

PLAN POŁĄCZENIA

**AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie
jako SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ**

oraz

**ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie
jako SPÓŁKI PRZEJMOWANEJ,**

uzgodniony w Krakowie w dniu 29 stycznia 2021 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:

AVATRIX Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie, pod adresem: ul. Grzegórzecka 67D/26, 31-559 Kraków, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000282571, o numerze NIP 8971729452, REGON 020512760, o kapitale zakładowym w wysokości 1.271.002,70 zł, w całości wpłaconym,
w osobie: Łukasza Górskiego – Prezesa Zarządu,

oraz

ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, o kapitale zakładowym w wysokości 51.000,00 zł, w całości wpłaconym,
w osobach:
Pawła Wilk – Prezesa Zarządu,
Mateusza Pilskiego – Wiceprezesa 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. **AVATRIX, Spółka Przejmująca** – AVATRIX Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie, pod adresem: ul. Grzegórzecka 67D/26, 31-559 Kraków, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000282571, o numerze NIP 8971729452, REGON 020512760, o kapitale zakładowym w wysokości 1.271.002,70 zł, w całości wpłaconym;
3. **ICE CODE GAMES, Spółka Przejmowana** – ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838

Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, o kapitale zakładowym w wysokości 51.000,00 zł;

4. **Spółki** – Spółka Przejmująca i Spółka Przejmowana;
5. **Akcje Emisji Połączeniowej** – 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii I w kapitale zakładowym Spółki Przejmującej, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w związku z Połączeniem;
6. **Term Sheet** – Porozumienie o podstawowych warunkach transakcji („Term Sheet”) z dnia 27 kwietnia 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. **AVATRIX Spółka Akcyjna** z siedzibą w Krakowie, pod adresem: ul. Grzegórzecka 67D/26, 31-559 Kraków, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000282571, o numerze NIP 8971729452, REGON 020512760, o kapitale zakładowym w wysokości 1.271.002,70 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. **ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, o kapitale zakładowym w wysokości 51.000,00 zł, w całości wpłaconym, 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 AVATRIX spółki ICE CODE GAMES w trybie określonym w art. 492 § 1 pkt 1) k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku ICE CODE GAMES na AVATRIX (połączenie przez przejęcie) w zamian za nowo emitowane Akcje Emisji Połączeniowej, które AVATRIX wyda wspólnikom ICE CODE GAMES proporcjonalnie do posiadanych przez nich udziałów w kapitale zakładowym ICE CODE 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 stanowić będą zgodne uchwały Walnego Zgromadzenia AVATRIX jako Spółki Przejmującej oraz Zgromadzenia Wspólników ICE CODE GAMES jako Spółki Przejmowanej, zawierające zgodę na Plan Połączenia oraz zgodę na zmiany statutu Spółki Przejmującej AVATRIX, wynikające z Planu Połączenia.

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

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

3. Podwyższenie kapitału zakładowego AVATRIX związane z Połączeniem

W oparciu o wycenę rynkową łączących się Spółek oraz ustalenia negocjacyjne Zarządów Spółek, na skutek Połączenia kapitał zakładowy AVATRIX zostanie podwyższony z kwoty 1.271.002,70 zł (jeden milion dwieście siedemdziesiąt jeden tysięcy dwa złote i siedemdziesiąt groszy) do kwoty 12.707.802,70 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i siedemdziesiąt groszy), tj. o kwotę 11.436.800,00 zł (jedenaście milionów czterysta trzydzieści sześć tysięcy osiemset złotych i zero groszy) w drodze emisji 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, o wartości emisyjnej 0,16 zł (szesnaście groszy) każda akcja, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w związku z Połączeniem.

Emisja akcji serii I zostanie przeprowadzona w trybie oferty prywatnej, o której mowa w art. 431 § 2 pkt 1 ustawy z dnia 15 września 2000 r. – Kodeks spółek handlowych (Dz.U. z 2019 r., poz. 505 ze zm.), poprzez dokonanie przydziału Akcji Emisji Połączeniowej na rzecz grupy oznaczonych adresatów, tj. wspólników Spółki Przejmowanej. Przy realizacji Połączenia uwzględnione zostaną 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 uchylenia dyrektywy 2003/71/WE (Dz.Urz.UE z 30.06.2017 r., Nr 168, str. 12, dalej: „**Rozporządzenie prospektowe**”), w zakresie, w jakim znajdą 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 propozycja objęcia akcji jest skierowana 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 w 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 AVATRIX 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, AVATRIX – zgodnie z treścią art. 494 § 1 k.s.h. – wstąpi z Dniem Połączenia we wszystkie prawa i obowiązki ICE CODE GAMES. Stosownie do treści art. 494 § 4 k.s.h., z Dniem Połączenia wspólnicy ICE CODE GAMES staną się akcjonariuszami AVATRIX, posiadającymi Akcje Emisji Połączeniowej. Na podstawie art. 494 § 2 i 5 k.s.h. z Dniem Połączenia na AVATRIX przejdą także zezwolenia, koncesje oraz ulgi, które zostały przyznane ICE CODE 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 12.707.802,70 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i siedemdziesiąt groszy), do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez sąd właściwy według siedziby AVATRIX, tj. Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI 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 – ICE CODE GAMES S.A., w którym będzie prowadzona działalność zgodnie z przyjętą strategią. Spółka Przejmująca będzie prowadziła działalność w branży gier komputerowych i konsolowych. ICE CODE GAMES to polski, niezależny producent gier wideo powstały jako spółka w 2017 roku, a wcześniej działający jako jednoosobowa działalność. Studio w dorobku posiada kilka wydanych tytułów na platformy PC, VR oraz mobile. W 2019 roku studio wydało pierwszy istotny tytuł, Re-Legion, który prezentowany był na międzynarodowych targach branżowych (Games Developers Conference, Gamescom, PAX, Paris Game Week, PG Connection czy Unite), a gra opisywana była przez największe media branżowe, takie jak Kotaku, Rock Paper Shotgun, PC GAMER. Pozwoliło to w 2020 roku na nawiązanie strategicznego partnerstwa z doświadczonym, międzynarodowym wydawcą Good Shepherd Entertainment, którego owocem będzie wydanie niezapowiedzianego jeszcze tytułu, „Projekt W”. ICE CODE GAMES rozpoczęło także prace koncepcyjne nad kolejnym tytułem oraz prowadzi pracę nad systemem „DEMIURG – Wspierany sztuczną inteligencją system kreacji treści do gier z widokiem z lotu ptaka” o wartości 5,6 mln zł, na który studio otrzymało dotację z programu GameInn. Ze względu na szeroki zakres prac w 2020 roku nastąpił znaczący rozwój zespołu, do około 50 osób, zarówno w Warszawie, jak i nowo powstałym drugim oddziale firmy w Rzeszowie. 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 ICE CODE GAMES i AVATRIX na określony dzień, tj. na dzień 1 grudnia 2020 roku dla AVATRIX oraz na dzień 1 grudnia 2020 roku dla ICE CODE 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 grudnia 2020 roku, stanowiące wraz ze sprawozdaniami finansowymi na dzień 1 grudnia 2020 roku Załączniki do niniejszego Planu Połączenia, oraz uzgodnienia negocjacyjne obydwu Spółek zawarte w Term Sheet z dnia 27 kwietnia 2020 roku.

Podstawą ustalenia stosunku wymiany udziałów ICE CODE GAMES na akcje AVATRIX są:

- w odniesieniu do AVATRIX – wartość godziwa ustalona w oparciu o wycenę metodą rynkową 100 % akcji Spółki, sporządzoną na dzień 1 grudnia 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 prowadzone na spółkach giełdowych w Stanach Zjednoczonych oraz w Polsce. Dla spółek notowanych na GPW współczynnik korelacji wyniósł 0,98. Dodatkowo w procesie wyceny, dla zachowania poprawności metodologicznej oraz po analizie wszystkich powyższych czynników, uwzględniono ryzyko związane z wystąpieniem odchyłeń od założeń wyjściowych;

- w odniesieniu do ICE CODE GAMES – wartość godziwa ustalona na dzień 1 grudnia 2020 roku 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.

Posłużenie się wartością rynkową AVATRIX na użytek Połączenia jest uzasadnione ze względu na fakt, że AVATRIX od 2007 roku jest spółką notowaną w alternatywnym systemie obrotu NewConnect, co powoduje, że aktualną wycenę wartości akcji AVATRIX dla akcjonariuszy wyznaczają notowania na tym rynku.

Ponieważ ICE CODE 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 27 kwietnia 2020 roku oraz potwierdzone w trakcie prac nad Planem Połączenia.

2. Wycena AVATRIX

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

Dla wyceny akcji AVATRIX zastosowano cenę akcji AVATRIX na zamknięciu sesji giełdowej w dniu 1 grudnia 2020 roku. Wycenę zgodnie z opisanymi wyżej zasadami sporządził

niezależny biegły rewident w osobie Anny Kuza, wpisanej na listę biegłych rewidentów, prowadzoną przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów, pod numerem 10473, 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 AVATRIX ustalona metodą opisaną powyżej wynosi 1,41 zł (jeden złoty i czterdzieści jeden groszy), zgodnie z kursem notowań akcji AVATRIX na rynku publicznym, tj. w Alternatywnym Systemie Obrotu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

W związku z powyższym wartość (kapitalizacja) AVATRIX na potrzeby Planu Połączenia wynosi 17.921.138,07 zł (siedemnaście milionów dziewięćset dwadzieścia jeden tysięcy sto trzydzieści osiem złotych i siedem groszy).

3. Wycena ICE CODE GAMES

Podstawą dla ustalenia wartości ICE CODE GAMES na potrzeby Połączenia jest wartość godziwa przedsiębiorstwa ICE CODE 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 ICE CODE GAMES na dzień 1 grudnia 2020 roku, sporządzonej zgodnie z opisanymi wyżej zasadami przez niezależnego biegłego rewidenta w osobie Anny Kuza, wpisanej na listę biegłych rewidentów, prowadzoną przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów, pod numerem 10473, 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 ICE CODE GAMES na potrzeby Połączenia wynosi 117.394.918,00 zł (sto siedemnaście milionów trzysta dziewięćdziesiąt cztery tysiące dziewięćset osiemnaście złotych i zero groszy).

W związku z powyższym wartość (kapitalizacja) ICE CODE GAMES na potrzeby Planu Połączenia wynosi 117.394.918,00 zł (sto siedemnaście milionów trzysta dziewięćdziesiąt cztery tysiące dziewięćset osiemnaście złotych i zero groszy).

4. Podstawowe zasady ustalenia parytetu przydziału Akcji Emisji Połączeniowej

Wartość rynkową AVATRIX (Spółki Przejmującej) ustalono na poziomie 17.921.138,07 zł (siedemnaście milionów dziewięćset dwadzieścia jeden tysięcy sto trzydzieści osiem złotych i siedem 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 0,10 zł (dziesięć groszy).

W celu ustalenia stosunku parytetu przydziału akcji AVATRIX dla wspólników ICE CODE GAMES, w pierwszej kolejności obliczono wartość rynkową Spółki Przejmującej oraz wartość rynkową Spółki Przejmowanej. Następnie, mając na uwadze, że wspólnicy ICE CODE GAMES

powinni otrzymać akcje AVATRIX odpowiadające wartości przejmowanego majątku ICE CODE GAMES, ustalono ile akcji AVATRIX odpowiadać będzie wartości majątku ICE CODE GAMES.

Wartość rynkowa przedsiębiorstwa ICE CODE GAMES na potrzeby Połączenia wynosi 117.394.918,00 zł (sto siedemnaście milionów trzysta dziewięćdziesiąt cztery tysiące dziewięćset osiemnaście złotych i zero groszy).

Akcjonariusze AVATRIX (Spółki Przejmującej) będą posiadali udział w kapitale zakładowym Spółki po Połączeniu wynoszący 10,00% (dziesięć procent). Każdy ze wspólników Spółki Przejmowanej otrzyma w ramach Połączenia, w zamian za 1 (jeden) udział w kapitale zakładowym Spółki Przejmowanej o wartości nominalnej 51,00 zł (pięćdziesiąt jeden złotych), 114.368 (sto czternaście tysięcy trzysta sześćdziesiąt osiem) Akcji Emisji Połączeniowej. Zatem parytet wymiany udziałów Spółki Przejmowanej na akcje Spółki Przejmującej wynosi 1:114.368. Z uwagi na specyfikę procesu łączenia przy ustalaniu wyników operacji matematycznych zastosowano powszechnie obowiązujące matematyczne zasady zaokrągleń.

V. WYSOKOŚĆ EWENTUALNYCH DOPLAT

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

VI. ZASADY DOTYCZĄCE PRYZNANIA AKCJI W SPÓŁCE PRZEJMUJĄCEJ

1. Akcje Emisji Połączeniowej przyznane zostaną wspólnikom ICE CODE GAMES i powstaną w Dniu Połączenia zgodnie z art. 493 § 2 i art. 494 § 4 k.s.h. Wspólnicy ICE CODE GAMES w Dniu Połączenia z mocy prawa staną się akcjonariuszami AVATRIX bez obowiązku odrębnego objęcia i opłacenia Akcji Emisji Połączeniowej.
2. Akcje w podwyższonym kapitale zakładowym AVATRIX zostaną przyznane osobom i podmiotom będącym wspólnikami ICE CODE GAMES w Dniu Połączenia, proporcjonalnie do liczby udziałów posiadanych przez nich w kapitale zakładowym ICE CODE GAMES, z zachowaniem parytetu wymiany wskazanego w rozdziale IV ust. 4 Planu Połączenia.
3. Liczba Akcji Emisji Połączeniowej, jakie otrzyma każdy uprawniony wspólnik ICE CODE GAMES, zostanie ustalona poprzez pomnożenie posiadanej przez niego liczby udziałów w kapitale zakładowym ICE CODE 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 AVATRIX z kwoty 1.271.002,70 zł (jeden milion dwieście siedemdziesiąt jeden tysięcy dwa złote i siedemdziesiąt groszy) do kwoty 12.707.802,70 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i siedemdziesiąt groszy), tj. o kwotę 11.436.800,00 zł (jedenastęć milionów czterysta trzydzieści sześć tysięcy osiemset złotych i zero groszy) w drodze emisji 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć

groszy) każda, o wartości emisyjnej 0,16 zł (szesnaście groszy) każda akcja, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej.

5. Nadwyżka wartości majątku ICE CODE GAMES ponad wartość nominalną nowo utworzonych akcji zostanie przeznaczona na kapitał zapasowy Spółki Przejmującej (ICE CODE GAMES S.A.).
6. Akcje Emisji Połączeniowej zostaną przyznane bez obowiązku wniesienia przez wspólników ICE CODE GAMES jakichkolwiek dopłat w gotówce, zgodnie ze stosunkiem wymiany określonym w rozdziale IV ust. 4 Planu Połączenia.
7. Formalny przydział Akcji Emisji Połączeniowej wspólnikom ICE CODE GAMES nastąpi na podstawie uchwały Zarządu Spółki Przejmującej, podjętej w terminie do 7 (siedmiu) 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 I AVATRIX będą równe w prawach co do dywidendy i głosu z akcjami pozostałych serii. Akcje serii I będą uprawnione do udziału w zysku począwszy od zysku ustalonego za rok obrotowy, w którym nastąpi rejestracja połączenia z ICE CODE GAMES.

VIII. PRAWA PRYZNANE PRZEZ SPÓŁKĘ PRZEJMUJĄCĄ AKCJONARIUSZOM ORAZ OSOBOM SZCZEGÓLNIE UPRAWNIONYM W SPÓŁCE PRZEJMOWANEJ

Nie przewiduje się przyznania szczególnych praw wspólnikom Spółki Przejmowanej poza przyznaniem Akcji Emisji Połączeniowej, a także poza poniższymi, jednokrotnymi uprawnieniami.

W związku z Połączeniem zostaną przyznane szczególne korzyści dla członków organów Spółki Przejmującej oraz Spółki Przejmowanej:

1. Skład pierwszego Zarządu Spółki Przejmującej po Dniu Połączenia (ICE CODE GAMES S.A.) zostanie utworzony w następujący sposób:
 - a. Prezes Zarządu zostanie powołany przez Radę Nadzorczą Spółki Przejmującej spośród 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 spośród dotychczasowych przedstawicieli Spółki Przejmującej.
2. Skład pierwszej Rady Nadzorczej Spółki Przejmującej po Dniu Połączenia zostanie ustanowiony w ten sposób, że Rada Nadzorcza będzie się składała z od 5 (pięciu) do 9 (dziewięciu) członków, którzy zostaną powołani w następujący sposób:
 - a. trzech członków zostanie powołanych spośród kandydatów zaproponowanych przez dotychczasowych akcjonariuszy Spółki Przejmującej,
 - b. trzech członków zostanie powołanych spośród kandydatów zaproponowanych przez dotychczasowych wspólników Spółki Przejmowanej, po uzyskaniu przez nich statusu akcjonariusza Spółki Przejmującej,

przy czym członek Rady Nadzorczej w randze Przewodniczącego Rady Nadzorczej zostanie wskazany przez dotychczasowych wspólników Spółki Przejmowanej.

Powyższe uprawnienia nie stanowią uprawnień osobistych w rozumieniu art. 354 k.s.h., lecz wyraz obopólnych uzgodnień Spółek związanych ściśle z Połączeniem.

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

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

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

X. INNE POSTANOWIENIA

1. W przypadku, gdy jakiekolwiek 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.).

XI. ZAŁĄCZNIKI DO PLANU POŁĄCZENIA

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

1. **Załącznik nr 1** – Projekt uchwały Walnego Zgromadzenia AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie w sprawie połączenia AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie oraz ICE CODE GAMES Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie;
2. **Załącznik nr 2** – Projekt uchwały Zgromadzenia Wspólników ICE CODE GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie w sprawie połączenia AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie oraz ICE CODE GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie;
3. **Załącznik nr 3** – Projekt zmian Statutu Spółki AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie;
4. **Załącznik nr 4** – Ustalenie wartości majątku Spółki ICE CODE GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na dzień 1 grudnia 2020 roku, przy wykorzystaniu tych samych metod i w takim samym układzie jak ostatni bilans roczny;

5. **Załącznik nr 5** – Wycena wartości 100 % akcji AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie na dzień 1 grudnia 2020 roku;
6. **Załącznik nr 6** – Wycena wartości przedsiębiorstwa ICE CODE GAMES sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie na dzień 1 grudnia 2020 roku;
7. **Załącznik nr 7** – Oświadczenie ICE CODE GAMES Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie o stanie księgowym Spółki na dzień 1 grudnia 2020 roku.

Wobec faktu, że AVATRIX 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 okresowe sprawozdania finansowe, na podstawie art. 499 § 4 k.s.h. do Planu Połączenia nie dołączono oświadczenia AVATRIX S.A. o stanie księgowym Spółki, o którym mowa w art. 499 § 2 pkt 4 k.s.h.

XII. UZGODNIENIE PLANU POŁĄCZENIA

Niniejszy Plan Połączenia został uzgodniony w dniu 29 stycznia 2021 roku w Krakowie, co zostało stwierdzone poniższymi podpisami:

Za AVATRIX:

Za ICE CODE GAMES:

Łukasz Górski – Prezes Zarządu

Paweł Wilk – Prezes Zarządu

Mateusz Pilski – Wiceprezes Zarządu

PROJEKT
Uchwała nr ...
Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia
AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie
z dnia ...

**w sprawie połączenia AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie ze spółką
ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie,
wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu Spółki oraz w sprawie
dematerializacji akcji serii I i ubiegania się o wprowadzenie akcji serii I do obrotu
w Alternatywnym Systemie Obrotu**

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

§ 1. POŁĄCZENIE

1. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie spółki pod firmą AVATRIX Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie wyraża zgodę na połączenie ze spółką pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, o kapitale zakładowym w wysokości 51.000,00 zł („**ICE CODE GAMES**” lub „**Spółka Przejmowana**”).
2. Połączenie, o którym mowa w ust. 1 powyżej, zostanie przeprowadzone w trybie art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h., tj. poprzez przeniesienie całego majątku Spółki Przejmowanej na Spółkę w zamian za nowo emitowane akcje zwykłe na okaziciela serii I, które Spółka wyda wspólnikom Spółki Przejmowanej – na zasadach określonych w Planie Połączenia AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie oraz ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, uzgodnionym w dniu 29 stycznia 2021 roku („**Plan Połączenia**”), który stanowi załącznik do niniejszej uchwały.
3. Wobec uchwalonego Połączenia Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie wyraża zgodę na:
 - a) treść Planu Połączenia;
 - b) zmiany Statutu Spółki związane z Połączeniem, wskazane w § 3 niniejszej uchwały.

§ 2. PODWYŻSZENIE KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO SPÓŁKI

1. Na skutek połączenia opisanego w § 1 niniejszej uchwały, kapitał zakładowy Spółki zostanie podwyższony z kwoty 1.271.002,70 zł (jeden milion dwieście siedemdziesiąt jeden tysięcy dwa złote i siedemdziesiąt groszy) do kwoty 12.707.802,70 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i siedemdziesiąt groszy), tj. o kwotę 11.436.800,00 zł (jedenaście milionów czterysta trzydzieści sześć tysięcy osiemset złotych i zero groszy) w drodze emisji 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt

osiem tysięcy) sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, które zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w związku z Połączeniem.

2. Akcje serii I zostaną wydane w procesie połączenia Spółki ze Spółką Przejmowaną, wspólnikom Spółki Przejmowanej, na zasadzie art. 494 § 4 k.s.h. oraz w oparciu o szczegółowe postanowienia Planu Połączenia, i nie wymagają ani objęcia ani opłacenia.
3. Akcje serii I zostaną wydane wspólnikom Spółki Przejmowanej w następującym stosunku: za jeden udział Spółki Przejmowanej o wartości nominalnej 51,00 zł (pięćdziesiąt jeden złotych) 114.368 (sto czternaście tysięcy trzysta sześćdziesiąt osiem) akcji Spółki serii I.
4. Nowo emitowane akcje serii I będą równe w prawach co do dywidendy i głosu. Akcje serii I będą uprawnione do udziału w zysku Spółki poczynając od zysku ustalonego za rok obrotowy, w którym nastąpi rejestracja połączenia z ICE CODE GAMES.
5. Emisja akcji serii I zostanie przeprowadzona w trybie oferty prywatnej, o której mowa w art. 431 § 2 pkt 1 ustawy z dnia 15 września 2000 r. – Kodeks spółek handlowych (Dz.U. z 2019 r., poz. 505 ze zm.), z uwzględnieniem przepisów rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz 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. § 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

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

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

*„1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 12.707.802,70 zł (dwanaście milionów siedemset siedem tysięcy osiemset dwa złote i siedemdziesiąt groszy) i dzieli się na 127.078.027 (sto dwadzieścia siedem milionów siedemdziesiąt osiem tysięcy dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 10 groszy każda akcja i dzieli się na:
a) 6.420.000 (sześć milionów czterysta dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*

- b) 2.093.220 (dwa miliony dziewięćdziesiąt trzy tysiące dwieście dwadzieścia) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- c) 2.228.914 (dwa miliony dwieście dwadzieścia osiem tysięcy dziewięćset czternaście) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- d) 169.000 (sto sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- e) 912.227 (dziewięćset dwanaście tysięcy dwieście dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- f) 176.666 (sto siedemdziesiąt sześć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- g) 650.000 (sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- h) 60.000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- i) 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja."

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

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

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

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie postanawia, że Spółka będzie się ubiegać o wprowadzenie do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect, prowadzonego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., wszystkich akcji serii I, wyemitowanych na podstawie niniejszej uchwały. W związku z tym upoważnia się Zarząd

Spółki do złożenia odpowiednich wniosków o takie dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu oraz do dokonania wszelkich innych czynności z tym związanych.

§ 5. UPOWAŻNIENIA

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

§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

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

Za AVATRIX:

Za ICE CODE GAMES:

Łukasz Górski – Prezes Zarządu

Paweł Wilk – Prezes Zarządu

Mateusz Pilski – Wiceprezes Zarządu

Kraków, dnia 29 stycznia 2021 roku

PROJEKT
Uchwała nr ...
Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników
ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością
z siedzibą w Warszawie
z dnia ...
w sprawie połączenia AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie ze spółką
ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie
oraz w sprawie wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu spółki
AVATRIX Spółka Akcyjna

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki pod firmą ICE CODE 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.**”) uchwala, co następuje:

§ 1. POŁĄCZENIE

1. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie wyraża zgodę na połączenie ze spółką pod firmą AVATRIX Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie, pod adresem: ul. Grzegorzewska 67D lok. 26, 31-559 Kraków, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000282571, o numerze NIP 8971729452, REGON 020512760 (zwaną dalej: „**AVATRIX**” 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 I, które Spółka Przejmująca wyda wspólnikom Spółki – na zasadach określonych w Planie Połączenia AVATRIX Spółki Akcyjnej z siedzibą w Krakowie oraz ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, uzgodnionym w dniu 29 stycznia 2021 roku („**Plan Połączenia**”), który stanowi załącznik do niniejszej uchwały.

§ 2. PODWYŻSZENIE KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO SPÓŁKI PRZEJMUJĄCEJ

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

2. Akcje serii I 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 I zostaną wydane wspólnikom Spółki w następującym stosunku: za jeden udział Spółki o wartości nominalnej 51,00 zł (pięćdziesiąt jeden złotych) 114.368 (sto czternaście tysięcy trzysta sześćdziesiąt osiem) akcji Spółki Przejmującej serii I.
4. Nowo emitowane akcje Spółki Przejmującej serii I będą równe w prawach co do dywidendy i głosu. Akcje serii I będą uprawnione do udziału w zysku Spółki Przejmującej począwszy od zysku ustalonego za rok obrotowy, w którym nastąpi rejestracja połączenia ze Spółką Przejmującą.
5. Emisja akcji Spółki Przejmującej serii I zostanie przeprowadzona w trybie oferty prywatnej, o której mowa w art. 431 § 2 pkt 1 ustawy z dnia 15 września 2000 r. – Kodeks spółek handlowych (Dz.U. z 2019 r., poz. 505 ze zm.), z uwzględnieniem przepisów rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/1129 z dnia 14 czerwca 2017 r. w sprawie prospektu, który ma być publikowany w związku z ofertą publiczną papierów wartościowych lub dopuszczeniem ich do obrotu na rynku regulowanym oraz 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, 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 I w kapitale zakładowym Spółki Przejmującej, wyemitowanych w związku z połączeniem Spółki ze Spółką Przejmującą.

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

1. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki wyraża zgodę na następujące proponowane zmiany statutu Spółki AVATRIX S.A. jako Spółki Przejmującej:

a. § 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

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

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

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

- a) 6.420.000 (sześć milionów czterysta dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- b) 2.093.220 (dwa miliony dziewięćdziesiąt trzy tysiące dwieście dwadzieścia) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- c) 2.228.914 (dwa miliony dwieście dwadzieścia osiem tysięcy dziewięćset czternaście) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- d) 169.000 (sto sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- e) 912.227 (dziewięćset dwanaście tysięcy dwieście dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- f) 176.666 (sto siedemdziesiąt sześć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- g) 650.000 (sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- h) 60.000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- i) 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.”*

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

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

§ 6. UPOWAŻNIENIA

Upoważnia się Zarząd Spółki do dokonania wszystkich niezbędnych czynności faktycznych i prawnych związanych z przeprowadzeniem procedury połączenia Spółki ze spółką AVATRIX Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie.

§ 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia.

Za AVATRIX:

Za ICE CODE GAMES:

Łukasz Górski – Prezes Zarządu

Paweł Wilk – Prezes Zarządu

Mateusz Pilski – Wiceprezes Zarządu

Kraków, dnia 29 stycznia 2021 roku

PROJEKT
zmian Statutu Spółki
AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie

W związku z planowanym połączeniem spółki pod firmą AVATRIX Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie, pod adresem: ul. Grzegórzecka 67D lok. 26, 31-559 Kraków, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000282571, o numerze NIP 8971729452, REGON 020512760, o kapitale zakładowym w wysokości 1.271.002,70 zł, w całości wpłaconym (**Spółka Przejmująca**) ze spółką pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Prosta 51, 00-838 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662489, NIP 5223083787, REGON 366569268, o kapitale zakładowym w wysokości 51.000,00 zł, w całości wpłaconym (**Spółka Przejmowana**), proponuje się wprowadzenie następujących zmian do statutu Spółki Przejmującej:

I. § 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

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

II. § 5 ust. 1 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

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

- a) 6.420.000 (sześć milionów czterysta dwadzieścia tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- b) 2.093.220 (dwa miliony dziewięćdziesiąt trzy tysiące dwieście dwadzieścia) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- c) 2.228.914 (dwa miliony dwieście dwadzieścia osiem tysięcy dziewięćset czternaście) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- d) 169.000 (sto sześćdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- e) 912.227 (dziewięćset dwanaście tysięcy dwieście dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- f) 176.666 (sto siedemdziesiąt sześć tysięcy sześćset sześćdziesiąt sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*
- g) 650.000 (sześćset pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,*

- h) 60.000 (sześćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja,
- i) 114.368.000 (sto czternaście milionów trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.”

III. § 5 ust. 2 Statutu otrzyma następujące nowe brzmienie:

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

Za AVATRIX:

Za ICE CODE GAMES:

Łukasz Górski – Prezes Zarządu

Paweł Wilk – Prezes Zarządu

Mateusz Pilski – Wiceprezes Zarządu

Kraków, dnia 29 stycznia 2021 roku

**Ustalenie wartości majątku Spółki Przejmowanej
ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
z siedzibą w Warszawie
na dzień 1 grudnia 2020 roku**

Podstawą dla ustalenia wartości ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (dalej: „ICE CODE GAMES”) na potrzeby Połączenia jest wartość godziwa przedsiębiorstwa ICE CODE 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 ICE CODE GAMES na dzień 1 grudnia 2020 roku, sporządzonej zgodnie z opisanymi wyżej zasadami przez niezależnego biegłego rewidenta w osobie Anny Kuza, wpisanej na listę biegłych rewidentów, prowadzoną przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów, pod numerem 10473, 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 ICE CODE GAMES na potrzeby Połączenia wynosi 117.394.918,00 zł (sto siedemnaście milionów trzysta dziewięćdziesiąt cztery tysiące dziewięćset osiemnaście złotych i zero groszy).

W związku z powyższym wartość (kapitalizacja) ICE CODE GAMES na potrzeby Planu Połączenia wynosi 117.394.918,00 zł (sto siedemnaście milionów trzysta dziewięćdziesiąt cztery tysiące dziewięćset osiemnaście złotych i zero groszy).

Za ICE CODE GAMES:

Paweł Wilk – Prezes Zarządu

Mateusz Pilski – Wiceprezes Zarządu

Kraków, dnia 29 stycznia 2021 roku



WYCENA
WARTOŚCI 100% AKCJI SPÓŁKI

Avatrix S.A.

(dawniej Digital Avenue S.A.)

31-559 Kraków, ul. Grzegórzecka 67D lok. 26

OPERAT SZACUNKOWY

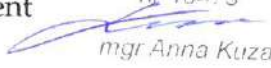
Kraków, 29 grudzień 2020 rok

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
Biegły rewident
Nr 10473 mgr Anna Kuza

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

PRZEDMIOT WYCENY	Wycena wartości 100% akcji AVATRIX S.A. (dawniej DIGITAL AVENUE S.A.)
STAN PRAWNY	Spółka Akcyjna
CEL WYCENY	Określenie wartości 100% akcji spółki AVATRIX S.A. w celu podjęcia strategicznych decyzji dotyczących połączenia z inną spółką
WARTOŚĆ 100% akcji	17 921 138,07 zł <i>(słownie: siedemnaście milionów dziewięćset dwadzieścia jeden tysięcy sto trzydzieści osiem złotych 07/100)</i>
DATA SPORZĄDZENIA OPERATU SZACUNKOWEGO	29 grudzień 2020 rok
DATA, NA KTÓRĄ SPORZĄDZONO WYCENĘ	01 grudzień 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 mgr Anna Kuza BIEGŁY REWIDENT Biegły rewident nr 10473 nr 10473  mgr Anna Kuza

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

SPIS TREŚCI

WYCIĄG OPERATU SZACUNKOWEGO.....	2
1. <u>CZĘŚĆ 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.....	5
2. <u>CZĘŚĆ 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 AVATRIX S.A.....	5
2.1.3. Akcjonariat AVATRIX S.A.....	6
2.2. Opis przedmiotu wyceny.....	7
3. <u>WYCENA SPÓŁKI AVATRIX S.A.</u>.....	7
3.1. Sposób wyceny.....	8
3.2. Dane do wyceny.....	9
3.3. Ustalenie wartości 100% akcji spółki AVATRIX S.A.....	10
4. WNIOSKI KOŃCOWE.....	11
5. KLAUZULE I ZASTRZEŻENIA.....	11

1. CZĘŚĆ OGÓLNA

1.1. Przedmiot wyceny

Przedmiotem niniejszej wyceny jest 100% wartości akcji Spółki AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie (31-559), ul. Grzegórzecka 67D lok. 26.

1.2. Zakres wyceny

Wycena dotyczy 100% wartości akcji Spółki AVATRIX S.A.

1.3. Cel wyceny

Określenie wartości 100% wartości akcji Spółki AVATRIX 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 7/W/2020 z dnia 14.12.2020 roku zawarta pomiędzy Kancelarią Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy S.K. z siedzibą w Krakowie (31-351), ul. Batorego 4/6 zarejestrowana w Sądzie Rejonowym dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000427758, a AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie (31-559), ul. Grzegórzecka 67D lok. 26 zarejestrowana w Sądzie Rejonowym dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000282571

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 29 grudzień 2020 rok

Data, na którą określono wartość przedsiębiorstwa 01 grudzień 2020 rok

2. CZĘŚĆ SZCZEGÓŁOWA

2.1. Określenie stanu prawnego przedmiotu wyceny

2.1.1. Stan prawny

Spółka AVATRIX S.A. z siedzibą w Krakowie (31-559), ul. Grzegórzecka 67D lok. 26 zarejestrowana jest w Sądzie Rejonowym dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000282571

Posiada :

- numer identyfikacji podatkowej NIP 8971729452,
- numer REGON 020512760.

2.1.2. Zarząd i Rada Nadzorcza Spółki AVATRIX S.A.

- Zarząd

Łukasz Górski - Prezes Zarządu od dnia 18.12.2019 roku do nadal

- Rada Nadzorcza

Do dnia 20 lipca 2020 roku w skład Rady Nadzorczej wchodził:

- Przewodniczący Rady Nadzorczej – Pan Marek Kamola
- Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej – Pan Grzegorz Gońda
- Członek Rady Nadzorczej – Pan Roman Bryś
- Członek Rady Nadzorczej – Pan Paweł Czarnopys
- Członek Rady Nadzorczej – Pan Sławomir Ziemiński

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w dniu 20 lipca 2020 r. podjęło uchwały w sprawie odwołania z dniem 20 lipca 2020 r. ze składu Rady Nadzorczej: p. Romana Jacka Bryś, p. Sławomira Ziemskiego, p. Pawła Czarnopyś, p. Marka Kamola oraz p. Grzegorza Gońda.

Jednocześnie Zwyczajne Walne Zgromadzenie w dniu 20 lipca 2020 r. podjęło uchwały w sprawie powołania Rady Nadzorczej nowej kadencji. Na dzień 30 września 2020 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

- Członek Rady Nadzorczej – Pan Tomasz Wykurz,
- Członek Rady Nadzorczej – Pani Monika Górka,
- Członek Rady Nadzorczej – Pan Zbysław Lasek,
- Członek Rady Nadzorczej – Pani Natalia Górka,
- Członek Rady Nadzorczej – Pan Jakub Zamojski.

2.1.3. Akcjonariat AVATRIX S.A.

Na dzień wyceny oraz na dzień sporządzenia operatu szacunkowego Kapitał zakładowy Spółki wynosi 1 271 002,70 zł (jeden milion dwieście siedemdziesiąt jeden tysięcy dwa złote siedemdziesiąt groszy) i dzieli się na 12 710 027 (dwanaście milionów siedemset dziesięć tysięcy dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 10 groszy każda akcja.

Na dzień wyceny tj. na 01 grudzień 2020 roku Akcjonariuszami spółki byli:

Akcyonariusz	Liczba akcji	Wartość KZ (zł)	Udział w KZ (%)	Liczba głosów	Udział w głosach (%)
Artur Górski	640 000	64 000,00	5,04%	640 000	5,04%
January Ciszewski*	5 180 136	518 013,60	40,76%	5 180 136	40,76%
Pozostali (Free Float)	6 889 891	688 989,10	54,20%	6 889 989	54,20%
Razem	12 710 027	1 271 002,70	100,00%	12 710 027	100,00%

*bezpośrednio i pośrednio wraz z JR HOLDING ASI S.A.

Na dzień sporządzenia operatu szacunkowego tj. na dzień 29 grudzień 2020 roku Akcjonariuszami spółki są:

Akcyonariusz	Liczba akcji	Wartość KZ (zł)	Udział w KZ (%)	Liczba głosów	Udział w głosach (%)
Artur Górski	640 000	64 000,00	5,04%	640 000	5,04%
January Ciszewski*	4 656 903	465 690,30	36,64%	5 180 136	36,64%
Pozostali (Free Float)	7 413 124	741 312,40	58,32%	6 889 989	58,32%
Razem	12 710 027	1 271 002,70	100,00%	12 710 027	100,00%

2.2. Opis przedmiotu wyceny

Digital Avenue S.A., teraz AVATRIX S.A. powstała w wyniku zawarcia umowy Spółki sporządzonej w dniu 19 kwietnia 2007 roku w formie aktu notarialnego, Repertorium A nr 3052 w Kancelarii Notarialnej we Wrocławiu, Rynek 7 przed notariuszem Bartoszem Masternakiem z Kancelarii Notarialnej notariuszy Roberta Bronszejna i Bartosza Masternaka Spółki Cywilnej. Zgodnie z umową Spółka została zawarta na czas nieokreślony. Siedziba Spółki mieściła się w Warszawie w przy ul. Białej 4 lok. 34c/34d. W dniu 14 czerwca 2007 r. Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000282571.

W dniu 26 października 2020 roku do Spółki wpłynęło postanowienie Sądu Rejonowego dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w sprawie zarejestrowania w dniu 20 października 2020 r. zmiany nazwy Spółki z „Digital Avenue Spółka Akcyjna” na „Avatrix Spółka Akcyjna”, zmiany siedziby z Warszawy na Kraków oraz pozostałych zmian Statutu Spółki wynikających z treści uchwał Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 20 lipca 2020 roku (raport EBI nr 8/2020 z dnia 21 lipca 2020 r.). Ponadto, w związku z zarejestrowaniem zmiany siedziby Spółki, zmienił się również adres Spółki na następujący: ul. Grzegorzeczka 67d lok. 26, 31-559 Kraków.

Na dzień sporządzenia operatu Emitent nie prowadzi działalności operacyjnej. W dniu 24 kwietnia 2019 roku spółka zawiązała spółkę z ograniczoną odpowiedzialnością pod firmą Digital Avenue sp. z o.o. (spółka z o.o.), w której objął 100% udziałów. Operacja ta była wynikiem realizacji uchwały nr 18/2018 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Digital Avenue S.A. z dnia 26 kwietnia 2018 roku. Następnie w dniu

4 grudnia 2019 roku Emitent zawarł umowę sprzedaży 100% udziałów w spółce Digital Avenue sp. z o.o.

W dniu 18 grudnia 2019 roku Prezesem Zarządu został Pan Łukasz Górski tym samym Zarząd Emitenta dostrzegając korzyści płynące z zacieśnienia współpracy i zamierzając wykorzystać efekty synergii, płynące z posiadanego doświadczenia oraz potencjału obu podmiotów, w dniu 16 lutego 2020 roku podpisał ze spółką prawa handlowego ICE CODE GAMES Sp. z o.o. z siedzibą w Polsce, będącą studium deweloperskim list intencyjny, w którym Strony postanowiły podjąć negocjacje w sprawie połączenia obu spółek. Planowane połączenie ma nastąpić poprzez przejęcie zgodnie z art. 492 § 1 ust. 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. przez przeniesienie całego majątku Dewelopera (spółka przejmowana) na Emitenta (spółka przejmująca) w zamian za wydanie dotychczasowym udziałowcom Dewelopera, akcji Emitenta. Podstawą podjętej decyzji o przystąpieniu do negocjacji w sprawie połączenia jest przekonanie Zarządów Stron, że po połączeniu powstanie podmiot o mocnej pozycji konkurencyjnej

w branży gier komputerowych oraz konsolowych. Nowy podmiot wykorzysta efekty synergii wynikające między innymi z wykorzystania i wzajemnego uzupełnienia potencjału Emitenta i Dewelopera, optymalizacji i zwiększenia skali działania oraz redukcji kosztów działalności.

Zgodnie z raportem ESPI nr 6/2020 z dn. 27 kwietnia 2020 r. Emitent poinformował o podpisaniu Term Sheet dotyczącego przeprowadzenia procesu połączenia (przez przejęcie) Emitenta z ICE CODE GAMES sp. z o.o.

Zarząd Avatrix S.A. w nawiązaniu do raportu ESPI nr 6/2020 z dn. 27 kwietnia 2020 roku, oraz raportów ESPI nr 11/2020 z dnia 7 lipca 2020 roku i nr 16/2020 z dnia 1 października 2020 roku, w których przekazał informację o podpisaniu aneksów do Term Sheet w dniu 18 grudnia 2020 r. Zarząd emitenta ponownie poinformował, że Strony zawarły kolejny aneks do Term Sheet, na podstawie Aneksu, zmieniono termin podpisania Planu Połączenia ze wskazanego na nie późniejszy niż do 18 grudnia 2020 roku na nowy, nie późniejszy niż do 28 lutego 2021 roku. Jednocześnie Zarząd wskazał, iż przesunięcie terminu podpisania Planu Połączenia wynika z panującej sytuacji wynikającej z pandemii koronawirus SARS-CoV-2, powodującego chorobę COVID-19 oraz związanych z tym obostrzeń.

3. Wycena spółki AVATRIX 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 AVATRIX 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 prowadzone na spółkach giełdowych w Stanach Zjednoczonych oraz w Polsce. Dla spółek notowanych na GPW współczynnik korelacji wyniósł 0,98.

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

3.2. Dane do wyceny

Kapitał zakładowy spółki

Na dzień wyceny oraz na dzień sporządzenia operatu szacunkowego Kapitał zakładowy Spółki wynosi 1 271 002,70 zł (jeden milion dwieście siedemdziesiąt jeden tysięcy dwa złote siedemdziesiąt groszy) i dzieli się na 12 710 027 (dwanaście milionów siedemset dziesięć tysięcy dwadzieścia siedem) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 10 groszy każda akcja.

Notowania

Kurs zamknięcia 1 akcji spółki AVATRIX S.A. za okres 1M od 01.11.2020 roku do 30.11.2020 roku.



Wyznaczenie średniej wartości z notowań ww. okresie.

No	Data	Open	High	Low	Close	Change		Volume
2061	30 Listopad 2020	1,58	1,69	1,49	1,63	+3,16%	+0,05	108,024
2060	27 Listopad 2020	1,52	1,65	1,49	1,58	+3,27%	+0,05	177,962
2059	26 Listopad 2020	1,55	1,59	1,47	1,53	-4,38%	-0,07	130,958
2058	25 Listopad 2020	1,69	1,70	1,55	1,60	-5,88%	-0,10	211,591
2057	24 Listopad 2020	1,88	1,89	1,65	1,70	-5,03%	-0,09	238,891
2056	23 Listopad 2020	1,97	2,16	1,73	1,79	-5,79%	-0,11	1,001,687
2055	20 Listopad 2020	1,65	2,12	1,56	1,90	+23,38%	+0,36	1,847,823
2054	19 Listopad 2020	1,39	1,60	1,35	1,54	+10,79%	+0,15	175,287
2053	18 Listopad 2020	1,40	1,40	1,33	1,39	+0,72%	+0,01	22,150
2052	17 Listopad 2020	1,40	1,40	1,32	1,38	+6,15%	+0,08	7,672
2051	16 Listopad 2020	1,41	1,50	1,30	1,30	-7,14%	-0,10	91,286
2050	13 Listopad 2020	1,29	1,40	1,23	1,40	+10,24%	+0,13	71,761
2049	12 Listopad 2020	1,28	1,28	1,22	1,27	-0,78%	-0,01	1,413
2048	10 Listopad 2020	1,32	1,32	1,10	1,28	-1,54%	-0,02	14,743
2047	9 Listopad 2020	1,18	1,32	1,15	1,30	+10,17%	+0,12	119,095
2046	6 Listopad 2020	1,18	1,18	1,11	1,18	0,00%	0,00	11,796
2045	5 Listopad 2020	1,11	1,18	1,10	1,18	+4,42%	+0,05	32,985
2044	4 Listopad 2020	1,14	1,14	1,02	1,13	-0,88%	-0,01	11,936
2043	3 Listopad 2020	1,09	1,14	1,07	1,14	+6,54%	+0,07	21,937
2042	2 Listopad 2020	1,05	1,09	1,01	1,07	+2,88%	+0,03	46,867

Średnia wartość notowań zamknięcia w powyżej prezentowanym okresie wyniosła 1,41 zł/akcję i ta wartość będzie stanowiła podstawę do wyceny.

3.3. Ustalenie wartości 100% akcji spółki AVATRIX S.A.

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

$$\text{Wartość przedsiębiorstwa} = \text{ilość akcji} * \text{średnia cena za 1 akcję}$$

w związku z powyższym wartość przedsiębiorstwa wynosi:



$$\text{Wartość przedsiębiorstwa} = 12\,710\,027 \text{ akcji} * 1,41 \frac{\text{zł}}{\text{akcję}} = 17\,921\,138,07 \text{ zł}$$

Wartość przedsiębiorstwa = 17 921 138,07 zł

(słownie: siedemnaście milionów dziewięćset dwadzieścia jeden tysięcy sto trzydzieści osiem złotych
07/100)

4. Wnioski końcowe

Mając na uwadze przesłanki wynikające z analizy ekonomiczno-finansowej, celu wyceny i innych powyżej wymienionych założeń przedstawiona powyżej wartość przedsiębiorstwa AVATRIX S.A. w kwocie 17 921 138,07 zł stanowi najbardziej prawdopodobną wartość rynkową spółki. Uzasadnieniem końcowego wyniku wyceny jest właściwy dobór metody wyceny, na co wskazują 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 poza sytuacjami wynikającymi z przepisów prawa i regulacji giełdowych.
5. Wyklucza się odpowiedzialność autora wobec osób trzecich, w szczególności z tytułu wykorzystania operatu w innym celu aniżeli został on sporządzony.
6. Kwota 17 921 138,07 zł przedstawiona w pkt. 3.3. niniejszego operatu stanowi wartość rynkową przedmiotu wyceny na dzień 01 grudzień 2020 rok.
7. Operat szacunkowy sporządzono w czterech jednobrzmiących egzemplarzach, z których trzy otrzymuje zleceniodawca, a jeden stanowi egzemplarz archiwalny.



WYCENA

ICE CODE GAMES SPÓŁKA Z O.O.

00 -838 Warszawa, ul. Prosta nr 51



OPERAT SZACUNKOWY

Kraków, 29 Grudzień 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

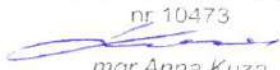
Nr 10473

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

PRZEDMIOT WYCENY	Przedsiębiorstwo ICE CODE GAMES Sp. z o.o. i w ramach tej wyceny określono wartość wartości niematerialnych i prawnych
STAN PRAWNY	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
CEL WYCENY	Określenie wartości przedsiębiorstwa ICE CODE GAMES Sp. z o.o. i w ramach tej wyceny określono wartość wartości niematerialnych i prawnych w celu podjęcia strategicznych decyzji dotyczących połączenia z inną spółką
WARTOŚĆ PRZEDSIĘBIORSTWA	117 394 918,00 zł
DATA SPORZĄDZENIA OPERATU SZACUNKOWEGO	29 grudzień 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 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

SPIS TREŚCI

WYCIĄG OPERATU SZACUNKOWEGO.....	2
1. <u>CZĘŚĆ 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.....	5
1.5. Data sporządzenia wyceny.....	5
1.5.1. Data na którą określono wartość przedmiotu wyceny.....	5
2. <u>CZĘŚĆ SZCZEGÓŁOWA</u>.....	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.....	10
2.3. Określenie wartości przedmiotu wyceny.....	12
2.4. Klauzule i zastrzeżenia.....	29

1. CZĘŚĆ OGÓLNA

- 1.1. Przedmiot wyceny

Przedmiotem niniejszej wyceny jest ICE CODE GAMES Sp. z o.o.
Siedziba: 00-838 Warszawa, ul. Prosta nr 51.

- 1.2. Zakres wyceny

W związku z celem wyceny zakresem objęto wycenę ICE CODE GAMES Sp. z o.o.
Siedziba: 00-838 Warszawa, ul. Prosta nr 51.

- 1.3. Cel wyceny

Określenie wartości ICE CODE GAMES Sp. 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: ICE CODE GAMES Sp. z o.o.
Siedziba: 00-838 Warszawa, ul. Prosta nr 51.

Zgodnie z Umową nr 6/W/2020 z dnia 14.12.2020 roku wycenę sporządzono w okresie od 14.12.2020 r. do 29.12.2020 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,
- dane giełdowe dotyczące spółek porównawczych.

1.5 Data sporządzenia wyceny

- 29 grudzień 2020 rok

1.5.1. Data na którą określono wartość przedmiotu wyceny

- 01 grudzień 2020 rok

2. CZĘŚĆ SZCZEGÓŁOWA

- 2.1. Opis i określenie stanu prawnego przedmiotu wyceny

2.1.1. Stan prawny

ICE CODE GAMES Sp. z o.o. wpisana jest do KRS nr 0000662489 przez Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS.

Posiada :

- numer identyfikacji podatkowej NIP 5223083787,
- REGON 366569268

2.1.2. Opis przedmiotu wyceny.

ICE CODE GAMES Sp. z o. o. to niezależny producent gier wideo powstały jako spółka w 2017 roku, a wcześniej działający jako jednoosobowa działalność gospodarcza Ice Code Games Paweł Wilk. Studio w dorobku posiada kilka wydanych tytułów na platformy PC, VR oraz mobile. W 2019 studio wydało pierwszy istotny tytuł, który otworzył mu drogę do współpracy z dużymi podmiotami na rynku gier wideo, rynku wydawniczym oraz w mediach. Spółka w ciągu swojego istnienia zaznaczyła swoją obecność na największych targach branżowych na świecie (Games Developers Conference, Gamescom, PAX, Paris Game Week, PG Connection czy Unite) i w Polsce (Poznań Game Arena, Game Industry Conference, Digital Dragons, Pixel Heaven). W 2020 roku nawiązano partnerstwa o strategicznym znaczeniu z Good Shepherd Entertainment oraz QED Software a także rozpoczęto rozmowy z innymi potencjalnymi partnerami. Ice Code

Games posiada aktualnie w procesie produkcji dwa znaczące tytuły oraz system narzędzi dla twórców gier wideo. Siedziba Ice Code Games mieści się przy ulicy Prostej w Warszawie, a drugi oddział firmy mieści się w Rzeszowie.

Obecnie realizowane projekty:

- Spółka pracuje aktualnie nad grą znaną jako "Project W" (nazwa kodowa), która jest znacząco większym projektem niż do tej pory tworzone. Gra produkowana jest we współpracy z doświadczonym, międzynarodowym wydawcą Good Shepherd Entertainment, który posiada szeroką wiedzę o rynku gier zbieżnych z "Projektem W" i wspiera Spółkę na każdym etapie produkcji.
- Spółka pozyskała dofinansowanie w programie GameINN na projekt o wartości 5.6m PLN. Przedmiotem projektu jest "System DEMIURG" czyli wspierany sztuczną inteligencją (AI) zestaw narzędzi do tworzenia gier wideo na silniku Unity, którego celem jest skrócenie czasu potrzebnego na wykonanie rutynowych i pracochłonnych czynności obarczonych dużym ryzykiem popełnienia błędu. Wdrożenie systemu DEMIURG jako części działalności własnej, przełoży się na zwiększenie możliwości wytwórczych Spółki w zakresie produkcji gier. Ponadto, rozszerzy rynek docelowy Spółki na twórców gier i prosumentów, prowadząc do dalszego wzrostu konkurencyjności przedsiębiorstwa. Zakończenie projektu w 2022 roku będzie wiązało się z rozpoczęciem sprzedaży systemu klientom docelowym.
- Spółka pracuje również nad kolejną grą o nazwie kodowej "Project Odysseus", znajdującej się we wczesnej fazie koncepcyjnej, która będzie wykorzystywała doświadczenia zdobyte przy pracach nad "Project W" oraz uptylizowała narzędzia stworzone w ramach Systemu DEMIURG.

Zespół

Ice Code Games to 50-cio osobowy zespół produkcyjny developerów, artystów, designerów oraz osób wspomagających produkcję w tym naukowców pomagających przy tworzeniu systemów uczenia maszynowego i sztucznej inteligencji. W spółce można znaleźć wysokiej klasy specjalistów, którzy doświadczenie zbierali przy produkcji największych hitów eksportowych oraz gier w firmach takich jak: People Can Fly, Techland, CI Games, CD Projekt, czy Vivid Games. W ciągu ostatnich 12 miesięcy nastąpił dynamiczny rozwój spółki w związku z wkroczeniem w zaawansowane stadium produkcji gry „Project W” oraz rozpoczęciu prac w ramach programu GameINN, co doprowadziło do prawie trzykrotnego wzrostu zatrudnienia.

Dotychczasowe produkcje

Ice Code Games posiada w swoim dorobku kilka tytułów, które pomogły w opracowaniu procesów produkcyjnych oraz zebraniu dobrego rdzenia zespołu. Do tej pory spółka wyprodukowała dwie produkcje skierowane na platformę PC (jedna ze wsparciem VR), trzy gry skierowane na rynek mobile oraz liczne prototypy gier casual. Najważniejsza dotychczasowa gra studia (*Re-Legion*) została wydana z wiodącym wydawcą gier strategicznych (*1C Entertainment*) na platformie PC (Steam, GOG oraz inne platformy sprzedaży internetowej). Gra była prezentowana na targach branżowych za granicą (Gamescom, PG Connects, PAX South, PAX West, PAX East) jak i w Polsce, gdzie została nominowana do nagrody Best Indie Game 2018 na targach Digital Dragons, oraz była opisywana w największych serwisach takich jak: PCgamer, RPS, IGN, Kotaku. W przygotowaniu znajduje się wersja gry na platformę Nintendo Switch, która swoją premierę będzie miała w 2021 roku.

ICE CODE GAMES 2020- 2025

Spółka ma plan zostać topowym producentem gier strategicznych i taktycznych, którego tytuły będą cechowały się wysoką jakością wykonania oraz unikatowością mechanik. Aktualnie zespół pracuje nad dwoma grami (w fazie produkcyjnej i koncepcyjnej) które posłużą do zbudowania know-how firmy, pozycji na rynku oraz miejsca w świadomości graczy i mediów. Docelowa organizacja produkcji zakłada powstanie dwóch zespołów, które pracować będą nad dwoma projektami tak, aby Spółka mogła wydawać jeden tytuł co 1,5 - 2 lata. Zakłada się że kolejne produkcje studia będą rosły względem wielkości i budżetu, a przede wszystkim jakości dzięki doświadczeniu zdobytemu przy wcześniejszych projektach. Ice Code Games posiada już jedno istotne IP, oraz prawa do tworzenia gier na bazie innego tytułu, w planach jest również tworzenie kolejnych marek z potencjałem na długookresowy rozwój poprzez produkcję sequeli oraz produktów towarzyszących.

Poza produkcją gier spółka prowadzi prace badawcze nad systemem narzędzi, który w przyszłości będzie wykorzystywany na potrzeby własnych produkcji jak i licencjonowany zewnętrznym firmom. Spółka otrzymała dofinansowanie w wysokości 73% z budżetu opiewającego na 5.6 mln PLN w ramach projektu GameINN na wykonanie Systemu DEMIURG.

Sytuacja rynkowa w branży

Rynek gier wideo nieprzerwanie od lat zwiększa swoją wartość, a wielkość przychodów przekroczyła wszystkie inne gałęzie rozrywki.

Opierając się na branżowym raporcie "Global Games Market Report 2020" przygotowanym przez renomowaną w branży firmę badawczą Newzoo można przyjąć założenie, że dobra sytuacja branży gier wideo utrzyma się w najbliższych latach.

Globalne przychody całej branży notują rok do roku stabilny wzrost i uśredniony współczynnik wzrostu YoY na poziomie 7.7%. Wartość przychodów w 2020 roku szacunkowo miała wynieść 159.3 miliarda dolarów (wzrost o 9.3% względem roku 2019), a w 2023 przewiduje się, że kwota ta przekroczy 200 miliardów dolarów. Ze wzrostem przychodów nierozłącznie wiąże się też wzrost liczby graczy i tu również możemy mówić o stabilności i przewidywaniach utrzymania aktualnej dynamiki. W 2020 roku szacowało się ilość graczy na całym świecie na 2.69 miliarda, a w 2023 ma to być już ponad 3.07 miliarda osób oddających się elektronicznej rozrywce.

Spółka skupia się na produkcji gier przeznaczonych na platformę PC oraz konsole, które stanowią odpowiednio 21% i 28% całego rynku. Firma Newzoo oszacowała że wartość rynku PC w 2020 roku wyniosła 33.9 miliarda dolarów (wzrost o 6.7% względem 2019), a wartość rynku konsolowego 45.2 miliarda dolarów (wzrost o 6.8% względem poprzedniego roku).

Szczególnymi czynnikami ryzyka w branży pozostają:

- ryzyko nietrafionego produktu wynikające z koncepcji i założeń projektu (zwłaszcza w przypadku producentów niewielkiej liczby gier),
- ryzyko nieukończenia projektu lub niskiej jakości ukończonej gry. W przypadku projektów growych, jest to poważne ryzyko, ponieważ gra nie ukończona, nie może być wydana a co za tym idzie wartość takiej gry jest praktycznie zerowa. Podobnie też w przypadku gry o bardzo niskiej jakości szanse na dobrą sprzedaż są ograniczone,
- ryzyko utraty bądź niepozyskania kluczowych pracowników. Ryzyko to jest szczególnie istotne w przypadku gdy zespół opuści osoba kluczowa dla realizacji projektu,
- ryzyko nieprzewidywalnego popytu na grę, zmiany rynkowe oraz konkurencja. Proces produkcji gry, w zależności od wielkości, zajmuje średnio od 1,5 roku do 3 lat, co powoduje że na tak dynamicznym rynku jak produkcja gier mogą w międzyczasie nastąpić duże zmiany,

- ryzyko walutowe - w przypadku większości projektów growych, tantiemy/wynagrodzenie otrzymywane są w USD lub EUR, natomiast większość kosztów będzie ponoszona w PLN, co przy wahanii kursów walut może spowodować znaczące zmiany rentowności projektu.
- ryzyko naruszenia praw autorskich (zarówno z punktu widzenia naruszenia praw innych twórców, jak i ze względu na nielegalny obrót kopiami gier Przedsiębiorstwa),
- ryzyko zależności od wydawcy w szczególności w przypadku projektów które są finansowane przez wydawcę,
- ryzyko braku dostępności wystarczającego finansowania projektów.

Konkurencja

Ice Code Games ze względu na międzynarodowy charakter rynku gier konkuruje zarówno z polskimi ale przede wszystkim międzynarodowymi producentami gier wideo o podobnym profilu. Dodatkowo na rynku polskim spółka konkuruje przede wszystkim w zakresie rekrutacji oraz pozyskiwania wykwalifikowanych pracowników oraz współpracowników, co jest efektem szybkiego rozwoju polskiego rynku.

Spółka definiuje poniższe podmioty jako zbieżne w profilu prowadzonej działalności:

- 11 Bit Studios - polski producent i wydawca gier wideo skupiający się na grach strategicznych, obecny na GPW,
- Games Operators SA (GOP) – Spółka o podobnej wielkości oraz historii jak Ice Code Games, robiąca gry z widokiem z góry, notowana na GPW,
- Destructive Creations - polski producent gier wideo skupiający się na grach strategicznych i taktycznych,
- CreativeForge Games - polski producent gier wideo skupiający się na grach strategicznych i taktycznych, obecny na NewConnect,
- Bloober Team SA - polski producent gier wideo, obecny na NewConnect,
- Artifex Mundi - polski producent gier wideo, obecny na GPW,
- Paradox Entertainment - międzynarodowy producent i wydawca skupiający się na grach strategicznych i taktycznych, konkurencyjnych dla produkcji Ice Code Games. Firma jest notowana na giełdzie sztokholmskiej,
- The Bearded Ladies - szwedzki producent gier taktycznych,
- Harebrained Schemes - amerykański producent gier strategicznych.

Określenie parametrów oceny siły wartości WNiP (tj. marek, know how) wg Interbrand

Czynnik	Maksymalna ocena	Ocena przedsiębiorstwa
Przywództwo	25	14
Stabilność	15	12
Rynek	5	4
Umiędzynarodowienie	15	15
Trend	20	18
Poparcie	15	10
Ochrona	5	5
Razem:	100	78

Aby określić siłę marki, stosuje się 7 ważonych czynników. Są to:

1. **Przywództwo**- jeżeli chodzi o udział w rynku, cenowe, dominacje w kanałach dystrybucji i odporność na działania konkurentów w branży ,
2. **Stabilność** – wskazuje na lojalność wobec marki i czas jej obecności na rynku.
3. **Rynek**- marki – miejsce na rynku.
4. **Umiędzynarodowienie**- marka z międzynarodową akceptacją jest silniejsza niż ta, która występuje tylko w danym kraju lub regionie.
5. **Trend**- długookresowy trend marki.
6. **Poparcie**- marka, która uzyskuje ciągłe poparcie, jest silniejsza.
7. **Ochrona**- zarejestrowane znaki towarowe i ochrona patentowa zwiększają siłę marki

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.

Wybór metody waluacji 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 odchylenia 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)**.

Z uwagi na dostępność danych dla spółek z branży gamingowej, wynikającej z licznej reprezentacji tego segmentu zarówno na Rynku Głównym GPW jak i w Alternatywnym Systemie Obrotu NewConnect, zdecydowano również o przeprowadzeniu wyceny porównawczej. W takim przypadku wycena następuje poprzez odniesienie danej wartości do istniejących na rynku wskaźników lub współczynników standardowych w danej branży, które można przenieść na poziom analizowanego podmiotu. Kluczowym elementem takiego procesu jest odpowiedni dobór wskaźników referencyjnych oraz poprawne określenie grupy spółek porównywanych. Należy w tym miejscu wspomnieć, że niemożliwym jest jednoznaczne dopasowanie wycenianego przedsiębiorstwa do grupy porównawczej, dlatego w tego typu waluacjach zastosowanie znajdują arbitralne premie i dyskonta służące dookreśleniu wartości wycenianego przedsiębiorstwa.

Biorąc powyższe pod uwagę do wyceny ICE CODE GAMES Sp. z o.o. przyjęto metodę dochodową **DCF** jako podstawową oraz metodę **porównawczą**

(mnożnikową), jako metodę pomocniczą. Na bazie tych oszacowań określono wartość przedsiębiorstwa z uwzględnieniem poniższych wag:

- Metoda DCF – 70%
- Metoda mnożnikowa – 30%

2.3 Określenie wartości przedmiotu wyceny

2.3.1. Założenia metody DCF

Zgodnie z metodologią zdyskontowanych przepływów pieniężnych - DCF (discounted cash flow), będącą najczęściej wykorzystywaną metodą wyceny przedsiębiorstwa, wartość biznesu wyznaczona jest przez sumę generowanych 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 ICE CODE GAMES Sp. z o.o.

Krok 1 - przedsiębiorstwo sporządziło szczegółową prognozę przyszłych wyników za okres 5-ciu lat: 2021-2025. Kierunkowo nie wnosimy zastrzeżeń do przedstawionego materiału i uznajemy, że oszacowania Zarządu są wiarygodnym estymatem przyszłych wyników Spółki, dlatego przyjmujemy je jako podstawę w dalszym procesie wyceny. 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 wynikające z niegotówkowego charakteru tego kosztu). Po roku 2025 zakładamy kontynuację działalności, przy czym przyjmujemy konserwatywne założenie, zgodnie z którym wyniki rozważanego podmiotu w odległej przyszłości zostają zachowane na poziomie rezultatów ostatniego z lat okresu szczegółowej prognozy (rok 2025). Przychody kolejnych lat po 2025 szacujemy na poziomie 23 788 520,00 zł. Tak jak w wypadku sprzedaży, łączne koszty w okresie kontynuacji wyznaczone są przez ich wielkość z ostatniego roku okresu szczegółowej prognozy (2 769 149,00 zł), co skutkuje określeniem niezdyskontowanej wartości wolnych przepływów pieniężnych na poziomie 16 987 691,00 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 9,0%. Z uwagi na praktycznie nieistotną wartość zadłużenia, podstawowym elementem WACC jest koszt kapitału własnego. Zgodnie z teorią zmiennej wartości pieniądza w czasie, przyszłe wolne przepływy są sprowadzone do wartości dzisiejszej za pomocą stopy odzwierciedlającej średni ważony koszt kapitału, gdzie koszt kapitału własnego jest określony jako minimalny wymagany zwrot inwestora, który mógłby on zrealizować na alternatywnej inwestycji w danej klasie ryzyka. W kalkulacji WACC największych problemów nastręcza 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) stopę zwrotu ustalona została 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*)

W przypadku tego równania, kluczowym elementem jest określenie wskaźnika β , który jest specyficzny dla poszczególnych podmiotów i jego określenie dla pomiotów nienotowanych skażone jest wysokim subiektywizmem.

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 611 159,00 zł

$$EBIT_{2021} = 5\,892\,480,00 - 5\,281\,321,00 = 611\,159,00 \text{ zł}$$

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

$$EBITDA = EBIT + A$$

W 2021 r. EBITDA wyniesie więc 811 159,00 zł

$$\text{EBITDA}_{2021} = 611\,159,00 + 200\,000,00 = 811\,159,00 \text{ zł}$$

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

$$\text{EBIDAAT} = \text{EBITDA} \times (1-T)$$

W 2021 r. wielkość EBIDAAT poddanej opodatkowaniu wyniesie 657 039,00 zł

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

$$\text{EBIDAAT} = 811\,159,00 \times (1-T) = 657\,039,00 \text{ zł}$$

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 457 039,00 zł

$$\text{NOPAT}_{2021} = 657\,039,00 - 200\,000,00 = 457\,039,00 \text{ zł}$$

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

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

Krok 6 – Prognoza wolnych przepływów gotówkowych ICE CODE GAMES Sp. 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 457 039,00 zł

$$\text{FCF} = 657\,039 - 0 - 0 - 200\,000 = 457\,039,00 \text{ zł}$$

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:

$$\text{DF}_{2021} = \frac{1}{(1 + \text{WACC})} = 0,917431$$

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):

$$DCF = FCF \times DF$$

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

Zatem na podstawie powyższych ustaleń zdyskontowany wolny przepływ gotówkowy z roku 2021 wyniesie 419 302,00 zł

$$DCF = 457\,039,00 \times 0,917431 = 419\,302,00 \text{ zł}$$

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	1,35
koszt kapitału	9,0%

$$K_E = R_{RF} + \beta \times MRP = 2,25 + 1,35 \times 5\% = 9,0\%$$

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%)

Z uwagi na marginalną wartość zadłużenia przy pozytywnych wynikach finansowych w horyzoncie prognozy uznajemy, że Spółka finansowana będzie jedynie w oparciu o kapitał własny. Przy takim założeniu odступujemy od uwzględnienia w WACC kosztu finansowania dłużnego.

$$DF = \frac{1}{0,09} = 11,11111111$$

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.

$$DF = \frac{1}{(1 + 0,09)^5} = 0,649931$$

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}):

$$DF_{rw} \times DF_{2025} = 11,11111111 \times 0,649931 = 7,221$$

Zatem wartość dzisiejsza wolnych przepływów pieniężnych z okresu kontynuacji wyniesie ostatecznie 122 668 113,00 zł.

$$DCF = 16\,987\,691 \times 7,221 = 122\,668\,113,00 \text{ zł}$$

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 wyrażonej 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 ICE CODE GAMES Sp. z o.o. wynosi 151 561 324,00 zł.

Tabela nr 2

Prognoza wyników ICE CODE GAMES Sp. z o.o. oraz jego wycena metodą DCF

Wyszczególnienie	Prognoza					
	2021	2022	2023	2024	2025	kontynuacja
amortyzacja zł	200 000	200 000	200 000	200 000	200 000	200 000
EBIT	611 159	3 193 752	8 095 267	22 738 011	21 019 371	21 019 371
EBITDA*	811 159	3 393 752	8 295 267	22 938 011	21 219 371	21 219 371
TR %	19	19	19	19	19	19
EBIDAAT**	657 039	2 748 939	6 719 166	18 579 789	17 187 691	17 187 691
NOPAT***	457 039	2 548 939	6 519 166	18 379 789	16 987 691	16 987 691
zmiana NWC**** zł	0	1 298 564	600 178	2 024 194	-343 728	0
IFCI***** zł	0	0	0	0	0	0
RFCI***** zł	200 000	200 000	200 000	200 000	200 000	200 000
FCF***** zł	457 039	1 250 375	5 918 988	16 355 595	17 331 419	16 987 691
WACC***** %	9,00%	9,00%	9,00%	9,00%	9,00%	9,00%
DF*****	0,917431	0,841680	0,772183	0,708425	0,649931	7,221
DCF***** zł	419 302	1 052 416	4 570 545	11 586 716	11 264 233	122 668 113
CDCF	419 302	1 471 718	6 042 263	17 628 978	28 893 211	151 561 324
VALUE*****						151 561 324
wartość długu oprocentowanego						-1 681 710
wartość firmy metodą dochodową						149 879 614
dyskonto IPO						0%
wartość						149 879 614

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

**EBITDAAT – 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.

Wartość metodą dochodową DCF

$$W = 149\,879\,614,00 \text{ zł}$$

(słownie: sto czterdzieści dziewięć milionów osiemset siedemdziesiąt dziewięć tysięcy sześćset czternaście 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 netto). Kalkulacja mnożników polega na porównywaniu metryk spółki do określonych baz wyceny spółek porównywalnych. Wartości używane do kalkulacji mnożników pozyskuje się m.in. z rynków notowań, 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 referencyjnych kierowano się zbieżnością profilu działania natomiast przyjęte wagi wynikają z arbitralnego oszacowania nakładania się szans i ryzyk dla prowadzonej działalności z wycenianą spółką.

W przypadku Spółki z uwagi na koniec roku 2020 oraz dane księgowe obejmujące 11 miesięcy 2020 r. przyjęto konserwatywne założenie o wykorzystaniu tych danych jako danych referencyjnych dla roku 2020, które następnie będą podstawą dla wyceny mnożnikowej.

Wycena metodą porównawczą (mnożnikową)

wskaźniki	Spółki GPW			spółki NewConnect	
	11 bit Studios	GAMES Operators	ARTIFEX MUNDI	BLOOBER TEAM	CREATIVEFORCE GAMES
C/Z	23,80	48,30	x	44,60	132,80
C/WK	6,77	6,09	3,48	9,31	12,13
wartość księgowa (mln zł)	159,27	17,80	27,96	36,19	7,87
wartość rynkowa (mln zł)	1 077,59	108,34	97,32	336,85	95,48

Wycena metodą porównawczą:

Metoda			waga
wycena porównawcza wg. wskaźnika C/Wk	wartość księgowa 01.12.2020(Post money)	3 237 939	
	przyjęta wartość wskaźnika C/Wk	6,93	
	szacunkowa wartość rynkowa	22 451 869	50%
wycena porównawcza wg. wskaźnika C/Z	zysk 01.12.2020 Pre-money (Prognoza)	1 202 621	
	przyjęta wartość wskaźnika C/Z	50,51	
	szacunkowa wartość rynkowa	60 742 719	50%
uśredniona wartość rynkowa			41 597 294

Kalkulacja wskaźników dla wyceny:

	Firma:		branży IT s.					średnia ważona
			11BIT STUDIOS	GAMES OPERATORS	ARTIFEX MUNDI	BLOOBER TEAM	CREATIVEFORGE GAMES	
			Waga:	2	4	4	3	
Wskaźnik	C/Z (cena akcji/sprzedaż na akcje)		23,80	48,30		44,60	132,80	50,51
	C/Wk (cena akcji/wartość księgowa na akcje)		6,77	6,09	3,48	9,31	12,13	6,93

W= 41 597 294,00 zł

(słownie: czterdzieści jeden milionów pięset dziewięćdziesiąt siedem tysięcy dwieście dziewięćdziesiąt cztery złote 00/100).

2.3.3 Końcowa wycena ICE CODE GAMES Sp. z o.o.

Wycena mieszana

rodzaj wyceny	wartość PLN	waga
wycena DCF (Post money)	149 879 614	70%
wycena rynkowa metodą porównawczą	41 597 294	30%
średnia ważona	117 394 918	100%
Dyskonto IPO	0%	
wartość przyjęta	117 394 918	

Wartość końcowa wyceny

$$W = 117\,394\,918,00 \text{ zł}$$

(słownie: sto siedemnaście milionów trzysta dziewięćdziesiąt cztery tysiące dziewięćset osiemnaście złotych 00/00).

2.3.4 Wycena wartości niematerialnych i prawnych ICE CODE GAMES Sp. 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.

$$W_{NiP} = W \text{ z wyceny} - WK$$

$$W_{NiP} = 117\,394\,918,00 - 3\,237\,939,33 = 114\,156\,978,67 \text{ zł}$$

Dane:

- W z wyceny = 117 394 918,00 zł
- WK na 01.12.2020 roku (aktywa netto) = 3 237 939,33 zł
- W_{NiP} na 01.12.2020 roku wykazane w bilansie = 887 696,07 zł

Przyjęta wartość W = 114 156 978,67 zł

Wyszczególnienie	Udział procentowy	Wartość
A. Umowy		
Umowy wydawnicze	26,00%	29 680 814,45
Umowa dotacyjna DEMIURG	4,00%	4 566 279,15
Razem A	30,00%	34 247 093,60
B. prawa autorskie-majątkowe:		
do gry "Projekt Achilles"	49,00%	55 936 919,55
do gry ""Projekt Odysseus"	20,00%	22 831 395,73
do systemu narzędzi DEMIURG	1,00%	1 141 569,79
Razem B	70,00%	79 909 885,07
Ogółem (A+B)	100,00%	114 156 978,67

Przedstawiona powyżej wartość wartości niematerialnych i prawnych obejmujących Umowy i autorskie prawa majątkowe w kwocie 114 156 978,67 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 ICE CODE GAMES Sp. 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 01.12.2020 roku tj. na dzień najbliższy na moment transakcji.

Tabela 1 Bilans – aktywa trwałe

Bilans - aktywa / PLN	01.12.2020
Aktywa trwałe	1 421 178,69
Wartości niematerialne i prawne	1 182 048,84
Koszty prac rozwojowych	0,00
Wartość firmy	0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	887 696,07
Zaliczki na poczet wartości niematerialnych i	294 352,77

prawnych	
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00
Środki trwałe	0,00
<i>Grunty [w tym prawo użytkowania wieczystego]</i>	0,00
<i>Budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej</i>	0,00
<i>Urządzenia techniczne i maszyny</i>	0,00
<i>Środki transportu</i>	0,00
<i>Inne środki trwałe</i>	0,00
Środki trwałe w budowie	0,00
Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00
Należności długoterminowe	0,00
Inwestycje długoterminowe	100 305,07
Nieruchomości	0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	100 305,07
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	138 824,78

Tabela 2 Bilans – aktywa obrotowe

Bilans - aktywa / PLN	01.12.2020
Aktywa obrotowe	4 306 094,89
Zapasy	94 250,31
Materiały	0,00
Półprodukty i produkty w toku	0,00
Produkty gotowe	0,00
Towary	39 707,50
Zaliczki na poczet dostaw	54 542,81
Należności krótkoterminowe	206 945,42
Należności od jednostek powiązanych	0,00
Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
Należności od pozostałych jednostek	206 945,42
<i>Z tytułu dostaw i usług</i>	0,00
<i>Z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń</i>	181 631,93
<i>Inne</i>	25 313,49
<i>Dochodzone na drodze sądowej</i>	0,00
Inwestycje krótkoterminowe	3 967 651,93
Krótkoterminowe aktywa finansowe	3 967 651,93
W jednostkach powiązanych	0,00
W pozostałych jednostkach	3 967 651,93
<i>- Środki pieniężne i aktywa pieniężne</i>	3 967 651,93
Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	37 247,23
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	60 106,00
Udziały (akcje) własne	0,00
Aktywa razem	5 787 379,58

Tabela 3 Bilans – pasywa

Bilans - pasywa / PLN	01.12.2020
Kapitał [fundusz] własny	3 237 939,33
Kapitał [fundusz] podstawowy	51 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	3 460 604,00
Zysk [strata] z lat ubiegłych	-1 476 285,97
Zysk [strata] netto	1 202 621,30
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 549 440,25
Rezerwy na zobowiązania	0,00
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00
Pozostałe rezerwy	0,00
Zobowiązania długoterminowe	1 681 709,73
Wobec jednostek powiązanych	0,00
Wobec pozostałych jednostek	1 681 709,73
<i>Kredyty i pożyczki</i>	<i>1 681 709,73</i>
<i>Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych</i>	<i>0,00</i>
<i>Inne zobowiązania finansowe</i>	<i>0,00</i>
<i>Inne</i>	<i>0,00</i>
Zobowiązania krótkoterminowe	867 730,52
Wobec jednostek powiązanych	0,00
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
Wobec pozostałych jednostek	867 730,52
<i>Kredyty i pożyczki</i>	<i>0,00</i>
<i>Z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych</i>	<i>0,00</i>
<i>Inne zobowiązania finansowe</i>	<i>0,00</i>
<i>Z tytułu dostaw i usług</i>	<i>188 956,17</i>
<i>Zaliczki otrzymane na dostawy</i>	<i>1 973,21</i>
<i>Zobowiązania wekslowe</i>	<i>0,00</i>
<i>Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń</i>	<i>84 690,53</i>
<i>Z tytułu wynagrodzeń</i>	<i>0,00</i>
<i>Inne</i>	<i>592 110,61</i>
Fundusze specjalne	0,00
Rozliczenia międzyokresowe	0,00
Pasywa razem	5 787 379,58

Z bilansu należy zauważyć, że:

- majątek trwały Spółki to wyłącznie WNiP, inwestycje długoterminowe,
- majątek obrotowy Spółki to wyłącznie zapasy, należności od pozostałych jednostek i środki pieniężne,

- po stronie kapitałów własnych występuje tylko zarejestrowany kapitał zakładowy, strata 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 ICE CODE GAMES Sp. z o.o. wykorzystano *metodę wartości skorygowanej aktywów netto*. Za pomocą tej metody 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 01.12.2020 r.

KOREKTA AKTYWÓW

1. Korekta wartości niematerialnych i prawnych:

Wartości niematerialne i prawne w kwocie 887 696,07 zł będą powiększone o kwotę 114 156 978,67 zł. Do wyceny ich wartość przyjęto w wartości godziwej.

- WNiP – ujęte w bilansie na 01.12.2020 rok

wyszczególnienie	wartość netto
45% udziałów w WNiP Pawła	17 077,50
55% udziałów w WNiP Mateusz	20 872,50
Publikacja gry Re-legion	585 169,28
publikacja gry Packed Train	11 995,95
publikacja gry Re-legion:Holy Wars	231 996,27
inne WNiP	20 584,57
Razem	887 696,07

- WNiP- ujęte w wartości godziwej

Wyszczególnienie	Udział procentowy	Wartość
A. Umowy		
Umowy wydawnicze	26,00%	29 680 814,45
Umowa dotacyjna DEMIURG	4,00%	4 566 279,15
Razem A	30,00%	34 247 093,60
B. prawa autorskie-majątkowe:		
do gry "Projekt Achilles"	49,00%	55 936 919,55
do gry ""Projekt Odyseseus"	20,00%	22 831 395,73
do systemu narzędzi DEMIURG	1,00%	1 141 569,79
Razem B	70,00%	79 909 885,07
Ogółem (A+B)	100,00%	114 156 978,67

Tabela 4 Bilans – aktywa po korektach

Bilans - aktywa / PLN	01.12.2020	korekty	Po korektach
Aktywa trwałe	1 421 178,69	+114 156 978,67	115 578 157,36
Wartości niematerialne i prawne	1 182 048,84	+114 156 978,67	115 339 027,51
Koszty prac rozwojowych	0,00		0,00
Wartość firmy	0,00		0,00
Inne wartości niematerialne i prawne	887 696,07	+114 156 978,67	115 044 674,74
Zaliczki na poczet wartości niematerialnych i	294 352,77		

prawnych			294 352,77
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00		0,00
Środki trwałe	0,00		0,00
Grunty [w tym prawo użytkowania wieczystego]	0,00		0,00
Budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	0,00		0,00
Urządzenia techniczne i maszyny	0,00		0,00
Środki transportu	0,00		0,00
Inne środki trwałe	0,00		0,00
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	100 305,07		100 305,07
Nieruchomości	0,00		0,00
Wartości niematerialne i prawne	0,00		0,00
Długoterminowe aktywa finansowe	100 305,07		100 305,07
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	138 824,78		138 824,78

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

wartość majątkowa wg stanu na dzień 01.12.2020 roku	
aktywa	wartość skorygowana
aktywa trwałe	115 578 157,36
aktywa obrotowe	4 306 094,89
należne wpłaty na kapitał podstawowy	60 106,00
suma aktywów	119 944 358,25
rezerwy	0,00
zobowiązania długoterminowe	1 681 709,73
zobowiązania krótkoterminowe	867 730,52
rozliczenia międzyokresowe	0,00
razem zadłużenie	2 549 440,25
wartość skorygowanych aktywów netto	117 394 918,00

Wartość Spółki wg wartości skorygowanej aktywów netto

wynosi: 117 394 918,00 zł

*słownie: sto siedemnaście milionów trzysta dziewięćdziesiąt cztery tysiące
dziewięćset osiemnaście 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 117 394 918,00 zł przedstawiona w pkt 2.3.6 niniejszego operatu stanowi wartość godziwą przedmiotu wyceny na dzień 01.12.2020 roku.
8. Operat szacunkowy sporządzono w czterech jednobrzmiących egzemplarzach, z których trzy otrzymuje zleceniodawca, a jeden stanowi egzemplarz archiwalny.

**Oświadczenie ICE CODE GAMES spółki z ograniczoną odpowiedzialnością
z siedzibą w Warszawie o stanie księgowym Spółki**

Zarząd Spółki pod firmą ICE CODE GAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (dalej: „Spółka”, „ICE CODE GAMES”) oświadcza, że na dzień 1 grudnia 2020 roku stan księgowy Spółki przedstawia się następująco:

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

AKTYWA	5 787 379,58
Aktywa trwałe	1 421 178,69
Wartości niematerialne i prawne	1 182 048,84
Inne wartości niematerialne i prawne	887 696,07
Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	294 352,77
Inwestycje długoterminowe	100 305,07
Długoterminowe aktywa finansowe w poz. jedn. – udzielone pożyczki	12 805,07
Inne inwestycje długoterminowe	87 500,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	138 824,78
Inne rozliczenia międzyokresowe	138 824,78
Aktywa obrotowe	4 306 094,89
Zapasy	94 250,31
Towary	39 707,50
Zaliczki na dostawy i usługi	54 542,81
Należności krótkoterminowe	206 945,42
Należności od pozostałych jednostek	
- z tyt. pod., dot., ceł, ubezpie. in. tyt. publ.-praw	181 631,93
- inne	25 313,49
Inwestycje krótkoterminowe – środki pien. w kasie i na rachunkach	3 967 651,93
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	37 247,23
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	60 106,00
Aktywa razem	5 787 379,58
PASYWA	5 787 379,58
Kapitał (fundusz) własny	3 237 939,33
Kapitał (fundusz) podstawowy	51 000,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	3 460 604,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 476 285,97
Zysk (strata) netto	1 202 621,30
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 549 440,25
Zobowiązania długoterminowe	
Wobec pozostałych jednostek	1 681 709,73
kredyty i pożyczki	
Zobowiązania krótkoterminowe	867 730,52
Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	
- z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności do 12 miesięcy	188 956,17
- zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	1 973,21
- z tyt. pod., ceł, ubezpie. innych tyt. publ.-praw.	84 690,53
- inne	592 110,61
Pasywa razem	5 787 379,58

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

Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	4 407 640,96
Przychody netto ze sprzedaży produktów	4 407 640,96
Koszty działalności operacyjnej	3 174 071,71
Amortyzacja	198 383,13
Zużycie materiałów i energii	54 953,85
Usługi obce	761 982,54
Podatki i opłaty	6 739,59
Wynagrodzenia	1 442 223,91
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	105 823,52
Pozostałe koszty rodzajowe	603 965,17
Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	1 233 569,25
Pozostałe przychody operacyjne	878 066,68
Dotacje	875 936,67
Inne przychody operacyjne	878 066,68
Pozostałe koszty operacyjne	891 727,31
Inne koszty operacyjne	
Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	1 219 908,62
Przychody finansowe	63 781,20
Inne	
Koszty finansowe	31 149,52
Odsetki	138,50
Inne	31 011,02
Zysk (strata) brutto (F+G-H)	1 252 540,30
Podatek dochodowy	49 919,00
Zysk (strata) netto (I - J - K)	1 202 621,30

Za ICE CODE GAMES:

Paweł Wilk – Prezes Zarządu

Mateusz Pilski – Wiceprezes Zarządu

Kraków, dnia 29 stycznia 2021 roku