMISJI POŁĄCZENIOWEJ BĘDĄ UPRAWNIAĆ DO UDZIAŁU W ZYSKU SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ

Wszystkie akcje nowej emisji serii L SURFLAND będą równe w prawach co do dywidendy i głosu z akcjami pozostałych serii. Akcje serii L będą uprawnione do udziału w zysku począwszy od zysku ustalonego za rok obrotowy 2020.

VIII. ZMIANA STATUTU SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ

W związku z Połączeniem zostanie dokonana zmiana statutu Spółki Przejmującej w zakresie szczegółowo wskazanym w **Załączniku nr 2** do Planu Połączenia. Zgodnie z projektowanymi zmianami Statutu:

1. Zarząd Spółki Przejmującej po Połączeniu będzie składał się z od 1 (jednego) do 3 (trzech) członków powoływanych na okres 5-letniej kadencji. Prezesa Zarządu powoływać i odwoływać będzie Rada Nadzorcza. Pozostali członkowie Zarządu będą powoływani i odwoływani przez Radę Nadzorczą na wniosek Prezesa Zarządu. Jeżeli Rada Nadzorcza nie uwzględni wniosku Prezesa Zarządu, Prezes Zarządu przedstawi Radzie Nadzorczej nowy wniosek w tej sprawie. Powyższa procedura będzie mogła być powtarzana wielokrotnie.
2. Liczbę członków Zarządu ustalać będzie Rada Nadzorcza na wniosek Prezesa Zarządu, przy czym wniosek Prezesa Zarządu będzie wiążący dla Rady Nadzorczej.
3. Rada Nadzorcza Spółki Przejmującej po Połączeniu będzie składała się z od 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) osób. Liczbę członków Rady Nadzorczej ustalać będzie Walne Zgromadzenie. Kadencja Rady Nadzorczej będzie kadencją wspólną i będzie wynosiła 5 (pięć) lat.
4. Członkowie Rady Nadzorczej będą powoływani na okres wspólnej kadencji w następujący sposób:
 - a. tak długo jak pan Sławomir Matul (lub podmiot przez niego kontrolowany) („**Uprawniony Akcjonariusz**”) będzie posiadał po Połączeniu akcje stanowiące co najmniej 25% wszystkich akcji Spółki Przejmującej, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - (i) trzech (3) członków Rady Nadzorczej, w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób;
 - (ii) czterech (4) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyska funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

cy *ch* *A2*

- b. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał po Połączeniu akcje stanowiące mniej niż 25%, ale nie mniej niż 10% wszystkich akcji Spółki Przejmującej, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
- (i) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - (ii) trzech (3) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,
- przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;
- c. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał po Połączeniu akcje stanowiące mniej niż 10%, ale nie mniej niż 5% wszystkich akcji Spółki Przejmującej, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
- (i) jednego (1) członka Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - (ii) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,
- przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;
- d. uprawnienia do powołania lub odwołania członków Rady Nadzorczej, o których mowa powyżej, wykonywane będą przez doręczenie Spółce Przejmującej pisemnego oświadczenia o powołaniu lub odwołaniu członka Rady Nadzorczej. Konieczne będzie dołączenie do oświadczenia świadectwa depozytowego, wskazującego na liczbę akcji posiadanych przez Uprawnionego Akcjonariusza w dniu wykonania uprawnienia;
- e. pozostałych członków Rady Nadzorczej powoływać i odwoływać będzie Walne Zgromadzenie Spółki Przejmującej;
- f. w przypadku wygaśnięcia uprawnień wskazanych powyżej, prawo powoływania i odwoływania członka Rady Nadzorczej przysługiwać będzie Walnemu Zgromadzeniu. Walnemu Zgromadzeniu przysługiwać będzie, w szczególności uprawnienie do odwołania członka Rady Nadzorczej powołanego w wykonaniu uprawnienia, które wygasło. Ponowne nabycie przez Uprawnionego Akcjonariusza akcji Spółki Przejmującej w liczbie przekraczającej określony próg wskazany powyżej prowadzić będzie do odzyskania wskazanych tam uprawnień przez Uprawnionego Akcjonariusza;
5. Do ważności uchwał Rady Nadzorczej wymagane będzie zaproszenie na posiedzenie wszystkich jej członków i obecność na posiedzeniu, na którym uchwały mają zostać podjęte, co najmniej połowy jej członków. Uchwały Rady Nadzorczej będą zapadać bezwzględną większością głosów. W przypadku równej liczby głosów za i przeciw decydować będzie głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

IX. PRAWA PRYZNANE PRZEZ SPÓŁKĘ PRZEJMującĄ AKCJONARIUSZOM ORAZ OSOBOM SZCZEGÓLNIENIE UPRAWNIONYM W SPÓŁCE PRZEJMOWANEJ

W związku z Połączeniem wspólnikowi Spółki Przejmowanej – panu Sławomirowi Matulowi (tj. Uprawnionemu Akcjonariuszowi) -poza przyznaniem Akcji Emisji Połączeniowej, przyznane zostaną poniższe uprawnienia osobiste:

- a. tak długo jak pan Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał po Połączeniu akcje stanowiące co najmniej 25% wszystkich akcji Spółki Przejmującej, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - (i) trzech (3) członków Rady Nadzorczej, w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób;
 - (ii) czterech (4) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyska funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;
- b. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał po Połączeniu akcje stanowiące mniej niż 25%, ale nie mniej niż 10% wszystkich akcji Spółki Przejmującej, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - (i) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - (ii) trzech (3) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;
- c. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał po Połączeniu akcje stanowiące mniej niż 10%, ale nie mniej niż 5% wszystkich akcji Spółki Przejmującej, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - (i) jednego (1) członka Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - (ii) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;
- d. w przypadku wygaśnięcia uprawnień wskazanych powyżej, prawo powoływania i odwoływania członka Rady Nadzorczej przysługiwać będzie Walnemu Zgromadzeniu. Walnemu Zgromadzeniu przysługiwać będzie, w szczególności uprawnienie do odwołania członka Rady Nadzorczej powołanego w wykonaniu uprawnienia, które wygasło. Ponowne nabycie przez Uprawnionego Akcjonariusza akcji Spółki Przejmującej w liczbie przekraczającej określony próg wskazany powyżej prowadzić będzie do odzyskania wskazanych tam uprawnień przez Uprawnionego Akcjonariusza;

Członkowie pierwszej Rady Nadzorczej Spółki Przejmującej po Dniu Połączenia zostaną wybrani na Walnym Zgromadzeniu SURFLAND, zwołanym dla uchwalenia Połączenia, przy

czym powołanie to będzie miało charakter warunkowy, tj. stanie się skuteczne z Dniem Połączenia.

X. ZMIANY W ORGANACH SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ

Skład pierwszego Zarządu Spółki Przejmującej po Dniu Połączenia (VR Factory Games S.A.) zostanie utworzony w następujący sposób:

- a. dwóch członków Zarządu, w tym Prezes Zarządu, zostanie powołanych przez Radę Nadzorczą Spółki Przejmującej spośród kandydatów przedstawionych przez dotychczasowych przedstawicieli Spółki Przejmowanej,
- b. jeden Członek Zarządu zostanie powołany przez Radę Nadzorczą Spółki Przejmującej spośród dotychczasowych przedstawicieli Spółki Przejmowanej,
- c. jeden Członek Zarządu zostanie powołany przez Radę Nadzorczą Spółki Przejmującej w sposób dowolny.

Członkowie pierwszej Rady Nadzorczej Spółki Przejmującej po Dniu Połączenia zostaną wybrani na Walnym Zgromadzeniu SURFLAND, zwołanym dla uchwalenia Połączenia, przy czym powołanie to będzie miało charakter warunkowy, tj. stanie się skuteczne z Dniem Połączenia.

XI. SZCZEGÓLNE KORZYŚCI DLA CZŁONKÓW ORGANÓW SPÓŁEK ORAZ INNYCH OSÓB UCZESTNICZĄCYCH W POŁĄCZENIU, JEŻELI TAKIE ZOSTAŁY PRYZNANE

W związku z Połączeniem nie zostaną przyznane żadne szczególne korzyści członkom organów Spółek ani jakimkolwiek innym osobom uczestniczącym w Połączeniu.

XII. INNE POSTANOWIENIA

1. W przypadku, gdy jakiegokolwiek postanowienie Planu Połączenia okaże się nieważne, bezskuteczne lub niewykonalne, nie wpłynie to na ważność, skuteczność lub wykonalność pozostałych postanowień Planu Połączenia. Nieważne, bezskuteczne lub niewykonalne postanowienie zostanie zastąpione ważnym, skutecznym i wykonalnym postanowieniem, które w możliwie największym stopniu będzie odzwierciedlało cel nieważnego, bezskutecznego lub niewykonalnego postanowienia.
2. Plan Połączenia nie podlega ogłoszeniu w Monitorze Sądowym i Gospodarczym, albowiem zgodnie z art. 500 § 2¹ k.s.h., Plan Połączenia zostanie udostępniony publicznie na stronach internetowych łączących się Spółek.
3. Zamiar dokonania Połączenia nie podlega obowiązkowi zgłoszenia Prezesowi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów z uwagi na regulacje zawarte w art. 13 ust. 1 oraz art. 14 ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (tekst jednolity: Dz.U. z 2019 r., poz. 369 z późn. zm.).

XIII. ZAŁĄCZNIKI DO PLANU POŁĄCZENIA

Do Planu Połączenia zgodnie z art. 499 § 2 k.s.h. dołączono następujące załączniki:

Handwritten signatures and initials in blue ink.

1. **Załącznik nr 1** – Projekt uchwały Walnego Zgromadzenia SURFLAND S.A. z siedzibą we Wrocławiu w sprawie połączenia SURFLAND S.A. z siedzibą we Wrocławiu oraz VR Factory Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie;
2. **Załącznik nr 2** – Projekt uchwały Zgromadzenia Wspólników VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie w sprawie połączenia SURFLAND S.A. z siedzibą we Wrocławiu oraz VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie;
3. **Załącznik nr 3** – Projekt zmian Statutu Spółki SURFLAND S.A. z siedzibą we Wrocławiu;
4. **Załącznik nr 4** – Ustalenie wartości majątku Spółki VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na dzień 1 listopada 2020 roku, przy wykorzystaniu tych samych metod i w takim samym układzie jak ostatni bilans roczny;
5. **Załącznik nr 5** – Wycena wartości 100 % akcji SURFLAND S.A. z siedzibą we Wrocławiu na dzień 1 listopada 2020 roku;
6. **Załącznik nr 6** – Wycena wartości przedsiębiorstwa VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na dzień 1 listopada 2020 roku;
7. **Załącznik nr 7** – Oświadczenie VR Factory Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie o stanie księgowym Spółki na dzień 1 listopada 2020 roku;

Wobec faktu, że SURFLAND jest spółką publiczną, która zgodnie z przepisami ustawy 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 2019 r., poz. 623 z późn. zm.) publikuje i udostępnia akcjonariuszom półroczne sprawozdania finansowe, na podstawie art. 499 § 4 k.s.h. do Planu Połączenia nie dołączono oświadczenia SURFLAND S.A. o stanie księgowym Spółki, o którym mowa w art. 499 § 2 pkt 4 k.s.h.

XIV. UZGODNIENIE PLANU POŁĄCZENIA

Niniejszy Plan Połączenia został uzgodniony w dniu 29 grudnia 2020 roku we Wrocławiu, co zostało stwierdzone poniższymi podpisami:

Za SURFLAND:

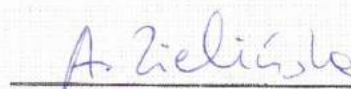


Artur Górski – Prezes Zarządu

Za VR Factory Games:



Sławomir Matul – Prezes Zarządu



Agnieszka Zielińska – Członek Zarządu

PROJEKT
Uchwała nr ...
Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia
SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. z siedzibą we Wrocławiu
z dnia ...

w sprawie połączenia SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółki Akcyjnej ze spółką VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu Spółki oraz w sprawie dematerializacji akcji serii L i ubiegania się o wprowadzenie akcji serii L do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółki Akcyjnej z siedzibą we Wrocławiu (zwanej dalej: „SURFLAND” lub „Spółka”), działając na podstawie art. 492 § 1 pkt 1 oraz art. 506 kodeksu spółek handlowych (dalej: „k.s.h.”), uchwala, co następuje:

§ 1. POŁĄCZENIE

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki pod firmą SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu wyraża zgodę na połączenie ze spółką pod firmą VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Rakowiecka 34 lok. 5, 02-532 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000787989, NIP 9472000064, REGON 383450485, o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł („VR Factory 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 L, które Spółka wyda wspólnikom Spółki Przejmowanej - na zasadach określonych w Planie Połączenia SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółki Akcyjnej z siedzibą we Wrocławiu oraz VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, uzgodnionym w dniu 29 grudnia 2020 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 4.927.366,00 zł (cztery miliony dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy) do kwoty 32.847.366,00 zł (trzydzieści dwa miliony osiemset czterdzieści siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy), tj. o kwotę 27.920.000,00 zł (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy złotych i zero groszy) w drodze emisji 27.920.000,00 zł (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w związku z Połączeniem.


x2

2. Akcje serii L 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 L zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w następującym stosunku: za jeden udział Spółki Przejmowanej o wartości nominalnej 50,00 zł (pięćdziesiąt złotych) 2.792 (dwa tysiące siedemset dziewięćdziesiąt dwie) akcje Spółki serii L.
4. Nowo emitowane akcje serii L będą równe w prawach co do dywidendy i głosu. Akcje serii L będą uprawnione do udziału w zysku Spółki począwszy od zysku za rok obrotowy 2020.
5. Emisja akcji serii L 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 uchylenia 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. Artykuł 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

„1. Firma Spółki brzmi: VR Factory Games Spółka Akcyjna.

2. Spółka może używać nazwy skróconej VR Factory Games S.A. oraz wyróżniającego ją znaku graficznego lub słowno-graficznego.”

b. Artykuł 5 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

„1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 32.847.366,00 zł (trzydzieści dwa miliony osiemset czterdzieści siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy) i dzieli się na:

- a) 1.099.400 (jeden milion dziewięćdziesiąt dziewięć tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,*
- b) 11.400 (jedenaście tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,*
- c) 11.400 (jedenaście tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,*
- d) 1.433.966 (jeden milion czterysta trzydzieści trzy tysiące dziewięćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,*
- e) 80.000 (osiemdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,*
- f) 250.000 (dwieście pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,*

- g) 475.000 (czterysta siedemdziesiąt pięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja
 - h) 200.000 (dwieście tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - i) 566.200 (pięćset sześćdziesiąt sześć tysięcy dwieście) akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - j) 800.000 (osiemset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii K o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - k) 27.920.000 (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii L o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja.
2. Akcje serii A zostały pokryte w wyniku przekształcenia Spółki pod firmą Surfland – Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, przez jedyne go wspólnika tej spółki, a mianowicie Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe Surfland spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, wkładem niepieniężnym w postaci udziałów w przekształcanej spółce pod firmą Surfland – Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, dla której Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabryczna prowadzi rejestr handlowy nr 7554. Akcje serii B, C, D, E, F, G, I, J i K zostały opłacone gotówką.
 3. Akcje serii L zostały pokryte w wyniku połączenia Spółki ze spółką pod firmą VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Rakowiecka 34 lok. 5, 02-532 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000787989, NIP 9472000064, REGON 383450485, o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł, dokonanego na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na Spółkę (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane akcje serii L, które Spółka wydała wspólnikom VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością.
 4. Akcje serii A, B, C, D, E, F, G, I, J, K i L są akcjami zwykłymi na okaziciela. Akcje nowych emisji będą emitowane jako akcje imienne zwykłe lub uprzywilejowane, bądź akcje na okaziciela.
 5. Akcje imienne podlegają zamianie na akcje na okaziciela na wniosek akcjonariusza za zgodą Rady Nadzorczej. Koszty takiej zamiany ponosi Spółka.
 6. Kapitał zakładowy Spółki może zostać podwyższony w drodze emisji nowych akcji lub przez podwyższenie wartości nominalnej akcji na zasadach określonych w uchwale Walnego Zgromadzenia. Dotychczasowym akcjonariuszom przysługuje prawo pierwszeństwa objęcia akcji nowych emisji w proporcji do posiadanych akcji. Terminy i wysokość wpłat na akcje określi uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.
 7. Akcje w podwyższonym kapitale zakładowym mogą być opłacone również z należnej akcjonariuszom dywidendy.
 8. Akcje są niepodzielne. Mogą być wydawane w odcinkach zbiorowych. Współuprawnieni z akcji wykonują swoje prawa w Spółce przez wspólnego przedstawiciela, a za świadczenia związane z akcją odpowiadają solidarnie.

9. Akcje mogą być umarżane na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia za zgodą akcjonariusza, którego akcje mają być umorzone.
10. Umorzenie akcji wymaga obniżenia kapitału zakładowego. Uchwała o obniżeniu kapitału zakładowego powinna zostać powzięta na Walnym Zgromadzeniu, na którym podjęto uchwałę o umorzeniu akcji.
11. Spółka może nabywać akcje własne w celu umorzenia."

c. Artykuł 9 ust. 2 Statutu otrzyma następujące brzmienie:

„2. Prezesa Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza. Pozostali członkowie Zarządu są powoływani i odwoływani przez Radę Nadzorczą na wniosek Prezesa Zarządu. Jeżeli Rada Nadzorcza nie uwzględni wniosku Prezesa Zarządu, Prezes Zarządu przedstawi Radzie Nadzorczej nowy wniosek w tej sprawie. Powyższa procedura może być powtarzana wielokrotnie. Liczbę członków Zarządu ustala Rada Nadzorcza na wniosek Prezesa Zarządu, przy czym wniosek Prezesa Zarządu będzie wiążący dla Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza może odwołać lub zawiesić członka Zarządu lub cały Zarząd Spółki także przed upływem kadencji.”

d. Artykuł 12 Statutu otrzyma następujące brzmienie:

„1. Rada Nadzorcza składa się z od 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) osób, w tym z Przewodniczącego. Liczbę członków Rady Nadzorczej ustala Walne Zgromadzenie.

2. Członkowie Rady Nadzorczej będą powoływani na okres wspólnej kadencji w następujący sposób:

a. tak długo jak pan Sławomir Matul (lub podmiot przez niego kontrolowany) („Uprawniony Akcjonariusz”) będzie posiadał akcje stanowiące co najmniej 25% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:

(i) trzech (3) członków Rady Nadzorczej, w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób;

(ii) czterech (4) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyska funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

b. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 25%, ale nie mniej niż 10% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:

(i) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,

(ii) trzech (3) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

- c. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 10%, ale nie mniej niż 5% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
- (i) jednego (1) członka Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - (ii) dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,
- przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;
- d. uprawnienia do powołania lub odwołania członków Rady Nadzorczej, o których mowa powyżej, wykonywane są przez doręczenie Spółce Przejmującej pisemnego oświadczenia o powołaniu lub odwołaniu członka Rady Nadzorczej. Do oświadczenia należy dołączyć świadectwo depozytowe, wskazujące na liczbę akcji posiadanych przez Uprawnionego Akcjonariusza w dniu wykonania uprawnienia;
- e. pozostałych członków Rady Nadzorczej powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie;
- f. w przypadku wygaśnięcia uprawnień wskazanych powyżej, prawo powoływania i odwoływania członka Rady Nadzorczej przysługuje Walnemu Zgromadzeniu. Walnemu Zgromadzeniu przysługuje w szczególności uprawnienie do odwołania członka Rady Nadzorczej powołanego w wykonaniu uprawnienia, które wygasło. Ponowne nabycie przez Uprawnionego Akcjonariusza akcji Spółki w liczbie przekraczającej określony próg wskazany powyżej prowadzić będzie do odzyskania wskazanych tam uprawnień przez Uprawnionego Akcjonariusza."
- e. **Artykuł 13 ust. 1 Statutu otrzyma następujące brzmienie:**
„1. Kadencja Rady Nadzorczej trwa pięć lat i jest kadencją wspólną.”
- f. **Artykuł 13 ust. 9 Statutu otrzyma następujące brzmienie:**
„9. Do ważności uchwał Rady Nadzorczej wymagane jest zaproszenie na posiedzenie wszystkich jej członków i obecność na posiedzeniu, na którym uchwały mają zostać podjęte, co najmniej połowy jej członków. Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględną większością głosów. W przypadku równej liczby głosów za i przeciw decyduje głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej.”
- g. **w Artykule 14 po ust. 2 dodaje się nowy ust. 2¹ Statutu w następującym brzmieniu:**
„2¹. Uchwały w sprawach wymienionych w ust. 2 niniejszego artykułu dla swej ważności wymagają głosowania za uchwałą przez co najmniej jednego członka Rady Nadzorczej powołanego przez Uprawnionego Akcjonariusza.”

§ 4. UBIEGANIE SIĘ O WPROWADZENIE AKCJI SERII L 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 L, wyemitowanych na podstawie niniejszej uchwały. W związku z

Ch
11

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.

§ 5. UPOWAŻNIENIA

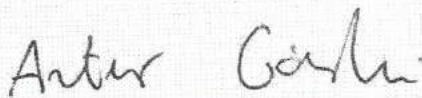
Upoważnia się Zarząd Spółki do dokonania wszystkich niezbędnych czynności faktycznych i prawnych związanych z przeprowadzeniem procedury połączenia Spółki ze spółką VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie.

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

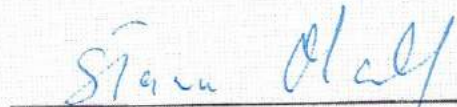
Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia, ze skutkiem w zakresie połączenia Spółki ze spółką VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie i zmian w statucie Spółki - w dniu dokonania odpowiedniego wpisu w rejestrze przedsiębiorców.

Za SURFLAND:

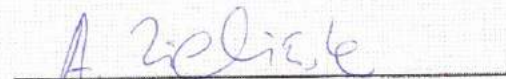
Za VR Factory Games:



Artur Górski - Prezes Zarządu



Sławomir Matul - Prezes Zarządu



Agnieszka Zielińska - Członek Zarządu

Wrocław, dnia 29 grudnia 2020 roku

PROJEKT
Uchwała nr ...
Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników
VR FACTORY GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością
z siedzibą w Warszawie
z dnia ...

w sprawie połączenia SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółki Akcyjnej z siedzibą we Wrocławiu ze spółką VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie oraz w sprawie wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółka Akcyjna

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki pod firmą VR FACTORY GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (zwanej dalej: „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 Zgromadzenie Wspólników spółki pod firmą VR FACTORY GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie wyraża zgodę na połączenie ze spółką pod firmą SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu, pod adresem: ul. Borowska 283B, 50-556 Wrocław, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000023205, o numerze NIP 8951592263, REGON 931153964, o kapitale zakładowym w wysokości 4.927.366,00 zł, w całości wpłaconym (zwaną dalej: „SURFLAND” lub „Spółka Przejmująca”).
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 na Spółkę Przejmującą w zamian za nowo emitowane akcje zwykłe na okaziciela serii L, które Spółka Przejmująca wyda wspólnikom Spółki – na zasadach określonych w Planie Połączenia SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółki Akcyjnej z siedzibą we Wrocławiu oraz VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, uzgodnionym w dniu 23 grudnia 2020 roku („Plan Połączenia”), który stanowi załącznik do niniejszej uchwały.

§ 2. PODWYŻSZENIE KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ

1. Na skutek połączenia opisanego w § 1 niniejszej uchwały, kapitał zakładowy Spółki Przejmującej zostanie podwyższony z kwoty 4.927.366,00 zł (cztery miliony dziewięćset dwadzieścia siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy) do kwoty 32.847.366,00 zł (trzydzieści dwa miliony osiemset czterdzieści siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy), tj. o kwotę 27.920.000,00 zł (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy złotych i zero groszy) w drodze emisji 27.920.000 (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda, które zostaną wydane wspólnikom Spółki w związku z Połączeniem.

04
Ch
AR

2. Akcje serii L zostaną wydane w procesie połączenia Spółki Przejmującej ze Spółką, wspólnikom Spółki, 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 L zostaną wydane wspólnikom Spółki w następującym stosunku: za jeden udział Spółki o wartości nominalnej 50,00 zł (pięćdziesiąt złotych) 2.792 (dwa tysiące siedemset dziewięćdziesiąt dwie) akcje Spółki Przejmującej serii L.
4. Nowo emitowane akcje Spółki Przejmującej serii L będą równe w prawach co do dywidendy i głosu. Akcje serii L będą uprawnione do udziału w zysku Spółki Przejmującej począwszy od zysku za rok obrotowy 2020.
5. Emisja akcji Spółki Przejmującej serii L 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, w liczbie nieprzekraczającej 149.

§ 3. ZGODA NA PLAN POŁĄCZENIA

Wobec uchwalonego Połączenia Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki wyraża zgodę na Plan Połączenia.

§ 4. UBIEGANIE SIĘ O WPROWADZENIE AKCJI SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ DO OBROTU W ALTERNATYWNYM SYSTEMIE OBROTU

Spółka Przejmująca będzie się ubiegać o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect, prowadzonego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., wszystkich akcji serii L w kapitale zakładowym Spółki Przejmującej, wyemitowanych w związku z połączeniem Spółki ze Spółką Przejmującą.

§ 5. ZGODA NA PROPONOWANE ZMIANY STATUTU SPÓŁKI SURFLAND S.A.

1. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki wyraża zgodę na następujące proponowane zmiany statutu Spółki SURFLAND S.A. jako Spółki Przejmującej:
 - a. **Artykuł 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:**
 - „1. Firma Spółki brzmi: VR Factory Games Spółka Akcyjna.
 2. Spółka może używać nazwy skróconej VR Factory Games S.A. oraz wyróżniającego ją znaku graficznego lub słowno-graficznego.”
 - b. **Artykuł 5 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:**
 - „1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 32.847.366,00 zł (trzydzieści dwa miliony osiemset czterdzieści siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy) i dzieli się na:

Handwritten initials: "M" and "Ch" with "AL" below.

- a) 1.099.400 (jeden milion dziewięćdziesiąt dziewięć tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - b) 11.400 (jedenaście tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - c) 11.400 (jedenaście tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - d) 1.433.966 (jeden milion czterysta trzydzieści trzy tysiące dziewięćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - e) 80.000 (osiemdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - f) 250.000 (dwieście pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - g) 475.000 (czterysta siedemdziesiąt pięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - h) 200.000 (dwieście tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - i) 566.200 (pięćset sześćdziesiąt sześć tysięcy dwieście) akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - j) 800.000 (osiemset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii K o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - k) 27.920.000 (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii L o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja.
2. Akcje serii A zostały pokryte w wyniku przekształcenia Spółki pod firmą Surfland – Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, przez jedyne go wspólnika tej spółki, a mianowicie Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe Surfland spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, wkładem niepieniężnym w postaci udziałów w przekształcanej spółce pod firmą Surfland – Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, dla której Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabryczna prowadzi rejestr handlowy nr 7554. Akcje serii B, C, D, E, F, G, I, J i K zostały opłacone gotówką.
 3. Akcje serii L zostały pokryte w wyniku połączenia Spółki ze spółką pod firmą VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Rakowiecka 34 lok. 5, 02-532 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000787989, NIP 9472000064, REGON 383450485, o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł, dokonanego na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na Spółkę (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane akcje serii L, które Spółka wydała wspólnikom VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością.
 4. Akcje serii A, B, C, D, E, F, G, I, J, K i L są akcjami zwykłymi na okaziciela. Akcje nowych emisji będą emitowane jako akcje imienne zwykłe lub uprzywilejowane, bądź akcje na okaziciela.

5. Akcje imienne podlegają zamianie na akcje na okaziciela na wniosek akcjonariusza za zgodą Rady Nadzorczej. Koszty takiej zamiany ponosi Spółka.
6. Kapitał zakładowy Spółki może zostać podwyższony w drodze emisji nowych akcji lub przez podwyższenie wartości nominalnej akcji na zasadach określonych w uchwale Walnego Zgromadzenia. Dotychczasowym akcjonariuszom przysługuje prawo pierwszeństwa objęcia akcji nowych emisji w proporcji do posiadanych akcji. Terminy i wysokość wpłat na akcje określi uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.
7. Akcje w podwyższonym kapitale zakładowym mogą być opłacone również z należnej akcjonariuszom dywidendy.
8. Akcje są niepodzielne. Mogą być wydawane w odcinkach zbiorowych. Współuprawnieni z akcji wykonują swoje prawa w Spółce przez wspólnego przedstawiciela, a za świadczenia związane z akcją odpowiadają solidarnie.
9. Akcje mogą być umarżane na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia za zgodą akcjonariusza, którego akcje mają być umorzone.
10. Umorzenie akcji wymaga obniżenia kapitału zakładowego. Uchwała o obniżeniu kapitału zakładowego powinna zostać powzięta na Walnym Zgromadzeniu, na którym podjęto uchwałę o umorzeniu akcji.
11. Spółka może nabywać akcje własne w celu umorzenia."

c. Artykuł 9 ust. 2 Statutu otrzyma następujące brzmienie:

„2. Prezesa Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza. Pozostali członkowie Zarządu są powoływani i odwoływani przez Radę Nadzorczą na wniosek Prezesa Zarządu. Jeżeli Rada Nadzorcza nie uwzględni wniosku Prezesa Zarządu, Prezes Zarządu przedstawi Radzie Nadzorczej nowy wniosek w tej sprawie. Powyższa procedura może być powtarzana wielokrotnie. Liczbę członków Zarządu ustala Rada Nadzorcza na wniosek Prezesa Zarządu, przy czym wniosek Prezesa Zarządu będzie wiążący dla Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza może odwołać lub zawiesić członka Zarządu lub cały Zarząd Spółki także przed upływem kadencji.”

d. Artykuł 12 Statutu otrzyma następujące brzmienie:

„1. Rada Nadzorcza składa się z od 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) osób, w tym z Przewodniczącego. Liczbę członków Rady Nadzorczej ustala Walne Zgromadzenie.

2. Członkowie Rady Nadzorczej będą powoływani na okres wspólnej kadencji w następujący sposób:

- a. tak długo jak pan Sławomir Matul (lub podmiot przez niego kontrolowany) („Uprawniony Akcjonariusz”) będzie posiadał akcje stanowiące co najmniej 25% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - i. trzech (3) członków Rady Nadzorczej, w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób;
 - ii. czterech (4) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

M. Ch. A.G.

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyska funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

b. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 25%, ale nie mniej niż 10% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:

i. dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,

ii. trzech (3) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

c. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 10%, ale nie mniej niż 5% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:

i. jednego (1) członka Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,

ii. dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,

przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

d. uprawnienia do powołania lub odwołania członków Rady Nadzorczej, o których mowa powyżej, wykonywane są przez doręczenie Spółce Przejmującej pisemnego oświadczenia o powołaniu lub odwołaniu członka Rady Nadzorczej. Do oświadczenia należy dołączyć świadectwo depozytowe, wskazujące na liczbę akcji posiadanych przez Uprawnionego Akcjonariusza w dniu wykonania uprawnienia;

e. pozostałych członków Rady Nadzorczej powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie;

f. w przypadku wygaśnięcia uprawnień wskazanych powyżej, prawo powoływania i odwoływania członka Rady Nadzorczej przysługuje Walnemu Zgromadzeniu. Walnemu Zgromadzeniu przysługuje w szczególności uprawnienie do odwołania członka Rady Nadzorczej powołanego w wykonaniu uprawnienia, które wygasło. Ponowne nabycie przez Uprawnionego Akcjonariusza akcji Spółki w liczbie przekraczającej określony próg wskazany powyżej prowadzić będzie do odzyskania wskazanych tam uprawnień przez Uprawnionego Akcjonariusza."

e. **Artykuł 13 ust. 1 Statutu otrzyma następujące brzmienie:**

„1. Kadencja Rady Nadzorczej trwa pięć lat i jest kadencją wspólną.”

f. **Artykuł 13 ust. 9 Statutu otrzyma następujące brzmienie:**

„9. Do ważności uchwał Rady Nadzorczej wymagane jest zaproszenie na posiedzenie wszystkich jej członków i obecność na posiedzeniu, na którym uchwały mają zostać podjęte, co najmniej połowy jej członków. Uchwały Rady Nadzorczej zapadają

04 Ch AG

bezwzględną większością głosów. W przypadku równej liczby głosów za i przeciw decyduje głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej."

- g. w Artykule 14 po ust. 2 dodaje się nowy ust. 2¹ Statutu w następującym brzmieniu:
„2¹. Uchwały w sprawach wymienionych w ust. 2 niniejszego artykułu dla swej ważności wymagają głosowania za uchwałą przez co najmniej jednego członka Rady Nadzorczej powołanego przez Uprawnionego Akcjonariusza.”

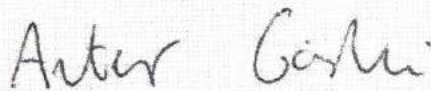
§ 6. UPOWAŻNIENIA

Upoważnia się Zarząd Spółki do dokonania wszystkich niezbędnych czynności faktycznych i prawnych związanych z przeprowadzeniem procedury połączenia Spółki ze spółką SURFLAND Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu.

§ 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia.

Za SURFLAND:

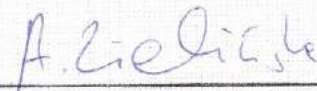


Artur Górski – Prezes Zarządu

Za VR Factory Games:



Sławomir Matul – Prezes Zarządu



Agnieszka Zielińska – Członek Zarządu

Wrocław, dnia 29 grudnia 2020 roku

PROJEKT
zmian Statutu Spółki
SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. z siedzibą we Wrocławiu

W związku z planowanym połączeniem spółki pod firmą SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu, pod adresem: ul. Borowska 283B, 50-556 Wrocław, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000023205, o numerze NIP 8951592263, REGON 931153964, o kapitale zakładowym w wysokości 4.927.366,00 zł, w całości wpłaconym (**Spółka Przejmująca**) ze spółką pod firmą VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Rakowiecka 34 lok. 5, 02-532 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000787989, NIP 9472000064, REGON 383450485, o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł (**Spółka Przejmowana**), proponuje się wprowadzenie następujących zmian do statutu Spółki Przejmującej:

I. Artykuł 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

- „1. Firma Spółki brzmi: VR Factory Games Spółka Akcyjna.
2. Spółka może używać nazwy skróconej VR Factory Games S.A. oraz wyróżniającego ją znaku graficznego lub słowno-graficznego.”

II. Artykuł 5 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

- „1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 32.847.366,00 zł (trzydzieści dwa miliony osiemset czterdzieści siedem tysięcy trzysta sześćdziesiąt sześć złotych i zero groszy) i dzieli się na:
 - a) 1.099.400 (jeden milion dziewięćdziesiąt dziewięć tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - b) 11.400 (jedenaście tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - c) 11.400 (jedenaście tysięcy czterysta) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - d) 1.433.966 (jeden milion czterysta trzydzieści trzy tysiące dziewięćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - e) 80.000 (osiemdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - f) 250.000 (dwieście pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - g) 475.000 (czterysta siedemdziesiąt pięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja
 - h) 200.000 (dwieście tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - i) 566.200 (pięćset sześćdziesiąt sześć tysięcy dwieście) akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,
 - j) 800.000 (osiemset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii K o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja,

- k) 27.920.000 (dwadzieścia siedem milionów dziewięćset dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii L o wartości nominalnej 1,00 zł (jeden złoty) każda akcja.
1. Akcje serii A zostały pokryte w wyniku przekształcenia Spółki pod firmą Surfland – Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, przez jedyne go wspólnika tej spółki, a mianowicie Przedsiębiorstwo Produkcyjno-Handlowe Surfland spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, wkładem niepieniężnym w postaci udziałów w przekształcanej spółce pod firmą Surfland – Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, dla której Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabryczna prowadzi rejestr handlowy nr 7554. Akcje serii B, C, D, E, F, G, I, J i K zostały opłacone gotówką.
 2. Akcje serii L zostały pokryte w wyniku połączenia Spółki ze spółką pod firmą VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Rakowiecka 34 lok. 5, 02-532 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000787989, NIP 9472000064, REGON 383450485, o kapitale zakładowym w wysokości 500.000,00 zł, dokonanego na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na Spółkę (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane akcje serii L, które Spółka wydała wspólnikom VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością.
 3. Akcje serii A, B, C, D, E, F, G, I, J, K i L są akcjami zwykłymi na okaziciela. Akcje nowych emisji będą emitowane jako akcje imienne zwykłe lub uprzywilejowane, bądź akcje na okaziciela.
 4. Akcje imienne podlegają zamianie na akcje na okaziciela na wniosek akcjonariusza za zgodą Rady Nadzorczej. Koszty takiej zamiany ponosi Spółka.
 5. Kapitał zakładowy Spółki może zostać podwyższony w drodze emisji nowych akcji lub przez podwyższenie wartości nominalnej akcji na zasadach określonych w uchwale Walnego Zgromadzenia. Dotychczasowym akcjonariuszom przysługuje prawo pierwszeństwa objęcia akcji nowych emisji w proporcji do posiadanych akcji. Terminy i wysokość wpłat na akcje określi uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.
 6. Akcje w podwyższonym kapitale zakładowym mogą być opłacone również z należnej akcjonariuszom dywidendy.
 7. Akcje są niepodzielne. Mogą być wydawane w odcinkach zbiorowych. Współuprawnieni z akcji wykonują swoje prawa w Spółce przez wspólnego przedstawiciela, a za świadczenia związane z akcją odpowiadają solidarnie.
 8. Akcje mogą być umarzone na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia za zgodą akcjonariusza, którego akcje mają być umorzone.
 9. Umorzenie akcji wymaga obniżenia kapitału zakładowego. Uchwała o obniżeniu kapitału zakładowego powinna zostać powzięta na Walnym Zgromadzeniu, na którym podjęto uchwałę o umorzeniu akcji.
 10. Spółka może nabywać akcje własne w celu umorzenia."

III. Artykuł 9 ust. 2 Statutu otrzyma następujące brzmienie:

Ch
Ako

„2. Prezesa Zarządu powołuje i odwołuje Rada Nadzorcza. Pozostali członkowie Zarządu są powoływani i odwoływani przez Radę Nadzorczą na wniosek Prezesa Zarządu. Jeżeli Rada Nadzorcza nie uwzględni wniosku Prezesa Zarządu, Prezes Zarządu przedstawi Radzie Nadzorczej nowy wniosek w tej sprawie. Powyższa procedura może być powtarzana wielokrotnie. Liczbę członków Zarządu ustala Rada Nadzorcza na wniosek Prezesa Zarządu, przy czym wniosek Prezesa Zarządu będzie wiążący dla Rady Nadzorczej. Rada Nadzorcza może odwołać lub zawiesić członka Zarządu lub cały Zarząd Spółki także przed upływem kadencji.”

IV. Artykuł 12 Statutu otrzyma następujące brzmienie:

- „1. Rada Nadzorcza składa się z od 5 (pięciu) do 7 (siedmiu) osób, w tym z Przewodniczącego. Liczbę członków Rady Nadzorczej ustala Walne Zgromadzenie.
2. Członkowie Rady Nadzorczej będą powoływani na okres wspólnej kadencji w następujący sposób:
 - a. tak długo jak pan Sławomir Matul (lub podmiot przez niego kontrolowany („Uprawniony Akcjonariusz”) będzie posiadał akcje stanowiące co najmniej 25% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - i. trzech (3) członków Rady Nadzorczej, w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób;
 - ii. czterech (4) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyska funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;
 - b. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 25%, ale nie mniej niż 10% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - i. dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - ii. trzech (3) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;
 - c. tak długo, jak Uprawniony Akcjonariusz będzie posiadał akcje stanowiące mniej niż 10%, ale nie mniej niż 5% wszystkich akcji Spółki, przysługiwać mu będzie uprawnienie do powoływania i odwoływania:
 - i. jednego (1) członka Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 5 (pięciu) osób,
 - ii. dwóch (2) członków Rady Nadzorczej w przypadku Rady Nadzorczej składającej się z 6 (sześciu) albo 7 (siedmiu) osób,przy czym jeden z powołanych członków Rady Nadzorczej uzyskuje funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej bez potrzeby przeprowadzenia odrębnych wyborów na tę funkcję;

- d. uprawnienia do powołania lub odwołania członków Rady Nadzorczej, o których mowa powyżej, wykonywane są przez doręczenie Spółce Przejmującej pisemnego oświadczenia o powołaniu lub odwołaniu członka Rady Nadzorczej. Do oświadczenia należy dołączyć świadectwo depozytowe, wskazujące na liczbę akcji posiadanych przez Uprawnionego Akcjonariusza w dniu wykonania uprawnienia;
- e. pozostałych członków Rady Nadzorczej powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie;
- f. w przypadku wygaśnięcia uprawnień wskazanych powyżej, prawo powoływania i odwoływania członka Rady Nadzorczej przysługuje Walnemu Zgromadzeniu. Walnemu Zgromadzeniu przysługuje w szczególności uprawnienie do odwołania członka Rady Nadzorczej powołanego w wykonaniu uprawnienia, które wygasło. Ponowne nabycie przez Uprawnionego Akcjonariusza akcji Spółki w liczbie przekraczającej określony próg wskazany powyżej prowadzić będzie do odzyskania wskazanych tam uprawnień przez Uprawnionego Akcjonariusza."

V. Artykuł 13 ust. 1 Statutu otrzyma następujące brzmienie:

"1. Kadencja Rady Nadzorczej trwa pięć lat i jest kadencją wspólną."

VI. Artykuł 13 ust. 9 Statutu otrzyma następujące brzmienie:

"9. Do ważności uchwał Rady Nadzorczej wymagane jest zaproszenie na posiedzenie wszystkich jej członków i obecność na posiedzeniu, na którym uchwały mają zostać podjęte, co najmniej połowy jej członków. Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględnie większością głosów. W przypadku równej liczby głosów za i przeciw decyduje głos Przewodniczącego Rady Nadzorczej."

VII. w Artykule 14 po ust. 2 dodaje się nowy ust. 2¹ Statutu w następującym brzmieniu:

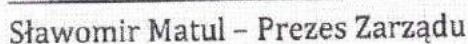
"2¹. Uchwały w sprawach wymienionych w ust. 2 niniejszego artykułu dla swej ważności wymagają głosowania za uchwałą przez co najmniej jednego członka Rady Nadzorczej powołanego przez Uprawnionego Akcjonariusza."

Za SURFLAND:

Za VR Factory Games:



Artur Górski – Prezes Zarządu



Sławomir Matul – Prezes Zarządu



Agnieszka Zielińska – Członek Zarządu

Wrocław, dnia 29 grudnia 2020 roku

**Ustalenie wartości majątku Spółki Przejmowanej
VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
z siedzibą w Warszawie
na dzień 1 listopada 2020 roku**

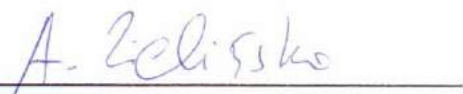
Podstawą dla ustalenia wartości VR Factory Games na potrzeby Połączenia jest wartość godziwa przedsiębiorstwa VR Factory Games, ustalona w oparciu o metodę majątkową skorygowanych aktywów netto, natomiast do wyceny know-how i autorskich praw majątkowych do znaku towarowego zastosowano metodę Venture Capital z uwzględnieniem mnożników porównywalnych spółek. Wartość godziwą ustalono według wyceny VR Factory Games na dzień 1 listopada 2020 roku, sporządzonej zgodnie z opisanymi wyżej zasadami przez niezależnego biegłego rewidenta w osobie Krystyny Adamus, wpisanej na listę biegłych rewidentów, prowadzoną przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów, pod numerem 10289, działającej w ramach firmy audytorskiej Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy sp.k. z siedzibą w Krakowie, ul. Batorego 4/6, wpisanej na listę firm audytorskich prowadzonej przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 3804.

Biorąc pod uwagę powyższe ustalono, że wartość przedsiębiorstwa VR Factory Games na potrzeby Połączenia wynosi 35.596.450,00 zł (trzydzieści pięć milionów pięćset dziewięćdziesiąt sześć tysięcy czterysta pięćdziesiąt złotych i zero groszy).

W związku z powyższym wartość (kapitalizacja) VR Factory Games na potrzeby Planu Połączenia wynosi 35.596.450,00 zł (trzydzieści pięć milionów pięćset dziewięćdziesiąt sześć tysięcy czterysta pięćdziesiąt złotych i zero groszy).

Za VR Factory Games:


Sławomir Matul – Prezes Zarządu


Agnieszka Zielińska – Członek Zarządu

Wrocław, dnia 29 grudnia 2020 roku

Bilans

Aktywa

Lp.	Tytuł	Stan na 01.11.2020	Stan na 31.12.2019
A	AKTYWA TRWAŁE	1 971 500,00	0,00
I	Wartości niematerialne i prawne	1 971 500,00	0,00
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	1 971 500,00	0,00
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II	Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00
1	Środki trwałe	0,00	0,00
a	grunty (w tym prawo użytkowania wieczystego gruntu)	0,00	0,00
b	budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	0,00	0,00
c	urządzenia techniczne i maszyny	0,00	0,00
d	środki transportu	0,00	0,00
e	inne środki trwałe	0,00	0,00
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Od jednostek pozostałych	0,00	0,00
IV	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
a	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
	- udziały lub akcje	0,00	0,00
	- inne papiery wartościowe	0,00	0,00
	- udzielone pożyczki	0,00	0,00
	- inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
b	w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
	- udziały lub akcje	0,00	0,00
	- inne papiery wartościowe	0,00	0,00
	- udzielone pożyczki	0,00	0,00
	- inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
c	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
	- udziały lub akcje	0,00	0,00
	- inne papiery wartościowe	0,00	0,00
	- udzielone pożyczki	0,00	0,00
	- inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B	AKTYWA OBROTOWE	2 143 398,08	5 322,00
I	Zapasy	0,00	0,00
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	0,00	0,00
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II	Należności krótkoterminowe	511 431,55	322,00
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00

OW

a	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00
	- do 12 miesięcy	0,00	0,00
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b	inne	0,00	0,00
2	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00
	- do 12 miesięcy	0,00	0,00
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b	inne	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	511 431,55	322,00
a	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	96 517,88	0,00
	- do 12 miesięcy	96 517,88	0,00
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b	z tytułu podatków, dotacji, cel, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	414 580,00	292,00
c	inne	333,67	30,00
d	dochodzone na drodze sądowej	0,00	0,00
III	Inwestycje krótkoterminowe	1 631 966,53	5 000,00
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 631 966,53	5 000,00
a	w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
	- udziały lub akcje	0,00	0,00
	- inne papiery wartościowe	0,00	0,00
	- udzielone pożyczki	0,00	0,00
	- inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
b	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
	- udziały lub akcje	0,00	0,00
	- inne papiery wartościowe	0,00	0,00
	- udzielone pożyczki	0,00	0,00
	- inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
c	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 631 966,53	5 000,00
	- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	1 631 966,53	5 000,00
	- inne środki pieniężne	0,00	0,00
	- inne aktywa pieniężne	0,00	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
D	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	AKTYWA RAZEM	4 114 898,08	5 322,00

CU
N

Bilans

Pasywa

Lp.	Tytuł	Stan na 01.11.2020	Stan na 31.12.2019
A	KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	4 050 076,10	4 449,90
I	Kapitał (fundusz) podstawowy	500 000,00	5 000,00
II	Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	4 004 700,00	0,00
	- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	0,00	0,00
III	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:	0,00	0,00
	- z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00
IV	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym:	0,00	0,00
	- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00
	- na udziały (akcje) własne	0,00	0,00
V	Zysk (strata) z lat ubiegłych	(550,10)	0,00
VI	Zysk (strata) netto	(454 073,80)	(550,10)
VII	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B	ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	64 821,98	872,10
I	Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00
	- długoterminowa	0,00	0,00
	- krótkoterminowa	0,00	0,00
3	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
	- długoterminowe	0,00	0,00
	- krótkoterminowe	0,00	0,00
II	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
1	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00
a	kredyty i pożyczki	0,00	0,00
b	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
c	inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d	zobowiązania weksłowe	0,00	0,00
e	inne	0,00	0,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	64 821,98	872,10
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
a	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
	- do 12 miesięcy	0,00	0,00
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b	inne	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
	- do 12 miesięcy	0,00	0,00
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
	inne	0,00	0,00
3	Wobec pozostałych jednostek	64 821,98	872,10
a	kredyty i pożyczki	46 802,26	0,00
b	z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
c	inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d	z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	3 515,64	713,40
	- do 12 miesięcy	3 515,64	713,40
	- powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
e	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00	0,00
f	zobowiązania weksłowe	0,00	0,00

AM 12

g	z tytułu podatków, cel, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	14 504,08	158,70
h	z tytułu wynagrodzeń	0,00	0,00
i	inne	0,00	0,00
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
	- długoterminowe	0,00	0,00
	- krótkoterminowe	0,00	0,00
PASYWA RAZEM		4 114 898,08	5 322,00

Stan Kasy

A 2002

AK

Rachunek zysków i strat - wersja porównawcza

Lp.	Tytuł	Wykonanie za okres	
		01.01.2020-01.11.2020	23.05.2019-31.12.2019
A	Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	120 547,55	0,00
	- od jednostek powiązanych	0,00	0,00
I	Przychody netto ze sprzedaży produktów	120 547,55	0,00
II	Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	0,00	0,00
III	Koszty wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B	Koszty działalności operacyjnej	574 391,38	500,00
I	Amortyzacja	98 500,00	0,00
II	Zużycie materiałów i energii	43 857,60	500,00
III	Usługi obce	265 536,32	0,00
IV	Podatki i opłaty, w tym:	0,00	0,00
	- podatek akcyzowy	0,00	0,00
V	Wynagrodzenia	165 342,39	0,00
VI	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	1 155,07	0,00
	- emerytalne	0,00	0,00
VII	Pozostałe koszty rodzajowe	0,00	0,00
VIII	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	(453 843,83)	(500,00)
D	Pozostałe przychody operacyjne	1,15	0,20
I	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II	Dotacje	0,00	0,00
III	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV	Inne przychody operacyjne	1,15	0,20
E	Pozostałe koszty operacyjne	134,06	0,30
I	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III	Inne koszty operacyjne	134,06	0,30
F	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(453 976,74)	(500,10)
G	Przychody finansowe	0,00	0,00
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	0,00	0,00
a	od jednostek powiązanych, w tym:	0,00	0,00
	- w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
b	od jednostek pozostałych, w tym:	0,00	0,00
	- w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
II	Odsetki, w tym:	0,00	0,00
	- od jednostek powiązanych	0,00	0,00
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
	- w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V	Inne	0,00	0,00
H	Koszty finansowe	97,06	0,00
I	Odsetki, w tym:	0,00	0,00
	- dla jednostek powiązanych	0,00	0,00
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
	- w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV	Inne	97,06	0,00
I	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(454 073,80)	(500,10)
J	Podatek dochodowy	0,00	0,00
K	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(454 073,80)	(500,10)

ok
AL

WYCENA
WARTOŚCI 100% AKCJI SPÓŁKI
SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE SPÓŁKA AKCYJNA

50-556 Wrocław, ul. Borowska 283B,



OPERAT SZACUNKOWY

Kraków, 25 listopad 2020 rok

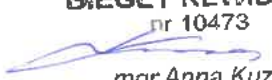
Autor opracowania:

Wyceny dokonała Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy Spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie przy ul. Batorego 4/6 wpisaną na listę podmiotów uprawnionych do badania pod nr 3804, a w jego imieniu wycenę sporządziła
mgr Anna Kuza
Biegły rewident
Nr 10473

Kancelaria Biegłego Rewidenta
Anna Kuza i Wspólnicy sp.k.
ul. Batorego 4/6, 31-135 Kraków
NIP 6762457379, REGON 122618599
KRS 0000427758

BIEGŁY REWIDENT
nr 10473

mgr Anna Kuza

PRZEDMIOT WYCENY	Wycena wartości 100% akcji spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A.
STAN PRAWNY	Spółka Akcyjna
CEL WYCENY	Określenie wartości 100% akcji spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. w celu podjęcia strategicznych decyzji dotyczących połączenia z inną spółką
WARTOŚĆ 100% akcji WARTOŚĆ 1 akcji	6 947 586,06 zł 1,41 zł/1 akcję
DATA SPORZĄDZENIA OPERATU SZACUNKOWEGO	25 listopad 2020 rok
DATA, NA KTÓRĄ SPORZĄDZONO WYCENĘ	01 listopad 2020 rok
AUTOR OPRACOWANIA	Wyceny dokonała Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy Spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie przy ul. Batorego 4/6 wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania pod nr 3804, a w jego imieniu wycenę sporządziła
Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy sp.k. ul. Batorego 4/6, 31-135 Kraków NIP 6762457379, REGON 122618599 KRS 0000427758	mgr Anna Kuza Biegły rewident nr 10473  BIEGLY REWIDENT nr 10473 mgr Anna Kuza

SPIS TREŚCI

WYCIĄG OPERATU SZACUNKOWEGO.....	2
1. <u>CZEŚĆ OGÓLNA</u>.....	4
1.1. Przedmiot wyceny	4
1.2. Zakres wyceny	4
1.3. Cel wyceny	4
1.4. Podstawy wyceny	4
1.4.1. Podstawa formalna	4
1.4.2. Podstawy materialno- prawne.....	4
1.4.3. Źródła danych merytorycznych.....	4
1.5. Daty istotne dla określenia wartości przedsiębiorstwa.....	4
2. <u>CZEŚĆ SZCZEGÓŁOWA</u>.....	5
2.1. Określenie stanu prawnego przedmiotu wyceny.....	5
2.1.1. Stan prawny.....	5
2.1.2. Zarząd i Rada Nadzorcza Spółki	5
2.1.3. Akcjonariat	5
2.2. Opis przedmiotu wyceny.....	6
3. <u>WYCENA SPÓŁKI</u>	9
3.1. Sposób wyceny.....	9
3.2. Dane do wyceny	8
3.3. Ustalenie wartości 100% akcji spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A.....	11
4. WNIOSKI KOŃCOWE.....	12
5. KLAUZULE I ZASTRZEŻENIA.....	12

1. CZĘŚĆ OGÓLNA

1.1.Przedmiot wyceny

Przedmiotem niniejszej wyceny jest 100% wartości akcji Spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. z siedzibą we Wrocławiu (50-556), ul. Borowska 283B.

1.2. Zakres wyceny

Wycena dotyczy 100% wartości akcji Spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A.

1.3. Cel wyceny

Określenie wartości 100% wartości akcji Spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. w celu podjęcia strategicznych decyzji dla tego przedsiębiorstwa dotyczące jego połączenia z inną spółką.

1.4. Podstawy wyceny

1.4.1. Podstawa formalna

Umowa nr z dnia .Zleceniodawca: SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A.
Siedziba Zleceniodawcy: Wrocław (50-556), ul. Borowska 283B.

1.4.2. Podstawy materialno- prawne

- Ustawa z dnia 29 września 1994r. o rachunkowości (Dz. U. z 2019 r. poz. 351),
- Ustawa z dnia 23.04.1964r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2020 r. poz. 1740)
- Ustawa z dnia 15.09.2000r. Kodeks spółek handlowych (Dz. U. z 2020 r. poz. 1526);
- Ustawa z dnia 30.06.2000r. Prawo własności przemysłowej (Dz. U. 2020 r., poz. 286))

1.4.3. Źródła danych merytorycznych

- dane pochodzące z przedsiębiorstwa,
- strona internetowa wycenianej spółki oraz strona internetowa New Connect,
- literatura fachowa dotycząca wyceny wartości przedsiębiorstw.

1.5. Daty istotne dla określenia wartości przedsiębiorstwa

Data sporządzenia operatu szacunkowego	25 listopad 2020 rok
Data, na którą określono wartość przedsiębiorstwa	01 listopad 2020 rok

2. CZĘŚĆ SZCZEGÓŁOWA

2.1. Określenie stanu prawnego przedmiotu wyceny

2.1.1. Stan prawny

Spółka SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. wpisana jest do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000023205 prowadzonego w Sądzie Rejonowym dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy.

Posiada :

- numer identyfikacji podatkowej NIP 895-15-92-263,
- numer REGON 931153964.

2.1.2. Zarząd i Rada Nadzorcza Spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A.

- Zarząd

Bogusław Bartoń - Prezes Zarządu do dnia 31.08.2020 r.

Artur Górski - Prezes Zarządu od dnia 01.09.2020 r. do nadal

- Rada Nadzorcza

Sławomir Jarosz - Przewodniczący Rady Nadzorczej (powołany od dnia 20.08.2020 r.)
Robert Skolimowski - Sekretarz Rady Nadzorczej
Roman Pudełko - Członek Rady Nadzorczej
Dawid Sibilak - Członek Rady Nadzorczej
Zdzisław Lasek - Członek Rady Nadzorczej
Artur Górski - Przewodniczący Rady Nadzorczej (do dnia 31.08.2020 r.)

2.1.3. Akcjonariat SURFLAND SYSTEMY KOPMUTEROWE S.A.

Na dzień wyceny oraz na dzień sporządzenia operatu szacunkowego Kapitał zakładowy wycenianej Spółki wynosi 4 927 366 zł i składa się z 4 927 366 akcji o wartości nominalnej 1 zł.

Zgodnie ze Skonsolidowanym raportem okresowym za III kwartał 2020 roku z dnia 13.11.2020 roku Akcjonariuszami posiadającymi, co najmniej 5 % ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu są:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Wartość KZ (zł)	Udział w KZ (%)	Liczba głosów	Udział w głosach (%)
Artur Górski	685 000	685 000	13,90%	685 000	13,90%
Biuro Investment S.A. z Beskidzkie Biuro Inwestycyjne S.A.*	649 000	649 000	13,17%	649 000	13,17%
Surfland Sp. z o.o. s.k.	600 000	600 000	12,18%	600 000	12,18%
January Ciszewski	655 150	655 150	13,30%	655 150	13,30%
Centurion Finance ASI S.A.	262 092	262 092	5,32%	262 092	5,32%
Pozostali (rozproszeni)	2 076 124	2 076 124	42,13%	2 076 124	42,13%
Razem	4 927 366	4 927 366	100,00%	4 927 366	100,00%

* Beskidzkie Biuro Inwestycyjne S.A. – podmiot zależny od ABS Investment S.A.

2.2. Opis przedmiotu wyceny

Spółka *Surfland Systemy Komputerowe Spółka Akcyjna* (dalej: SSK SA) powstała z przekształcenia spółki *Surfland - Systemy Komputerowe Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością* z siedzibą we Wrocławiu. Spółka ta została zawiązana 12 grudnia 1997 roku i następnie wpisana do rejestru handlowego dział B Ns Rej. H 7554 przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej VI Wydział Gospodarczy Rejestrowy w dniu 16 lutego 1998 roku. W dniu 19 czerwca 2001 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników podjęło uchwałę o przekształceniu formy prawnej działalności w spółkę akcyjną.

Surfland Systemy Komputerowe Spółka Akcyjna została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000023205 w dniu 13 sierpnia 2001 roku.

Od 2011 roku spółka jest spółką publiczną - pierwszym dniem notowania Spółki w alternatywnym systemie obrotu na rynku New Connect był dzień 5 sierpnia 2011 roku.

Od 02.10.2017r. Spółka posiada Oddział z siedzibą w Bielsku-Białej przy ul. Andrzeja Frycza-Modrzewskiego 20.

W dniu 6 czerwca 2020 roku zakończono subskrypcję prywatną akcji serii K przeprowadzoną na podstawie Uchwały nr 02/02/2020 Zarządu Spółki z dnia 21 lutego 2020 roku. Emisja akcji serii K została przeprowadzona zgodnie z art. 431 § 2 pkt 1 kodeksu spółek handlowych oraz art. 1 ust. 4 lit b) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 roku. W dniu 10.08.2020 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu dokonał wpisu do Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, w wyniku emisji 800.000 szt. akcji serii K. Po podwyższeniu, kapitał zakładowy wynosi 4.927.366,00 zł i dzieli się na 4.927.366 akcji o wartości nominalnej 1,00 zł każda.

W okresie II kwartału 2020 roku zarząd podejmował działania będące konsekwencją wyboru przez Emitenta opcji strategicznej, polegającej na połączeniu SSK SA z innym podmiotem. W wyniku tych działań w dniu 17 czerwca 2020 roku Emitent podpisał z firmą VR Factory Sławomir Matul z siedzibą w Warszawie list intencyjny (por. raport bieżący ESPI nr 8/2020).

Strony listu dostrzegając korzyści płynące z zacieśnienia współpracy, w szczególności wykorzystania synergii, płynącej z doświadczenia i posiadanego potencjału, postanowiły podjąć negocjacje w sprawie połączenia SSK SA z VR Screens Sp. z o.o. (po uprzednim wniesieniu do tej spółki działalności VR Factory). Podstawą podjętej decyzji o przygotowaniu procesu połączenia jest przekonanie, że po połączeniu powstanie podmiot o mocnej pozycji konkurencyjnej w branży producentów gier rozrywkowych i aplikacji marketingowych VR (Virtual Reality).

W kolejnym kroku w dniu 28 lipca 2020 roku Emitent podpisał ze spółką VRScreens Spółka z o.o. (dalej „VRScreens”) „Porozumienie o podstawowych warunkach transakcji” (por. raport bieżący ESPI nr ESPI nr 16/2020). W podpisanym Porozumieniu SSK SA i VRScreens oświadczyły, że ich zamiarem jest przeprowadzenie procesu połączenia VRScreens (jako Spółki Przejmowanej) ze Spółką SSK SA (jako Spółką Przejmującą) w trybie określonym w art. 492 § 1 pkt. 1 k.s.h. tj. przez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Spółkę Przejmującą za akcje, które Spółka Przejmująca wyda wspólnikom Spółki Przejmowanej (łączenie się przez przejęcie)

Podmiot powstały w wyniku połączenia będzie działał pod firmą VR Factory SA lub inną wskazaną przez Spółkę Przejmowaną, przy czym ostateczna firma (nazwa) podmiotu, powstałego w wyniku Połączenia zostanie określona w Planie Połączenia.

VR Factory SA będzie kontynuował działalność prowadzoną przez VRScreens w ramach wniesionego ZCP (a wcześniej w ramach działalności VR Factory Sławomir Matul) związaną z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych oraz

aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości.

Ponadto Emitent wydzielił dotychczasową działalność w postaci wyodrębnionego „Działu Realizacji Projektów i Usług IT” i wniósł ją jako zorganizowaną część przedsiębiorstwa do spółki Surfland Systemy Komputerowe Sp. z o.o., w której posiada 100% udziałów. Powyższe wydzielenie stanowi element wybranej opcji strategicznej polegającej na połączeniu Spółki z innym podmiotem w drodze przejęcia przez ten podmiot, po uprzednim wydzieleniu podstawowej działalności Spółki do nowo powołanego podmiotu. W ten sposób będziemy mogli zoptymalizować koszty funkcjonowania spółki zajmującej się dotychczasową działalnością Emitenta w zakresie realizacji projektów i usług IT. Realizując proces wydzielenia dotychczasowej działalności Spółki do nowo powołanego podmiotu Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, działając na podstawie art. 393 pkt 3) Kodeksu spółek handlowych podjęło w dniu 20.08.2020 roku. Uchwałę nr 4 o wyrażeniu zgody na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa, prowadzonego przez Spółkę w rozumieniu art. 551 Kodeksu cywilnego, w postaci „Działu Realizacji Projektów i Usług IT”. Zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa nastąpiło poprzez jej przeniesienie z dniem 01.09.2020 r. na rzecz spółki Surfland Systemy Komputerowe Sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, wpisanej do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000849845, w formie wkładu niepieniężnego na pokrycie 4.950 (słownie: cztery tysiące dziewięćset pięćdziesiąt) nowych udziałów w kapitale zakładowym Surfland Systemy Komputerowe Sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu o wartości nominalnej 100,00 zł (słownie: sto złotych) każdy udział i łącznej wartości nominalnej 495.000,00 zł (czteryście dziewięćdziesiąt pięć tysięcy złotych). Objęcie przez Emitenta wyżej wymienionych udziałów nastąpiło w dniu 31.08.2020 r. Przeniesione składniki majątkowe są od początku września wykorzystywane przez Surfland Systemy Komputerowe Sp. z o.o. do kontynuacji działalności gospodarczej związanej z oferowaniem, projektowaniem, dostawą rozwiązań i systemów IT, realizacją projektów oraz świadczeniem szerokiego wachlarza usług IT. Surfland Systemy Komputerowe Sp. z o.o. stała się więc kontynuatorem działalności prowadzonej dotychczas w tym zakresie przez Surfland Systemy Komputerowe SA.

3. Wycena spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A.

3.1. Sposób wyceny

Analiza danych, cel wyceny, uwarunkowania prawne i metodyczne, stanu przedmiotu wyceny, jak również przyjęte założenia i ograniczenia do wyceny spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. wykazała, że odpowiednia będzie **rynkowa metoda wyceny**.

Wartość rynkowa przedsiębiorstw notowanych na giełdzie papierów wartościowych ustalana jest w oparciu o dostępne dla inwestorów dane i informacje. Akcje odzwierciedlają własność, tym samym kapitalizacja giełdowa przedsiębiorstwa stanowi dokonaną przez rynek kapitałowy wycenę jego aktywów netto, czyli kapitału. Kapitalizacja giełdowa różni się od wartości księgowej kapitału, która jest księgową miarą, opierającą się na łącznej kwocie kosztów historycznych. W związku z tym, że w tradycyjnym sprawozdaniu finansowym nie próbuje się mierzyć wielu aspektów rzeczywistości finansowej (np. wartości nazw marek), kapitalizacja giełdowa może znacznie się różnić od wyliczeń księgowych.

Z kolei wartość przedsiębiorstwa oparta o kursy jego akcji w porównaniu do wartości fundamentalnej ustalonej w wyniku dyskontowania kapitału strumieni gotówkowych jest bardzo zbliżona, co potwierdzają liczne badania prowadzonych na spółkach giełdowych w Stanach Zjednoczonych oraz w Polsce. Dla spółek notowanych na GPW współczynnik korelacji wyniósł 0,98.

Dodatkowo w procesie wyceny, dla zachowanie poprawności metodologicznej oraz po analizie wszystkich powyższych czynników, uwzględniono ryzyko związane z wystąpieniem odchylenia od założeń wyjściowych.

3.2. Dane do wyceny

Na podstawie analizy sytuacji finansowej wycenianej spółki przeprowadzonej na podstawie publikowanych komunikatów oraz sprawozdań finansowych **zadecydowano**, że wycena 4 127 366 akcji spółki zostanie wykonana na podstawie **średniej kursów z okresu od 17.05.2020 roku do 16.06.2020 roku**, z kolei pozostałe 800 000 akcji serii K zostanie oszacowanych zgodnie z ich wartością nominalną.

Poniżej pokazano dane o strukturze własności kapitału podstawowego oraz liczbie i wartości nominalnej subskrybowanych akcji.

Kapitał zakładowy spółki

Kapitał zakładowy Spółki na dzień wyceny wynosi 4 927 366 zł i dzieli się na:

1 099 400	akcji zwykłych na okaziciela serii A
11 400	akcji zwykłych na okaziciela serii B
11 400	akcji zwykłych na okaziciela serii C
1 433 966	akcji zwykłych na okaziciela serii D
80 000	akcji zwykłych na okaziciela serii E
250 000	akcji zwykłych na okaziciela serii F
475 000	akcji zwykłych na okaziciela serii G
200 000	akcji zwykłych na okaziciela serii I
566 200	akcji zwykłych na okaziciela serii J
800 000	akcji zwykłych na okaziciela serii K
4 927 366	Razem

Wszystkie akcje o wartości nominalnej 1,00 zł zdematerializowane i notowane poza rynkiem regulowanym w formule alternatywnego systemu obrotu New Connect.

Notowania

Kurs zamknięcia 1 akcji spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. za okres od 15.05.2020 rok do 17.06.2020 rok.



Wyznaczenie średniej wartości z notowań w okresie od 15.05.2020 rok do 16.06.2020 rok

Data	Kurs
15.05.2020	1,29
18.05.2020	1,29
19.05.2020	1,29
20.05.2020	1,29
21.05.2020	1,39
22.05.2020	1,39
25.05.2020	1,31
26.05.2020	1,39
27.05.2020	1,40
28.05.2020	1,40
29.05.2020	1,29
01.06.2020	1,39
02.06.2020	1,20
03.06.2020	1,18
04.06.2020	1,39
05.06.2020	1,40
08.06.2020	1,59
09.06.2020	1,69
10.06.2020	1,93
11.06.2020	1,93
12.06.2020	1,92
15.06.2020	1,94
16.06.2020	1,99
Średnia	1,49

3.3. Ustalenie wartości 100% akcji spółki SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A.

Zgodnie z konwencjonalną metodologią najlepszą wagą w przypadku spółek giełdowych jest oczywiście poziom kapitalizacji. Kapitalizacja jest iloczynem ceny rynkowej akcji i liczby akcji. Wysokość kapitalizacji jest wartością rynkową przedsiębiorstwa już notowanego na giełdzie.

$$\text{Wartość przedsiębiorstwa (WP)} = \text{ilość akcji} * \text{cena akcji}$$

w związku z powyższym wartość przedsiębiorstwa wynosi:

Wartość 100% akcji = (4 127 366 akcji * 1,49 zł) + (800 000 akcji * 1,00 zł) = 6 949 775,34 zł
Wartość przyjęta = 6 947 586,06 zł

W 100% akcji = 6 947 586,06 zł

(słownie: sześć milionów dziewięćset czterdzieści siedem tysięcy pięćset osiemdziesiąt sześć złotych 06/100)

Wartość 1 akcji = wartość przyjęta / ilość akcji

Wartość 1 akcji = 6 947 586,06 zł / 4 927 366 akcji = 1,41 zł / 1 akcję
(słownie: jeden złotych 41/100)

4. Wnioski końcowe

Mając na uwadze przesłanki wynikające z analizy ekonomiczno-finansowej, celu wyceny i innych powyżej wymienionych założeń przedstawiona powyżej wartość przedsiębiorstwa SURFLAND SYSTEMY KOMPUTEROWE S.A. w kwocie 6 947 586,06 zł stanowi najbardziej prawdopodobną wartość rynkową spółki. Uzasadnieniem końcowego wyniku wyceny jest właściwy dobór metody wyceny, na co wskazuje wielkości liczbowe i dane wyjściowe do obliczeń.

5. Klauzule i zastrzeżenia

1. Niniejszy operat może być wykorzystany tylko do celu, który został określony w punkcie 1.3. CEL WYCENY.
2. Niniejszy operat nie może być opublikowany w całości lub w części w jakimkolwiek dokumencie bez zgody autora operatu i bez uzgodnienia z nim takiej formy lub treści.
3. Autor opracowania nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne ukryte wady wycenianego przedsiębiorstwa, których autor nie mógł stwierdzić na podstawie posiadanych materiałów dokumentacji.
4. Operat ten nie może być publikowany w całości ani częściach, jak również nie może być udostępniany osobom trzecim bez uzgodnienia z autorem operatu.
5. Wyklucza się odpowiedzialność autora wobec osób trzecich, w szczególności z tytułu wykorzystania operatu w innym celu aniżeli został on sporządzony.
6. Kwota 6 947 586,06 zł przedstawiona w pkt. 3.3. niniejszego operatu stanowi wartość rynkową przedmiotu wyceny na dzień 01.11.2020 rok.
7. Operat szacunkowy sporządzono w czterech jednobrzmiących egzemplarzach, z których trzy otrzymuje zleceniodawca, a jeden stanowi egzemplarz archiwalny.



WYCENA

VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O.

02 -532 Warszawa, ul. Rakowiecka nr 34, lok. 5

OPERAT SZACUNKOWY

Kraków, 25 listopada 2020 rok

Kancelaria Biegłego Rewidenta
Anna Kuza i Wspólnicy sp.k.
ul. Batorego 4/6, 31-135 Kraków
NIP 6762457379, REGON 122618599
KRS 0000427758

Autor opracowania:


Wyceny dokonała Kancelaria Biegłego
Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy
Spółka komandytowa z siedzibą w
Krakowie przy ul. Batorego 4/6 wpisana
na listę podmiotów uprawnionych do
badania pod nr 3804, a w jego imieniu
wycenę sporządziła
mgr Anna Kuza
Biegły rewident
Nr 10473

BIEGŁY REWIDENT
nr 10473


mgr Anna Kuza

KANCELARIA BIEGŁEGO REWIDENTA – ANNA KUZA I WSPÓLNICY SP.K.

ul. Batorego 4/6, 31-135 Kraków, tel. +48 12) 630 98 98, fax + 48 12) 630 98 99,
Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie Wydział XI Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego,
KRS 0000427758, NIP 6762457379, REGON 122618599,
info@kancelaria-kbr.pl, www.kancelaria-kbr.pl

<p>PRZEDMIOT WYCENY</p>	<p>Przedsiębiorstwo VR FACTORY GAMES SPÓŁKA i w ramach tej wyceny określono wartość wartości niematerialnych i prawnych</p>
<p>STAN PRAWNY</p>	<p>Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością</p>
<p>CEL WYCENY</p>	<p>Określenie wartości przedsiębiorstwa VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. i w ramach tej wyceny określono wartość wartości niematerialnych i prawnych w celu podjęcia strategicznych decyzji dotyczących połączenia z inną spółką</p>
<p>WARTOŚĆ PRZEDSIĘBIORSTWA</p>	<p>35 596 450,00 zł</p>
<p>DATA SPORZĄDZENIA OPERATU SZACUNKOWEGO</p>	<p>25 listopad 2020 rok</p>
<p>AUTOR OPRACOWANIA</p>	<p>Wyceny dokonała Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy Spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie przy ul. Batorego 4/6 wpisana na listę podmiotów uprawnionych do badania pod nr 3804, a w jego imieniu wycenę sporządziła</p>
<p>Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy sp.k. ul. Batorego 4/6, 31-135 Kraków NIP 6762457379, REGON 122618599 KRS 0000427758</p>	<p>mgr Anna Kuza Biegły rewident nr 10473</p> <p style="text-align: right;">  BIEGŁY REWIDENT nr 10473 mgr Anna Kuza </p>

SPIS TREŚCI

WYCIĄG OPERATU SZACUNKOWEGO.....	2
1. CZĘŚĆ OGÓLNA.....	4
1.1. Przedmiot wyceny	4
1.2. Zakres wyceny	4
1.3. Cel wyceny	4
1.4. Podstawy wyceny	4
1.4.1. Podstawa formalna	4
1.4.2. Podstawy materialno- prawne.....	4
1.4.3. Źródła danych merytorycznych.....	5
1.5. Data sporządzenia wyceny.....	5
1.5.1. Data na którą określono wartość przedmiotu wyceny.....	5
2. CZĘŚĆ SZCZEGÓŁOWA.....	5
2.1. Opis i określenie stanu prawnego przedmiotu wyceny.....	5
2.1.1. Stan prawny.....	5
2.1.2. Opis przedmiotu wyceny	5
2.2. Sposób wyceny.....	9
2.3. Określenie wartości przedmiotu wyceny.....	11
2.4. Klauzule i zastrzeżenia.....	27

1. CZĘŚĆ OGÓLNA

- 1.1. Przedmiot wyceny

Przedmiotem niniejszej wyceny jest VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O.
Siedziba: 02-532 Warszawa, ul. Rakowiecka nr 34, lok. 5.

- 1.2. Zakres wyceny

W związku z celem wyceny zakresem objęto wycenę VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O.

Siedziba: 02-532 Warszawa, ul. Rakowiecka nr 34, lok. 5.

- 1.3. Cel wyceny

Określenie wartości VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. w celu podjęcia strategicznych decyzji dla tego przedsiębiorstwa dotyczące jego połączenia z inną spółką.

- 1.4. Podstawy wyceny

1.4.1. Podstawa formalna:

Zlecenie przedsiębiorstwa: VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O.
Siedziba: 02-532 Warszawa, ul. Rakowiecka nr 34, lok. 5.

Zgodnie z Umową nr 4/W/2020 z dnia 20.11.2020 roku wycenę sporządzono w okresie od 20.11.2020 r. do 25.11.2020 r.

1.4.2. Podstawy materialno- prawne

- Ustawa z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (tekst jednolity: Dz.U. z 2019 r. poz.351 z późn. zm.),
- Ustawa z dnia 23.04.1964 r.- Kodeks Cywilny (tekst jednolity: Dz.U. z 2020 r. poz. 1740 z późn. zm.),
- Ustawa z dnia 15.09.2000 r. – Kodeks Spółek Handlowych (tekst jednolity: Dz.U. z 2020 r. poz. 1526 z późn. zm.),
- Ustawa z dnia 30.06.2000r. Prawo własności przemysłowej (tekst jednolity: Dz.U. z 2020 r. poz. 286, z późn. zm.),
- Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity: Dz. U. z 2019 r. poz. 1231 z późn.zm.),

1.4.3. Źródła danych merytorycznych.

- dane pochodzące z przedsiębiorstwa,
- literatura fachowa dotycząca wyceny wartości przedsiębiorstw.

1.5 Data sporządzenia wyceny

- 25 Listopad 2020 rok.

1.5.1. Data na którą określono wartość przedmiotu wyceny

- 01 listopad 2020 rok.

2. CZĘŚĆ SZCZEGÓŁOWA

- 2.1.Opis i określenie stanu prawnego przedmiotu wyceny

2.1.1.Stan prawny

VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. wpisana jest do KRS nr 0000787989 przez Sąd Rejonowy dla M. ST. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy KRS. Posiada :

- numer identyfikacji podatkowej NIP 9472000064,
- REGON 383450485

2.1.2.Opis przedmiotu wyceny.

VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. to firma specjalizująca się w produkcji i wydawaniu gier oraz aplikacji marketingowych opartych o technologię wirtualnej (VR) i rozszerzonej (AR) rzeczywistości.

Spółka powstała w skutek przekształcenia się działalności gospodarczej VR Factory Sławomir Matul w spółkę z o.o. poprzez wniesienie przedsiębiorstwa zorganizowanego do spółki VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. (pierwotna nazwa VR Screans Sp z o.o.)

VR Factory rozpoczęło swoją działalność w 2016 roku wraz z komercyjnym pojawieniem się wirtualnej rzeczywistości na świecie. Przed wniesieniem JDG do spółki JDG osiągało przychody blisko 1 mln zł i zysk 0,4 mln złotych. Ten rok JDG zamknie z wynikiem ponad 2 mln zł.

Założycielem i prezesem powstałego w 2016 roku VR Factory jest Sławomir Matul

- 22 lata doświadczeń jako przedsiębiorca
- Twórca firmy reklamowej MAT, która po dokonaniu fuzji z Lemon Sky została sprzedana do międzynarodowej sieci reklamowej J.W. Thomson za 21 mln. PLN
- 5 lata doświadczeń w obszarze tworzenia aplikacji opartych o technologię VR i AR
- Laureat z 2019 i 2020 roku prestiżowej nagrody „50 Najbardziej kreatywnych w biznesie” Nagroda przyznana za budowanie innowacyjnych przedsiębiorstw w oparciu o technologię wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości.

VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. specjalizuje się w tworzeniu aplikacji biznesowych oraz gier wykorzystujących technologię wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości na takie platformy jak: HTC VIVE, Oculus, Microsoft VR/MR, PS4 VR, Mobile VR/AR). Posiadanie zaplecza reklamowego pozwala VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. na tworzenie kompletnego produktu- od konceptu po przez produkcję a skończywszy na promocji i wsparciu sprzedaży.

Spółka podkreśla, że tworzy gry i aplikacje z „misją”, które nie są tylko rozrywką, ale również rozwijają wiedzę użytkownika. Firma właśnie pochwaliła się swoim najnowszym osiągnięciem: zdobyła drugą nagrodę „Viveport Developer Awards” w prestiżowym konkursie na najlepszą i najbardziej innowacyjną aplikację VR (wirtualnej rzeczywistość) w kategorii „Edukacja”. Na gali wręczenia nagród odbywającej się w San Francisco w USA w ramach Game Developers Conference za pierwszą na świecie platformę szkoleniową, będącą połączeniem symulatora, kursu barmańskiego i gry „Bartender VR Simulator” nagrodę odebrał założyciel i CEO firmy Sławomir Matul.

Obecnie spółka ma na swoim koncie stworzenie pierwszych na świecie profesjonalnych eksportowych turniejów barmańskich rozgrywanych w oparciu o dedykowaną autorską aplikację „Bartender VR League”, produkcję kilku aplikacji marketingowych i szkoleniowych wykorzystujących VR dla międzynarodowych koncernów, wydanie 3 gier na PC VR i PlayStation VR a kolejne gry są w trakcie produkcji.

Gry produkowane przez VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. sprzedawane są na całym świecie w dystrybucji elektronicznej za pośrednictwem międzynarodowych dystrybutorów takich jak: Steam, Oculus Store, Vive Port, Sony Store.

Od 2016 roku firma zdobyła międzynarodowe uznanie branżowe i rozpoznawalność na całym świecie uzyskując najbardziej prestiżowe nagrody za jedną ze swoich gier „Bartender VR Simulator”.

- Laureat “50 Najbardziej Kreatywnych w Biznesie 2020 I 2019 ”
- GDC 2018 Viveport Developer Awards – USA “VR Education & Training of the Year”
- VR Awards 2018 “VR Education of the Year”
- Finalista VR/AR European Congress 2017

Wytwarzając aplikację VR Factory stworzyła autorskie środowisko programistyczne którego modyfikacja pozwala wytwarzać kolejne gry VR i aplikacje VR w znacznie szybszym czasie a co za tym idzie przy niższych kosztach.

VR Factory posiada kompetencje portacji gier VR z gier tworzonych na PC VR na gry na PlayStation VR – kompetencje te firma potwierdziła wydając na PlayStation we własnym zakresie grę „Bartender VR Simulator”

Firma posiada również kompetencje wydawnicze gier VR potwierdzając je wydaniem we własnym zakresie 3 tytułów własnych gier „Bartender VR Simulator” (PC VR, PSVR), „Guns and Notes” (PC VR + w trakcie portacji na PSVR), „Horror Bar VR” (PCVR, w trakcie portacji na PSVR)

Posiadanie zaplecza reklamowego pozwala VR FACTORY na tworzenie kompletnego produktu – od konceptu po przez produkcję a skończywszy na promocji i wsparciu sprzedaży. Firma we własnym zakresie tworzy strategię reklamowe dla gier, wytwarza wszelkie materiały komunikacyjne jak i zajmuje się kreowaniem i moderacją profili na mediach społecznościowych dedykowanych do tytułów własnych.

Sytuacja rynkowa w branży

Ogólnie pojmowany rynek rozrywki i mediów znajduje się w fazie stabilnego wzrostu.

Ze względu na jego istotne zróżnicowanie, sytuacja w poszczególnych branżach może jednak w istotny sposób odbiegać od tego trendu zarówno in plus, jak i in minus, zależnie od rodzaju działalności i regionu, w którym jest ona prowadzona. Przykładowo, rynek mediów drukowanych ulega zmniejszeniu, podczas gdy rynek reklamy internetowej jest jednym z najszybciej rozwijających się.

W branży gier komputerowych notowany jest stały wzrost.

Wartość rynku gier VR w 2019 roku wyniósł 13 mld EUR która to wartość szacunkowo ma wzrosnąć w 2025 roku do 50 mld EUR *

* Raportu grupy IMARC „Rynek gier VR: trendy w branży, udział, wielkość, wzrost, szansa i prognoza 2020-2025”

Szczególnymi ryzykami w branży pozostają:

- ryzyko nietrafionego produktu (zwłaszcza w przypadku producentów niewielkiej liczby gier),
- ryzyko nieprzewidywalnego popytu na grę,
- ryzyko naruszenia praw autorskich (zarówno z punktu widzenia naruszenia praw innych twórców, jak i ze względu na nielegalny obrót kopiami gier Przedsiębiorstwa),
- ryzyko utraty bądź niepozyskania kluczowych pracowników,
- ryzyko braku dostępności wystarczającego finansowania projektów.

Konkurencja

Główni konkurenci rynkowi to:

ŚWIAT

Owlchemy Labs (twórcy Job Simulator)

<https://owlchemylabs.com/>

TOAST

<https://toast.gg/>

Sress Level Zero

<http://www.stresslevelzero.com/>

Beat Games

<https://beatsaber.com/>

Hello Games

<https://hellogames.org/>

Survios - Ci mają tyle hitów, że nie sposób zliczyć

<https://survios.com/studio/>

Free Lives - twórcy GORNA

<https://freelives.net/>

CroTeam

<http://www.croteam.com/>

POLSKA

Carbon Studio

<https://www.carbonstudio.pl/pl/carbon-studio/>

Game Boom VR (spółka zależna od Play Way)

<http://gameboomvr.com/>

OVID WORKS

<http://ovidworks.com/>

SUPERHOT

<https://superhotgame.com/>

BLOOBER TEAM

<https://www.blooberteam.com/>

ANSHAR STUIO

<https://ansharstudios.com/>

Varsav Game Studios



- 2.2. Sposób wyceny

Opublikowany w „Gazecie Bankowej” raport pt. „Rankingi Liderów efektywności” dedykowany polskiemu rynkowi kapitałowemu, pokazał, że najbardziej efektywne są nie spółki- giganty, dysponujące potężnym zapleczem kapitałowym i ogromnymi aktywami, lecz przedsiębiorstwa o wiele mniejsze kapitałowo, działające przeważnie w sektorze usług. Wycena dokonywana przez rynki kapitałowe to wycena oparta na metodologii NPV, tyle że osadzona w realiach rynkowych. Jest to zatem metoda, w której liczą się przede wszystkim przyszłe wyniki przedsiębiorstwa, a nie historyczna wartość księgowa majątku, a jednocześnie metoda uwzględniająca ryzyko prowadzenia biznesu (odzwierciedlone w wysokości stopy dyskonta). Zgodnie z powszechnym wśród analityków podejściem, przedsiębiorstwo warte jest tyle, ile dochodu jest w stanie wygenerować w przyszłości, a nie tyle, ile wynika z wyceny rzeczowych składników jego majątku. Spółka może dysponować niezwykle skromnym majątkiem, lecz wiele nie uwzględnionych w sprawozdaniach finansowych elementów (know-how, kapitał ludzki, identyfikacja marki) sprawia, że zdolności zarobkowe tego majątku mogą być ogromne. Spostrzeżenie to potwierdzają wyceny spółek nowej ekonomii, dokonywane przez rynki kapitałowe na całym świecie.

Zaaplikujemy do wyceny metody dochodowe.

Wybór został podyktowany zarówno przedmiotem wyceny, jak i dostępnością materiałów bazowych do przeprowadzenia niezbędnych wyliczeń.

Uzasadnienie: dobór metody wyceny uzależniony jest od kilku zmiennych.

Należą do nich cel wyceny, jej przedmiot (rodzaj wycenianego dobra) oraz kontekst gospodarczy. Zachowanie minimum poprawności metodologicznej w szacowaniu wartości wymaga uwzględnienia wszystkich powyższych czynników wraz z ich oceną i korektą w postaci ryzyka związanego z wystąpieniem odchyień od założeń wyjściowych. Skoro o wartości biznesu decyduje siła jego zarobkowania, wyrażona w przyszłym dochodzie, dochód ów należy jakoś wyrazić. Zawodne będą z całą pewnością wszelkie księgowe kategorie zysku; mogą one podlegać łatwym manipulacjom, mają charakter memoriałowy, a ponadto inwestorzy podejmujący decyzje na rynkach kapitałowych kierują się raczej wielkością gotówki, nie zaś zysku księgowego. Ów dochód wykorzystywany w metodach dochodowych musi być więc kategorią pieniężną, a nie „papierową”. Jego wielkość musi być kategorią rezydualną w tym sensie, że obrazuje korzyści finansowe inwestorów po pomniejszeniu o wszystkie inwestycje niezbędne do podtrzymania działalności przedsiębiorstwa i jego rozwoju, a ponadto musi być wielkością uwzględniającą obciążenia fiskalne. Kategorią o takich cechach jest **wolny przepływ gotówkowy –FCF (free cash flow)**.

Do wyceny VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. przyjęto metodę dochodową DCF jako podstawową oraz metody: rynkową porównawczą (mnożnikową). Jako końcową przyjęto metodę mieszaną.

2.3 Określenie wartości przedmiotu wyceny

2.3.1. Założenia metody DCF

Zgodnie z konwencjonalną metodologią zdyskontowanych przepływów pieniężnych -DCF /discounted cash flow/ , będącą najczęściej wykorzystywaną metodą w praktyce dochodową metodą wyceny przedsiębiorstwa, wartość biznesu wyznaczona jest przez sumę generowanych przez niego przyszłych wolnych przepływów gotówkowych -FCF. Przepływy te jednak dotyczą różnych momentów na osi czasu, nie można ich więc zsumować bez uprzedniego sprowadzenia do jednego punktu na owej osi, najlepiej dotyczącego chwili obecnej.

Wartość przedsiębiorstwa - V /value/ to suma wszystkich przyszłych przepływów pieniężnych /FCF/ od okresu 1 do okresu n, zdyskontowanych stopą procentową (zwaną stopą dyskonta), którą jest średni ważony koszt kapitału.

Poniżej zostanie zaprezentowana wycena VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O.

Krok 1- przedsiębiorstwo sporządziło szczegółową prognozę przyszłych wyników za okres 5-ciu lat: 2021- 2025. Nasze przewidywania muszą zakładać oczekiwane, przybliżone zmiany podstawowych wielkości z rachunku wyników - przychodów ze sprzedaży oraz kosztów (dla przejrzystości nie dokonujemy tutaj szczegółowego podziału kosztów, różnica pomiędzy sprzedażą a sumą kosztów traktowana jest jako wynik na działalności operacyjnej; wyjątkiem jest koszt amortyzacji, który zostanie wyselekcjonowany z sumy łącznych kosztów ze względu na jego znaczenie w dalszych analizach). Po roku 2025 zakładamy kontynuację działalności, przy czym przyjmujemy założenie, zgodnie z którym wyniki rozważanego podmiotu w odległej przyszłości zostają zachowane na poziomie rezultatów ostatniego z lat okresu szczegółowej prognozy (rok 2025).

Po pięcioletnim okresie wyraźnej prognozy, w tzw. okresie kontynuacji, przychody ze sprzedaży zostają zachowane na poziomie z roku 2025 (9 150 000,00 zł). Poziom kosztów wraz z ich planowaną okresową zmianą rok po roku prezentują wiersze 4 i 5 tabeli nr 2. Tak jak w wypadku sprzedaży, łączne koszty w okresie kontynuacji wyznaczone są przez ich wielkość z ostatniego roku okresu szczegółowej prognozy (3 1589 851,00 zł). Stopa dyskonta dla przedsięwzięcia powinna być skorygowana tak, aby ewentualne zwiększone jego ryzyko znalazło odbicie w zwiększonej stopie dyskonta. Stopa podatku dochodowego została przyjęta na stałym poziomie 19% dla całego okresu prognozy. Przyjęto też upraszczające założenie co do stałości stopy

WACC w całym okresie prognozy na poziomie 8,5%. Zgodnie z teorią zmiennej wartości pieniądza w czasie, przyszłe dochody inwestora są sprowadzone do wartości dzisiejszej za pomocą stopy odzwierciedlającej minimalny wymagany zwrot inwestora, który mógłby on zrealizować na alternatywnej inwestycji w danej klasie ryzyka. W kalkulacji WACC największych problemów nastęcza szacunek wymaganej przez udziałowców (akcjonariuszy) stopy zwrotu (koszt kapitału własnego). Najczęściej wykorzystywaną metodą jest model wyceny aktywów kapitałowych –CAPM (*capital assets pricing model*). Zgodnie z założeniami tego modelu wymagana przez udziałowców (akcjonariuszy) stopa zwrotu ustalono następująco.

$$K_E = R_{RF} + \beta \times MRP$$

Gdzie: K_E – wymagana stopa zwrotu

R_{RF} – stopa zwrotna wolna od ryzyka (*risk-free rate*)

β – współczynnik beta – rozstęp indeksu ryzyka

MRP – rynkowa premia za ryzyko (*market risk premium*)

Krok 2- Wynik na działalności operacyjnej, EBIT w danym roku, to różnica pomiędzy przychodami ze sprzedaży a sumą kosztów:

$$EBIT = \text{sprzedaż} - \text{koszty}$$

Przykładowo w 2021 r. EBIT wyniesie - 673 100,00 zł

$$EBIT_{2021} = 660\,000,00 - 1\,333\,100,00 = -673\,100,00 \text{ zł}$$

Krok 3- EBITDA to wynik na działalności operacyjnej, powiększony o koszt amortyzacji:

$$EBITDA = EBIT + A$$

W 2021 r. EBITDA wyniesie więc -610 600,00 zł

$$EBITDA_{2021} = -673\,100,00 + 62\,500,00 = -610\,600,00 \text{ zł}$$

Krok 4- EBIDAAT, od której naliczamy (w pewnym sensie gotówkowym) podatek dochodowy:

$$EBIDAAT = EBITDA \times (1-T)$$

W 2021 r. wielkość EBITDAAT poddanej opodatkowaniu wyniesie 0,00 zł

$$T=19\% \times 0,01=0,19$$

Krok 5 – NOPAT to z kolei EBITDA poddana opodatkowaniu, od której ponownie odejmujemy amortyzację (NOPAT to wynik opodatkowany- after taxes- oraz netto – net, w sensie: pomniejszony o amortyzację):

$$\text{NOPAT} = \text{EBIDAAT} - A$$

W 2021 r. wielkość NOPAT wyniesie więc -673 100,00 zł

$$\text{NOPAT}_{2021} = -610\,600,00 - 62\,500,00 = -673\,100,00 \text{ zł}$$

W celu prognozowania przyszłych wolnych przepływów gotówkowych (FCF), oprócz zdefiniowanych już wielkości z rachunku wyników oraz poniekąd sztucznych nie księgowych kategorii, będących ich pochodnymi, dokonano założeń dotyczących przyszłych inwestycji w kapitał obrotowy netto oraz majątek przedsiębiorstwa. Ekspansja przedsiębiorstwa dokonująca się wraz ze wzrostem przychodów ze sprzedaży wymaga od niego rozwoju, za którym muszą iść odpowiednie inwestycje, zarówno w majątek krótkoterminowy, jak i te w majątek trwały. Gdy rośnie sprzedaż, następuje równoczesny wzrost poziomu zapasów, należności oraz zobowiązań bieżących. Zwiększa się więc wielkość kapitału obrotowego netto (NWC). Zmiany kapitału obrotowego netto będą stanowiły określony procent rocznych zmian przychodów ze sprzedaży tj. 20% okresowej zmiany sprzedaży.

$$\text{Zmiana NWC} = 20\% \times \text{zmiana sprzedaży}$$

Zatem w roku 2021 wzrost wartości kapitału obrotowego netto wyniesie 0,00 zł

:

$$\text{zmiana NWC}_{2021} = 20\% \times 0 = 0,00 \text{ zł}$$

Zgodnie z założeniami inwestycje w majątek trwały mają dwojaki charakter: są to inwestycje odtworzeniowe (RFCI) oraz nowe inwestycje zwiększające posiadane środki trwałe ponad wymóg odtworzeniowy (IFCI). Założono, że roczne inwestycje odtworzeniowe zgodnie z ich charakterem, pokrywać się będą z wielkością rocznej amortyzacji:

$$\text{RFCI} = A$$

W odniesieniu zaś do inwestycji ponad wymóg odtworzeniowy przyjęto na poziomie 0,00 zł

$$\text{IFCI}_{2021} = 10 \% \times 0 = 0,00 \text{ zł}$$

Krok 6 – Prognoza wolnych przepływów gotówkowych VR FACTORY GAMES SPÓŁKA z o.o.

FCF to EBITDA poddana opodatkowaniu i skorygowana o zmiany kapitału pracującego i inwestycje w majątek trwały:

$$\text{FCF} = \text{EBIDAAT} -/+ \text{zmiana NWC} - \text{RFCI} - \text{IFCI}$$

W 2021 r. wielkość wolnego przepływu pieniężnego wyniesie więc 673 100,00 zł

$$\text{FCF} = -610\,600 - 0 - 0 - 62\,500 = 673\,100,00 \text{ zł}$$

Wolne przepływy pieniężne, które ustalono dla wszystkich okresów prognozy, muszą zostać zdyskontowane stopą odzwierciedlającą ryzyko wszystkich inwestorów (WACC). W tym celu konstruujemy współczynnik dyskonta DF, dostosowane do odpowiednich okresów dyskonta:

$$\text{DF}_{2021} = \frac{1}{(1 + \text{WACC})} = 0,921659$$

Znając odpowiednie współczynniki dyskonta, sprowadzono przyszłe wartości FCF do ich wartości dzisiejszej, mnożąc (zgodnie z procedurą dyskontowania) wartość przyszłą (FCF) przez odpowiednią wartość współczynnika dyskonta (DF):

$$\text{DCF} = \text{FCF} \times \text{DF}$$

gdzie: DCF- zdyskontowany przepływ pieniężny (discounted cash flow).

Zatem na podstawie powyższych ustaleń zdyskontowany wolny przepływ gotówkowy z roku 2021 wyniesie -620 369,00 zł

$$\text{DCF} = -673\,100 \times 0,921659 = -620\,369,00 \text{ zł}$$

Konieczne jest tu przybliżenie konstrukcji współczynnika dyskonta dla tzw. okresu kontynuacji. Wszystkie wielkości z tego okresu, zgodnie z założeniami, są stałe i wyznaczone przez wartości z ostatniego okresu szczegółowej prognozy. Traktujemy je więc na zasadzie renty wieczystej. Wartość dzisiejszej renty wieczystej ustala się, dzieląc jej wielkość przez stopę dyskonta

$$PVP = \frac{P}{WACC}$$

gdzie: PVP- wartość dzisiejsza renty wieczystej (present value of perpetuity);

P- renta wieczysta (perpetuity).

Z ustaleń wynika, że współczynnik dyskonta dla renty wieczystej ma postać:

$$DF = \frac{1}{WACC}$$

Kalkulacja wymaganej stopy zwrotu :

Tabela nr 1

WACC	
stopa wolna od ryzyka	2,25%
Premia za ryzyko	5,0%
Beta	1,25
koszt kapitału	8,50%

$$K_E = R_{RF} + \beta \times MRP = 2,25 + 1,25 \times 5\% = 8,50 \%$$

Gdzie: K_E – wymagana stopa zwrotu

R_{RF} - stopa zwrotna wolna od ryzyka (*risk-free rate*) = 2,25% poziom rentowności długoterminowych obligacji Skarbu Państwa

β - współczynnik beta – rozstęp indeksu ryzyka (1,8- 0,5)

MRP- rynkowa premia za ryzyko (*market risk Premium* = 5%)

$$DF = \frac{1}{0,085} = 11,76470588$$

Po zdyskontowaniu renty wieczystej (na koniec roku piątego) dodatkowo uzyskaną wielkość zdyskontujemy w okresie 5 lat, aby wyrazić jej wartość, tak jak wszystkich pozostałych Cash floks, na dzień dzisiejszy (dzień wyceny). Dlatego też dodatkowo przemnażamy ją, tak jak czyniliśmy powyżej, przez współczynnik dyskonta ustalony dla 5 lat.

$$DF = \frac{1}{(1 + 0,085)^5} = 0,665045423$$

Ostatecznie sprowadzenie przyszłej wartości FCF z okresu kontynuacji do jej wartości dzisiejszej wymaga przemnożenia jej przez dwa współczynniki dyskonta: DF dla renty wieczystej (DF_{rw}) i DF dla okresu pięcioletniego (DF_{2025}):

$$DF_{rw} \times DF_{2025} = 11,76470588 \times 0,665045423 = 7,824$$

Zatem wartość dzisiejsza wolnych przepływów pieniężnych z okresu kontynuacji wyniesie ostatecznie 35 185 081,00 zł.

$$DCF = 4\,497\,071 \times 7,824 = 35\,185\,081,00 \text{ zł}$$

Analogicznie postępujemy w przypadku przepływów gotówkowych z pozostałych lat okresu czteroletniego i okresu wartości rezydualnej. Znając zdyskontowane wartości wszystkich przyszłych cash flows (zarówno tych z okresu wyraźnej prognozy, jak i z okresu kontynuacji), możemy je zsumować – pozycja DCF w tabeli nr 2. Zgodnie z metodologią wyceny DCF i naszych analiz wskazują więc, że wartość VR FACTORY GAMES SPÓŁKA z o.o. wynosi 39 870 375,00 zł.

Tabela nr 2

Prognoza wyników VR FACTORY GAMES SPÓŁKA z o.o. oraz jego wycena metodą DCF

Wyszczególnienie	Prognoza					
	2021	2022	2023	2024	2025	kontynuacja
Sprzedaż zł	660 000	2 750 000	5 520 000	6 700 000	9 150 000	9 150 000
zmiana sprzedaży %	0%	316,7%	100,7%	21,4%	36,6%	-
zmiana sprzedaży zł	0	2 090 000	2 770 000	1 180 000	2 450 000	0
koszty tys. zł	1 333 100	2 043 400	2 767 900	3 238 467	3 589 851	3 589 851
zmiana kosztów %	0%	53,3%	35,5%	17,0%	10,9%	-
amortyzacja zł	62 500	14 000	35 000	35 000	35 000	35 000
EBIT	-673 100	706 600	2 752 100	3 461 533	5 560 149	5 560 149
EBITDA*	-610 600	720 600	2 787 100	3 496 533	5 595 149	5 595 149
TR %	19	19	19	19	19	19
EBIDAAT**	-610 600	583 686	2 257 551	2 832 192	4 532 071	4 532 071
NOPAT***	-673 100	569 686	2 222 551	2 797 192	4 497 071	4 497 071
zmiana NWC**** zł	0	418 000	554 000	236 000	490 000	0
IFCI***** zł	0	209 000	277 000	118 000	245 000	0
RFCI***** zł	62 500	14 000	35 000	35 000	35 000	35 000
FCF***** zł	-673 100	-57 314	1 391 551	2 443 192	3 762 071	4 497 071
WACC***** %	8,5%	8,5%	8,5%	8,5%	8,5%	8,5%
DF*****	0,921659	0,849455	0,782908	0,721574	0,665045	7,824
DCF***** zł	-620 369	-48 686	1 089 457	1 762 944	2 501 948	35 185 081
VALUE	-620 369	-669 055	420 402	2 183 346	4 685 294	39 870 375

* EBITDA - - wynik na działalności operacyjnej powiększony o koszt amortyzacji

**EBIDAAT - to EBITDA, od której naliczamy (w pewnym sensie gotówkowym) podatek dochodowy

***NOPAT - to z kolei EBITDA poddana opodatkowaniu, od której ponownie odejmujemy amortyzację

**** Zmiana NWC % -zmiana kapitału obrotowego netto

***** IFCI - inwestycje ponad wymóg odtworzeniowy

*****RFCI inwestycje odtworzeniowe

*****FCF - wielkość wolnego przepływu pieniężnego

*****WACC - stopa zwrotu z kapitału

*****DF - współczynnik dyskonta

*****DCF - zdyskontowane przepływy pieniężne

***** VALUE - wartość przedsiębiorstwa.

W= 39 870 375,00 zł

(słownie: trzydzieści dziewięć milionów osiemset siedemdziesiąt tysięcy trzysta siedemdziesiąt pięć złotych 00/100)

2.3.2 Założenia metody rynkowej porównawczej (mnożnikowej)

Metoda porównawcza (mnożnikowa) jest powszechnie stosowana przy wycenie firm w pierwszych i wtórnych ofertach publicznych, transakcjach sprzedaży spółek do

inwestora strategicznego, transakcjach fuzji i przejęć zarówno przez samych emitentów i ich doradców, jak i analityków giełdowych i inwestorów. Jest łatwa w zastosowaniu, obiektywna i powiązana z bieżącą sytuacją rynku akcji lub rynku prywatnych transakcji. Rozróżniamy dwie kategorie mnożników służących do wyceny rynkowej: mnożniki Equity Value oraz mnożniki Enterprise Value. Mnożniki Equity Value służą ustaleniu wartości rynkowej kapitału własnego przedsiębiorstwa, mnożniki Enterprise Value służą ustaleniu wartości rynkowej całego przedsiębiorstwa (wraz z zadłużeniem). Kalkulacja mnożników polega na porównywaniu do określonych baz wyceny spółek porównywalnych. Wartości używane do kalkulacji mnożników pozyskuje się m.in. z raportów analitycznych biur maklerskich lub banków inwestycyjnych, prospektów emisyjnych, ogłaszanych przez zarządy spółek prognoz. Do wyceny posłużono się bazami danych na III kwartał 2020 roku dla wybranych spółek z branży gier komputerowych New Connect i GPW. Przy wyborze spółek kierowano się wyborem zleceniodawcy. Są to:

Wycena metodą porównawczą (mnożnikową)

wskaźniki	Spółki			
	BLOOBER TEAM S.A.	CARBON STUDIO	OVID WORKS S.A.	VARSAV GAME STUDIOS S.A.
C/Z	43,10	116,50	x	6,50
C/WK	8,98	16,84	29,56	3,45
wartość księgowa (mln. zł)	36,19	5,48	0,97	12,04
wartość rynkowa (mln. zł)	325,18	82,37	28,58	41,50

Wycena metodą porównawczą:			
Metoda			waga
wycena porównawcza wg. wskaźnika C/Wk	wartość księgowa (Post money)	3 535 532	
	przyjęta wartość wskaźnika C/Wk	15,36	
	szacunkowa wartość rynkowa	54 314 617	70%
wycena porównawcza wg. wskaźnika C/Z	zysk 31.10.2020 Pre-money (Prognoza)	-468 617	
	przyjęta wartość wskaźnika C/Z	47,64	
	szacunkowa wartość rynkowa	-22 325 695	30%
uśredniona wartość rynkowa wyliczona metodą porównawczą			31 322 524

Kalkulacja wskaźników dla wyceny:

		wybrane spółki branży GRY z rynku New Connect i GPW					
Firma:		BLOOBER TEAM	CARBON STUDIO	OVID WORKS	VARSAV GAME STUDIOS	średnia ważona	
Waga:		2	4	3	3		
Wskaźnik	C/Z (cena akcji/zysk na akcję)	43,10	116,50	0,00	6,50	47,64	
	C/Wk (cena akcji/wartość księgowa na akcję)	8,98	16,84	29,56	3,45	15,36	

źródło:

<https://www.blooberteam.com/>

<https://www.carbonstudio.pl/pl/carbon-studio/>

<http://ovidworks.com/>

W= 31 322 524,00 zł

(słownie: trzydzieści jeden milionów trzysta dwadzieścia dwa tysiące pięćset dwadzieścia cztery złote 00/100).

2.3.3 Końcowa wycena VR FACTORY GAMES SPÓŁKA z o.o.

rodzaj wyceny	wartość PLN	waga
wycena DCF (Post money)	39 870 375	50%
wycena rynkowa metodą porównawczą	31 322 524	50%
średnia ważona	35 596 450	100%
Dyskonto IPO	0%	
wartość przyjęta	35 596 450	

Wartość końcowa wyceny

W = 35 596 450,00 zł

(słownie: trzydzieści pięć milionów pięćset dziewięćdziesiąt sześć tysięcy czterysta pięćdziesiąt złotych 00/00).

2.3.4 Wycena wartości niematerialnych i prawnych VR FACTORY GAMES SPÓŁKA z o.o.

- Wartość dochodowa do wartości księgowej

Najprostszym sposobem obliczenia wartości niematerialnych i prawnych dla firmy jest odjęcie od wartości z wyceny (metoda mieszana obejmująca metodę dochodową DCF i porównawczą rynkową) wartość księgową.

$$\text{WNIp} = \text{W z wyceny} - \text{WK}$$

$$\text{WNIp} = 35\,596\,450,00 - 2\,078\,576,10 = 33\,517\,873,90 \text{ zł}$$

Dane:

- W z wyceny = 35 596 450,00 zł
- WK na 01.11.2020 roku (aktywa netto) = 4 050 076,10 zł
- WNIp na 31.11.2020 roku wykazane w bilansie = 1 971 500,00 zł
- WK = 4 050 076,10 – 1 971 500,00 zł = 2 078 576,10 zł

Przyjęta wartość W = 33 517 873,90 zł

Wyszczególnienie	dział procentow	Wartosc
A. Umowy		
Umowa wydawnicza z globalnymi dystrybutorami gier: Sony, Steam, Facebook (Oculus), Vive do korzystania z wizeunku Tomasza Małka w grze "Bartender VR Simulator" na PC VR i PCVR, wynikające z umowy zawartej z Tomaszem Małkiem przez JDC w dniu 29 lipca 2017 t.	5,00%	1 675 893,70
	0,30%	100 553,62
Razem A	5,30%	1 776 447,32
B. prawa autorskie-majątkowe:		
do gry "Brtender VR Simulator"	15,00%	5 027 681,09
do gry B2B- aplikacja eventova "VR-bar"	10,00%	3 351 787,39
do gry B2B "Bartender VR League"	10,00%	3 351 787,39
do wydanej na platformę PCVR gry "Guns and Notes VR"	13,00%	4 357 323,61
do gry "Horror Bar"(obecnie gra wydana już we wczesnym dostępie na PCVR)	15,00%	5 027 681,09
do gry "Desert Dream VR"	15,00%	5 027 681,09
do gry "Space Camp VR"	10,00%	3 351 787,39
do strony internetowej znajdującej się na witrynie www.vrfactory.pro	0,10%	33 517,87
do strony internetowej znajdującej się na witrynie www.bartendervrsimulator.com	0,10%	33 517,87
do domeny internetowej www.vrfactory.pro	0,10%	33 517,87
do domeny internetowej www.bartendervrsimulator.com	0,10%	33 517,87
do profilu promującego grę "Bartender VR Simulator" w profilu społecznościowym Facebook	0,50%	167 589,37
do profilu promującego grę "Gunes and Notes" w profilu społecznościowym Facebook	0,10%	33 517,87
do profilu promującego przedsiębiorstwo "VR Factory" w profilu społecznościowym Facebook	0,10%	33 517,87
identyfikacja wizualna marki "VR Factory", w tym prawa do nazwy i logo "VR Factory" (niezarejestrowane jako znak towarowy słowno graficzny)	5,00%	1 675 893,70
identyfikacja wizualna marki "Bartender VR Simulator", w tym prawa do logo "Bartender VR Simulator" (niezarejestrowane jako znak towarowy słowno graficzny)	0,10%	33 517,87
identyfikacja marki "Bartender VR League", w tym logo "Bartender VR League" (niezarejestrowane znak towarowy słowno- graficzny)	0,10%	33 517,87
identyfikacja marki "VR BAR", w tym logo "VR BAR" (niezarejestrowane znak towarowy słowno- graficzny)	0,10%	33 517,87
do filmów promocyjnych gry "Bartender VR Simulator": trailer oraz development story	0,10%	33 517,87
materiały promocyjne i handlowe do gry B2B - aplikacji eventowej "VR BAR"	0,10%	33 517,87
materiały promocyjne i handlowe do gry B2B "Bartender VR League" (na potrzeby edycji "Stock Prestige Bartender VR League")	0,10%	33 517,87
Razem B	94,70%	31 741 426,58
Ogółem (A+B)	100,00%	33 517 873,90

Przedstawiona powyżej wartość wartości niematerialnych i prawnych obejmujących Umowy i autorskie prawa majątkowe w kwocie 33 517 873,90 zł odpowiada najbardziej prawdopodobnej wartości godziwej. Uzasadnieniem końcowego wyniku wyceny jest właściwy dobór metody wyceny, na co wskazują wielkości liczbowe i dane wyjściowe do obliczeń.

2.3.5 Wycena przedsiębiorstwa VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O.

METODA MAJĄTKOWA – metoda skorygowanych aktywów netto

Założenia do wyceny:

Zasady ustalania wartości godziwej aktywów i zobowiązań

Składnik bilansu	Wartość godziwa
notowane papiery wartościowe	aktualny kurs notowań pomniejszony o koszty sprzedaży
nie notowane papiery wartościowe	wartość oszacowana, uwzględniająca takie czynniki, jak współczynnik cena do zysku i stopa dywidendy porównywalnych papierów wartościowych wyemitowanych przez spółki o podobnych charakterystykach
należności	wartość bieżąca (zdyskontowana) kwot wymagających zapłaty, wyznaczona przy odpowiednich bieżących stopach procentowych, pomniejszona o odpisy na należności zagrożone i nieściągalne oraz ewentualne koszty windykacji. Wyznaczanie wartości bieżących (zdyskontowanych) w odniesieniu do należności krótkoterminowych nie jest konieczne, jeżeli różnica pomiędzy wartością należności według kwot wymagających zapłaty a według ich wartością zdyskontowaną nie jest istotna
zapasy produktów gotowych i towarów	cena sprzedaży netto pomniejszona o opust marży zysku wynikający z kosztów doprowadzenia do sprzedaży zapasów lub znalezienia nabywcy
zapasy produktów w toku	cena sprzedaży netto produktów gotowych pomniejszona o koszty zakończenia produkcji i opust marży zysku wynikający z kosztów doprowadzenia zapasów do sprzedaży lub znalezienia nabywcy
zapasy materiałów	aktualna cena nabycia
środki trwałe	wartość rynkowa lub ich wartość według niezależnej wyceny. W przypadku gdy nie jest możliwe uzyskanie niezależnej wyceny środków trwałych- aktualna cena nabycia albo koszt wytworzenia, z uwzględnieniem aktualnego stopnia ich zużycia
wartości niematerialne i prawne	wartość oszacowana, wyznaczona w oparciu o ceny rynkowe takich samych lub podobnych wartości niematerialnych i prawnych, a w odniesieniu do wartości firmy lub ujemnej wartości firmy zawartej w bilansie- wartość zerową. W przypadku gdy wartość oszacowana nie może zostać wyznaczona w oparciu o ceny rynkowe, to przyjmuje się taką wartość, która nie spowoduje powstania lub zwiększenia ujemnej wartości firmy
zobowiązania	wartość bieżąca (zdyskontowana) kwot wymagających zapłaty, wyznaczona przy odpowiednich bieżących stopach procentowych. Wyznaczanie wartości bieżących (zdyskontowanych) w odniesieniu do zobowiązań krótkoterminowych nie jest konieczne, jeżeli różnica pomiędzy wartością zobowiązań według kwot wymagających zapłaty a według ich wartością zdyskontowaną nie jest istotna
rezerwa lub aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	Wartość możliwa do realizacji

II SPRAWOZDANIE FINANSOWE SPÓŁKI

Rok obrotowy Spółki liczy się od dnia 1 stycznia danego roku do dnia 31 grudnia danego roku.

Poniżej zaprezentowano bilans Spółki na potrzeby wyceny dzień 01.11.2020 roku tj. na dzień najbliższy na moment transakcji.

Tabela 1 Bilans – aktywa trwałe

Bilans - aktywa / PLN	01.11.2020
Aktywa trwałe	1 971 500,00
Wartości niematerialne i prawne	1 971 500,00
Koszty prac rozwojowych	0,00
Wartość firmy	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	1 971 500,00
Zaliczki na poczet wartości niematerialnych i prawnych	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00
Środki trwałe	0,00
<i>Grunty [w tym prawo użytkowania wieczystego]</i>	<i>0,00</i>
<i>Budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej</i>	<i>0,00</i>
<i>Urządzenia techniczne i maszyny</i>	<i>0,00</i>
<i>Środki transportu</i>	<i>0,00</i>
<i>Inne środki trwałe</i>	<i>0,00</i>
Środki trwałe w budowie	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00
Należności długoterminowe	0,00
Inwestycje długoterminowe	0,00
Nieruchomości	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00

Tabela 2 Bilans – aktywa obrotowe

Bilans - aktywa / PLN	01.11.2020
Aktywa obrotowe	2 143 398,08
Zapasy	0,00
Materiały	0,00
Półprodukty i produkty w toku	0,00
Produkty gotowe	0,00
Towary	0,00
Zaliczki na poczet dostaw	0,00
Należności krótkoterminowe	511 431,55
Należności od jednostek powiązanych	0,00



Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
Należności od pozostałych jednostek	511 431,55
<i>Z tytułu dostaw i usług</i>	96 517,88
<i>Z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń</i>	414 580,00
<i>Inne</i>	333,67
<i>Dochodzone na drodze sądowej</i>	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	1 631 966,53
Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 631 966,53
W jednostkach powiązanych	0,00
W pozostałych jednostkach	1 631 966,53
<i>- Środki pieniężne i aktywa pieniężne</i>	1 631 966,53
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00
Aktywa razem	4 114 898,08

Tabela 3 Bilans – pasywa

Bilans - pasywa / PLN	01.11.2020
Kapitał [fundusz] własny	4 050 076,10
Kapitał [fundusz] podstawowy	500 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	4 004 700,00
Zysk [strata] z lat ubiegłych	-550,10
Zysk [strata] netto	-454 073,80
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	64 821,98
Rezerwy na zobowiązania	64 821,98
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00
Pozostałe rezerwy	0,00
Zobowiązania długoterminowe	0,00
Wobec jednostek powiązanych	0,00
Wobec pozostałych jednostek	0,00
<i>Kredyty i pożyczki</i>	0,00
<i>Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych</i>	0,00
<i>Inne zobowiązania finansowe</i>	0,00
<i>Inne</i>	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	64 821,98
Wobec jednostek powiązanych	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
Wobec pozostałych jednostek	64 821,98
<i>Kredyty i pożyczki</i>	46 802,26

Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00
Inne zobowiązania finansowe	0,00
Z tytułu dostaw i usług	3 515,64
Zaliczki otrzymane na dostawy	0,00
Zobowiązania wekslowe	0,00
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	14 504,08
Z tytułu wynagrodzeń	0,00
Inne	0,00
Fundusze specjalne	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	0,00
Pasywa razem	4 114 898,08

Z bilansu należy zauważyć, że:

- majątek trwały Spółki to wyłącznie udziały w pozostałych jednostkach i aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego,
- majątek obrotowy Spółki to wyłącznie zapasy, należności od pozostałych jednostek i środki pieniężne,
- po stronie pasywów występuje tylko zarejestrowany i opłacony w całości kapitał zakładowy, zysk z lat ubiegłych i zysk roku obrotowego,
- zobowiązania wobec pozostałych jednostek.

III USTALENIA WYJŚCIOWE DO WYCENY

Przy wyborze metody wyceny wzięto pod uwagę:

- cel wyceny,
- określone możliwości zastosowania wyceny,
- materiały do wykonania wyceny,
- kondycję finansową Spółki.

2.3.6 W oparciu o dokonaną analizę do oszacowania wartości Spółki VR FACTORY GAMES SPÓŁKA Z O.O. wykorzystano *metodę wartości skorygowanej aktywów netto*. Za pomocą tej netto można dokonać wyceny całego przedsiębiorstwa zarówno aktywów jak i pasywów, skorygowanych następnie do wartości urealnionych oraz zwiększonych o wartości nie wykazane w bilansie, a decydujące o jego wartości.

Metoda wartości skorygowanej aktywów netto wykazuje wysoki stopień wiarygodności i sprawdzalności. Oparta jest na ściśle określonych regułach zawartych w ewidencji księgowej, prowadzonej w oparciu o ustawę o rachunkowości z dnia 29.09.1994r. (t.j. Dz.U. z 2019r., poz. 351 z późn.zm.).

IV WYCENA SPÓŁKI

Podstawę wyjściową do wyceny stanowi księgowy bilans Spółki sporządzony na dzień wyceny, poszczególne elementy bilansu wyznaczające wartość przedsiębiorstwa tj. składniki majątku trwałego i obrotowego oraz pasywa obce. Dla dokonania wyceny przeanalizowano poszczególne składniki aktywów i pasywów zawarte w bilansie sporządzonym na dzień 01.11.2020r.

KOREKTA AKTYWÓW

1. Korekta wartości niematerialnych i prawnych:

Do wyceny ich wartość przyjęto w wartości godziwej.

Tabela 4 Bilans – aktywa po korektach

Bilans - aktywa / PLN	01.11.2020	korekty	Po korektach
Aktywa trwałe	1 971 500,00		33 517 873,90
Wartości niematerialne i prawne	1 971 500,00	- 1 971 500,00 +33 517 873,90	33 517 873,90
Koszty prac rozwojowych	0,00		0,00
Wartość firmy	0,00		0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	1 971 500,00	- 1 971 500,00 +33 517 873,90	33 517 873,90
Zaliczki na poczet wartości niematerialnych i prawnych	0,00		0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00		0,00
Środki trwałe	0,00		0,00
<i>Grunty [w tym prawo użytkowania wieczystego]</i>	<i>0,00</i>		<i>0,00</i>
<i>Budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej</i>	<i>0,00</i>		<i>0,00</i>
<i>Urządzenia techniczne i maszyny</i>	<i>0,00</i>		<i>0,00</i>
<i>Środki transportu</i>	<i>0,00</i>		<i>0,00</i>
<i>Inne środki trwałe</i>	<i>0,00</i>		<i>0,00</i>
Środki trwałe w budowie	0,00		0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00		0,00
Należności długoterminowe	0,00		0,00
Inwestycje długoterminowe	0,00		0,00
Nieruchomości	0,00		0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00		0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	0,00		0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00		0,00

Tabela 5 Wynik końcowy – oszacowanie wartości Spółki metodą wartości skorygowanej aktywów netto

wartość majątkowa we stanu na dzień 01.11.2020 roku	
aktywa	wartość skorygowana
aktywa trwałe	33 517 873,90
aktywa obrotowe	2 143 398,08
suma aktywów	35 661 271,98
rezerwy	0,00
zobowiązania długoterminowe	0,00
zobowiązania krótkoterminowe	64 821,98
rozliczenia międzyokresowe	0,00
razem zadłużenie	64 821,98
wartość skorygowanych aktywów netto	35 596 450,00

Wartość Spółki wg wartości skorygowanej aktywów netto
wynosi: **35 596 450,00 zł**

słownie: trzydzieści pięć milionów pięćset dziewięćdziesiąt sześć tysięcy czterysta pięćdziesiąt złotych 00/100

V KLAUZULE I ZASTRZEŻENIA

1. Niniejsza wycena sporządzona została zgodnie z przepisami prawa.
2. Niniejsza wycena nie może być użyta do innych celów niż określony w pkt I 1.
3. Wycenę opracowano w oparciu o informacje uzyskane i dostarczone dokumenty. Zakłada się, że nie ukryto żadnych faktów, które mogłyby mieć wpływ na wartość Spółki i jej udziałów.
4. Wykonane dzieło stanowi autorskie opracowanie wykonawcy.
5. Przedstawiona wycena uwzględnia stan faktyczny i prawny na dzień jej sporządzenia.
6. Autor opracowania nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne ukryte wady wycenianego przedsiębiorstwa, których autor nie mógł stwierdzić na podstawie posiadanych materiałów dokumentacji.
7. Kwota 35 596 450,00 zł przedstawiona w pkt 2.3.6 niniejszego operatu stanowi wartość godziwą przedmiotu wyceny na dzień 01.11.2020 rok.
8. Operat szacunkowy sporządzono w czterech jednobrzmiących egzemplarzach, z których trzy otrzymuje zleceniodawca, a jeden stanowi egzemplarz archiwalny.

**Oświadczenie VR Factory Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością
z siedzibą w Warszawie o stanie księgowym Spółki**

Zarząd Spółki pod firmą VR Factory Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (Spółka) oświadcza, że na dzień 1 listopada 2020 roku stan księgowy Spółki przedstawia się następująco:

Skrócony BILANS (w PLN) na dzień 1 listopada 2020 roku:

A. AKTYWA TRWAŁE	1 971 500,00 PLN
Inne wartości niematerialne i prawne	1 971 500,00 PLN
B. AKTYWA OBROTOWE	2 143 398,08 PLN
Należności krótkoterminowe od pozostałych jednostek	511 431,55 PLN
- z tytułu dostaw i usług o okresie spłaty do 12 miesięcy	96 517,88 PLN
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	414 580,00 PLN
- inne	333,67 PLN
Inwestycje krótkoterminowe – środki pieniężne w kasie i na rachunkach	1 631 966,53 PLN
AKTYWA RAZEM	4 114 898,08 PLN
A. KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	4 050 076,10 PLN
Kapitał (fundusz) podstawowy	500 000,00 PLN
Kapitał (fundusz) zapasowy	4 004 700,00 PLN
Zysk (strata) z lat ubiegłych	(550,10) PLN
Zysk (strata) netto	(454 073,80) PLN
B. ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	64 821,98 PLN
Zobowiązania krótkoterminowe wobec pozostałych jednostek	64 821,98 PLN
-kredyty i pożyczki	46 802,26 PLN
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności do 12 miesięcy	3 515,64 PLN
- z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	14 504,08 PLN
PASYWA RAZEM	4 114 898,08 PLN

Skrócony RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (w PLN) za okres od 1 stycznia 2020 roku do 1 listopada 2020 roku:

A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	120 547,55 PLN
Przychody netto ze sprzedaży produktów	120 547,55 PLN
B. Koszty działalności operacyjnej	574 391,38 PLN
Amortyzacja	98 500,00 PLN
Zużycie materiałów i energii	43 857,60 PLN
Usługi obce	265 536,32 PLN
Wynagrodzenia	165 342,39 PLN
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	1 155,07 PLN
C. Zysk (strata) ze sprzedaży	(453 843,83) PLN
D. Pozostałe przychody operacyjne	1,15 PLN
Inne przychody operacyjne	1,15 PLN
E. Pozostałe koszty operacyjne	134,06 PLN
Inne koszty operacyjne	134,06 PLN
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(453 976,74) PLN
G. Przychody finansowe	0,00 PLN
H. Koszty finansowe	97,06 PLN
Inne	97,06 PLN
I. Zysk (strata) brutto	(454 073,80) PLN
J. Podatek dochodowy	0,00 PLN
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenie straty)	0,00 PLN
L. Zysk (strata) netto	(454 073,80) PLN

Za VR Factory Games:



Sławomir Matul – Prezes Zarządu



Agnieszka Zielińska – Członek Zarządu

Wrocław, dnia 29 grudnia 2020 roku