

- 1. Czy jakiegokolwiek spółki z Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. są dłużnikami Spółki, a jeśli tak to jaka jest wartość należności od konkretnych podmiotów, jakie są ich terminy wymagalności lub jak dawno termin ich wymagalności minął?**

W sprawozdaniu finansowym Spółki za 2022 roku dostępnym publicznie w KRS, jak również w jednostkowym raporcie okresowym za I kwartał 2023 r. opublikowanym raportem kwartalnym EBI nr 4/2023, zawarte zostały informacje na temat należności od jednostek powiązanych – wynoszą one 0 (zero) złotych.

- 2. Jakie konkretne działania podjęła Spółka od daty zamknięcia emisji akcji serii M celem wprowadzenia ich do publicznego obrotu?**

W dniu 19 grudnia 2022 roku Spółka podpisała umowę na świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze spółką INC S.A. z siedzibą w Poznaniu w zakresie wprowadzenia do obrotu w ASO na rynku NewConnect wyemitowanych i dotychczas niewprowadzonych akcji serii M Spółki, a o czym Spółka informowała raportem bieżącym EBI nr 22/2022. Od tego momentu prowadzone są prace nad sporządzeniem dokumentu informacyjnego służącego do wprowadzenia akcji serii M do obrotu.

- 3. Czy dokumentem informacyjnym związanym z wprowadzeniem akcji serii M do obrotu publicznego objęte zostały lub zostaną inne dotąd niewprowadzone do obrotu giełdowego serie akcji Spółki?**

Na chwilę obecną w przygotowywanym dokumencie informacyjnym mającym służyć do wprowadzenia akcji serii M do obrotu nie przewiduje się ujęcia w nim innych dotąd niewprowadzonych do obrotu giełdowego akcji Spółki.

- 4. Spółka publicznie 22 sierpnia 2022 roku zapowiedziała połączenie z Movie Games Mobile S.A. z/s w Warszawie. Jakie konkretnie działania podjęła Spółka oraz Movie Games Mobile S.A. jako podmiot przejmowany od chwili ujawnienia w/w zapowiedzi w kierunku połączenia w trybie art. 492 §1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych lub w inny sposób przewidziany przepisami prawa obowiązującymi na moment połączenia?**

Spółka i Movie Games Mobile S.A. są obecnie w trakcie negocjacji ze stosownym doradcą w procesie ich połączenia, jak również oba podmioty obecnie analizują oferty biegłych na dokonanie wyceny niezbędnej do przeprowadzenia procesu połączenia.

- 5. Spółka 14 lutego 2022 roku poinformowała o zawarciu z Movie Games Mobile S.A. „umowy o ścisłej współpracy”, na podstawie której podejmie współpracę z Movie Games Mobile S.A. w zakresie realizacji wspólnych projektów w obszarze specjalizacji obu stron. Spółka poinformowała ponadto, że zawarta umowa jest umową ramową, która określa ogólne warunki współpracy w zakresie realizacji wspólnych projektów, zaś poszczególne projekty będą realizowane na podstawie konkretnych umów wykonawczych do tejże. Kiedy i jakie umowy wykonawcze zawarte zostały z Movie Games Mobile S.A.? Jakich obszarów dotyczyły i ile wspólnych projektów Spółka oraz Movie Games Mobile S.A. dotąd zrealizowały?**

W dniu 22 sierpnia 2022 roku raportem bieżącym ESPI nr 14/2022 Spółka poinformowała o zawarciu w dniu 22 sierpnia 2022 roku umowy inwestycyjnej m.in.: z Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową, Satus Games Sp. z o.o. oraz Movie Games Mobile S.A. i Movie Games S.A., na podstawie której

przewidziane zostało m.in. przeprowadzenie procesu połączenia Spółki ze spółką Movie Games Mobile.

W związku z powyższym aktualnie priorytetem dla Spółki jest doprowadzenie do przeprowadzenia procesu połączenia z Movie Games Mobile S.A. i w tym kierunku obie strony podejmują stosowne działania.

- 6. 13 grudnia 2021 roku Spółka poinformowała poprzez raport ESPI o pracach nad jedną dotąd znaną akcjonariuszom pod konkretnym tytułem grą i planie jej wydania ("Fix My Spacecar") do końca 2022 roku. Spółka poinformowała wówczas również, iż zgodnie z przyjętą polityką informacyjną termin premiery gry zostanie przekazany do wiadomości publicznej za pośrednictwem odrębnego raportu ESPI. Biorąc pod uwagę, że termin premiery w/w gry określony na „koniec 2022 roku” dawno minął, czemu Spółka w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 22/2021, tą samą drogą, do chwili obecnej nie poinformowała o stanie zaawansowania prac nad w/w grą i faktycznej zwłoce w jej premierze? Szczególnie że Spółka sama w w/w raporcie oceniła, iż wydanie gry "Fix My Spacecar" będzie mieć istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki w roku 2022 i latach następnych oraz jej dalszy rozwój.**

W raporcie bieżącym ESPI nr 22/2021 z dnia 13 grudnia 2021 roku Spółka zawarła informację, iż Spółka przewiduje, że wydanie gry „Fix My Spacecar” nastąpi do końca 2022 roku. W związku z tym nie była to jeszcze konkretna data premiery tego tytułu.

Jednocześnie raportem bieżącym ESPI nr 6/2022 z dnia 20 maja 2022 roku Spółka poinformowała o opublikowaniu w dniu 20 maja 2022 r. Memorandum Informacyjnego w związku z ofertą publiczną akcji serii M Spółki. W Memorandum Informacyjnym Spółka zwracała uwagę na ryzyka związane z produkcją gry „Fix My Spacecar” w sytuacji gdyby środki pozyskane z emisji zostały uzyskane w znacznie mniejszej wysokości niż była zakładana.

Raportem bieżącym EBI nr 13/2022 z dnia 12 sierpnia 2022 roku Spółka opublikowała dane na temat podsumowania subskrypcji akcji serii M. Wynika z tego, że w ramach emisji pozyskano środki w znacznie mniejszej wysokości niż była zakładana do stworzenia gry „Fix My Spacecar”, co negatywnie wpłynęło na dalszą produkcję tego tytułu.

Jednocześnie, jak to było już wyżej wskazane, w dniu 22 sierpnia 2022 roku raportem bieżącym ESPI nr 14/2022 Spółka poinformowała o zawarciu w dniu 22 sierpnia 2022 roku umowy inwestycyjnej m.in.: z Satus Games spółką z ograniczoną odpowiedzialnością - Alternatywną Spółką Inwestycyjną - spółką komandytową, Satus Games Sp. z o.o. oraz Movie Games Mobile S.A. i Movie Games S.A., na podstawie której przewidziane zostało m.in. przeprowadzenie procesu połączenia Spółki ze spółką Movie Games Mobile.

W związku z powyższym Spółka aktywnie podejmuje działania zmierzające do przeprowadzenia procesu połączenia z Movie Games Mobile S.A.

Oprócz tego w planach Spółki jest między innymi praca przy portowaniu IP należących do spółek z grupy kapitałowej Movie Games oraz podmiotów zewnętrznych, produkcja tytułów własnych oraz usługi wydawcy produkcji VR.

Jednocześnie Zarząd Spółki prowadzi wstępne rozmowy z potencjalnymi inwestorami oraz partnerami strategicznymi, których finalizacja stanowić może początek realizacji rozszerzonego modelu działania.

- 7. Jaki jest na dzień dzisiejszy stopień zaawansowania prac nad grą „Fix My Spacecar”?**

Z uwagi na pozyskanie środków z emisji akcji serii M w znacznie mniejszej wysokości niż była zakładana do stworzenia gry „Fix My Spacecar”, prace nad tym tytułem znajdują się obecnie w fazie postkonceptyjnej.

**8. *Jakie działania marketingowe Spółka podjęła celem promocji gry „Fix My Spacecar”?***

Jak wskazano wyżej, ze względu na pozyskanie środków z emisji akcji serii M w znacznie mniejszej wysokości niż była zakładana do stworzenia gry „Fix My Spacecar” wskutek czego prace nad tym tytułem znajdują się obecnie w fazie postkonceptyjnej, Spółka nie podjęła jeszcze szczególnych działań marketingowych celem promocji tej gry.