

**„Uchwała nr 2
Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia
Defence.Hub S.A. z siedzibą w Warszawie
z dnia 16 września 2026 roku
w sprawie przyjęcia porządku obrad**

§ 1.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie przyjmuje porządek obrad dzisiejszego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia w następującym brzmieniu:

1. Otwarcie obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
2. Wybór Przewodniczącego Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
3. Stwierdzenie prawidłowości zwołania Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia oraz jego zdolności do podejmowania uchwał.
4. Przyjęcie porządku obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia.
5. Przedstawienie sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2025, sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2025 oraz sprawozdania z działalności Rady Nadzorczej Spółki za rok obrotowy 2025 wraz z oceną sprawozdania finansowego oraz oceną sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2025.
6. Rozpatrzenie przedstawionych sprawozdań.
7. Podjęcie uchwały w sprawie zatwierdzenia sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy 2025.
8. Podjęcie uchwały w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2025.
9. Podjęcie uchwały w sprawie zatwierdzenia sprawozdania z działalności Rady Nadzorczej Spółki za rok obrotowy 2025 wraz z oceną sprawozdania finansowego oraz oceną sprawozdania Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2025.
10. Podjęcie uchwały w sprawie pokrycia straty netto za rok obrotowy 2025.
11. Podjęcie uchwał w sprawie udzielenia absolutorium członkom Zarządu.
12. Podjęcie uchwał w sprawie udzielenia absolutorium członkom Rady Nadzorczej.
13. Podjęcie uchwały w sprawie zatwierdzenia wyboru członków Rady Nadzorczej Spółki powołanych w drodze kooptacji.
14. Podjęcie uchwały w sprawie wyrażenia zgody na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa Spółki.
15. Wolne wnioski.
16. Zamknięcie obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia.

§ 2.

Uchwała wchodzi w życie z chwilą podjęcia.”

**„Uchwała nr 23
Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia
Defence.Hub S.A. z siedzibą w Warszawie
z dnia 16 września 2026 roku
w sprawie wyrażenia zgody na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa Spółki**

Działając na podstawie art. 393 pkt 3 Kodeksu spółek handlowych, Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwała, co następuje:

§ 1.

1. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, w związku z działaniami dotyczącymi organizacyjnego wyodrębnienia działalności gamingowej prowadzonej przez Spółkę oraz jej przeniesienia do spółki zależnej KLABATER P.S.A z siedzibą w Warszawie, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0001208925 (dalej: „KLABATER”), wyraża zgodę na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa Spółki obejmującej działalność gamingową (dalej: „ZCP Gaming”) na rzecz KLABATER.
2. ZCP Gaming stanowi wyodrębniony organizacyjnie, finansowo i funkcjonalnie w wewnętrznej strukturze organizacyjnej Spółki zespół składników materialnych i niematerialnych, w tym zobowiązań, przeznaczonych do prowadzenia działalności gospodarczej w zakresie tworzenia, produkcji, rozwoju, wydawania, licencjonowania, dystrybucji, promocji oraz komercjalizacji gier komputerowych i gier przeznaczonych na konsole.
3. ZCP Gaming obejmuje całość działalności gamingowej prowadzonej obecnie przez Spółkę, tj.:
 - 1) prawa i obowiązki związane z umowami wydawniczymi zawartymi przez Spółkę z poszczególnymi twórcami, dotyczącymi zakupu prawa do poszczególnych gier wideo, ich wydawania, w tym dystrybucji tych gier na poszczególnych platformach dystrybucji cyfrowej, czy też na fizycznym nośniku (CD, DVD) oraz wykonania adaptacji gier na platformy inne niż PC;
 - 2) prawa i obowiązki związane z umowami producenckimi, w których Spółka występuje jako producent lub co-producent gier komputerowych, zlecający wykonanie określonych elementów (grafiki, podkładu muzycznego, czy też wersji językowej) danego produktu. Umowy te zawarte są z poszczególnymi podwykonawcami oraz twórcami umożliwiając Spółce produkcję gier komputerowych;
 - 3) pełną dokumentację dotyczącą umów objętych działalnością segmentu gaming, w tym umów wydawniczych, w szczególności dokumentację techniczną, w tym opis poszczególnych funkcji/profilu czy funkcjonalności programu, instrukcje, opisy wymagań sprzętowych, listy zmian do wersji gier, listy rozwiązanych/ naprawionych błędów, aneksy, załączniki i inna dokumentacja niezbędna do wykonywania praw i obowiązków wynikających z tych umów wydawniczych;
 - 4) prawa wynikające z umowy o świadczenie usług telekomunikacyjnych oraz z umowy o rejestrację i utrzymywanie dedykowanej segmentowi gaming domeny;
 - 5) prawa majątkowe do lokalizacji i nagrań dźwiękowych do gier wideo;
 - 6) prawa autorskie majątkowe do gier wideo (IP własne), kodu gier wideo i projektów gier wideo, w szczególności dokumentację techniczną, w tym opis poszczególnych funkcji/ profilu czy funkcjonalności programu, instrukcje, opisy wymagań sprzętowych, listy zmian do wersji gier, listy rozwiązanych/ naprawionych błędów, grafiki, podkłady muzyczne, wszystkie wersje językowe danego produktu;
 - 7) prawa autorskie majątkowe do treści, wpisów i artykułów zamieszczonych na dedykowanej stronie internetowej oraz prawa majątkowe do kodu strony internetowej;
 - 8) prawa autorskie majątkowe do utworu graficznego i znaku słowno-graficznego dedykowanego segmentu gaming;
 - 9) bazy klientów, bazy firm podwykonawczych, bazy twórców, know-how oraz autorskie prawa majątkowe do: prezentacji sprzedażowych, planów wydawniczych oraz analiz rynków;
 - 10) know-how prowadzenia kampanii wydawniczych, portowania gier wideo, produkcji gier wideo oraz koordynowania wszystkich prac nad produktami wydawanymi, adaptowanymi lub produkowanymi;
 - 11) prawa wynikające z umów i regulaminów z poszczególnymi wydawcami kanałów społecznościowych m.in. Facebook, X (dawniej Twitter), Instagram, TikTok, LinkedIn, dotyczących stron o nazwie odpowiadającej markom własnym segmentu gaming i wydawanych gier;
 - 12) prawa i obowiązki wynikające z innych umów zawartych przez Spółkę, w tym przede wszystkim dotyczące licencji na systemy komputerowe na stacjach roboczych;

- 13) aktywa trwałe w postaci sprzętu biurowego i wyposażenia biura (komputery, monitory, dyski zewnętrzne, konsole gier, dev kity, telefony) związane z działalnością segmentu gaming;
 - 14) rozrachunki z twórcami, podwykonawcami, dostawcami towarów i usług w zakresie związanym z prowadzeniem działalności segmentu gaming, wynikające m.in. z zawartych umów wydawniczych, w tym zobowiązania Spółki wobec twórców, podwykonawców, dostawców usług i towarów pozostające w związku z działalnością segmentu gaming, powstałe przed dniem aportu;
 - 15) rozrachunki z dystrybutorami w zakresie objętym działalnością segmentu gaming, w tym przede wszystkim należności Spółki w stosunku do dystrybutorów w zakresie należnego wynagrodzenia powstałe przed dniem aportu;
 - 16) zobowiązania Spółki wobec innych podmiotów, z którymi łączy Spółkę relacje gospodarcze w zakresie dotyczącym działalności segmentu gaming;
 - 17) środki pieniężne (lub prawo do żądania otrzymania środków pieniężnych) związane z segmentem gaming;
 - 18) pracowników funkcjonujących w ramach segmentu gaming. Przeniesienie pracowników do struktur organizacyjnych KLABATER nastąpi z mocy prawa, na podstawie art. 23¹ ustawy z dnia 26 czerwca 1974 r. – Kodeks pracy, wskutek przejęcia części zakładu pracy Spółki, KLABATER stanie się stroną w dotychczasowych stosunkach pracy z tymi osobami.
4. Zbycie ZCP Gaming nastąpi poprzez wniesienie ZCP Gaming do KLABATER tytułem wkładu niepieniężnego (aportu) w zamian za objęcie przez Spółkę akcji nowej emisji KLABATER.
 5. Szczegółowy wykaz składników materialnych i niematerialnych, praw, obowiązków, wierzytelności i zobowiązań wchodzących w skład ZCP Gaming zostanie określony w dokumentacji dotyczącej wniesienia ZCP Gaming do KLABATER.

§ 2.

Upoważnia się Zarząd Spółki do:

- 1) ustalenia szczegółowego wykazu składników materialnych i niematerialnych, praw, obowiązków, wierzytelności i zobowiązań wchodzących w skład ZCP Gaming;
- 2) ustalenia szczegółowych warunków wniesienia ZCP Gaming do KLABATER jako wkładu niepieniężnego, w tym wartości ZCP Gaming, która nie może być niższa niż wartość rynkowa ZCP Gaming ustalona na podstawie wyceny sporządzonej przez niezależnego rzeczoznawcę;
- 3) uzgodnienia z właściwymi organami KLABATER liczby oraz ceny emisyjnej akcji nowej emisji KLABATER, które zostaną objęte przez Spółkę w zamian za wkład niepieniężny w postaci ZCP Gaming;
- 4) ustalenia szczegółowej procedury oraz terminu wniesienia ZCP Gaming do KLABATER;
- 5) ustalenia sposobu zaspokojenia, wykonania lub rozliczenia zobowiązań związanych z funkcjonowaniem ZCP Gaming;
- 6) uzyskania zgód wierzycieli Spółki na przejęcie przez KLABATER zobowiązań wchodzących w skład ZCP Gaming, jeżeli zgody takie będą wymagane;
- 7) uzyskania zgód kontrahentów lub innych osób trzecich na przeniesienie na KLABATER praw i obowiązków wynikających z umów wchodzących w skład ZCP Gaming, jeżeli zgody takie będą wymagane;
- 8) podjęcia wszelkich czynności faktycznych i prawnych, jakie okażą się niezbędne lub pomocne do wykonania niniejszej uchwały, w tym do zawarcia umowy objęcia akcji KLABATER, umowy przeniesienia ZCP Gaming oraz innych umów i dokumentów związanych z wniesieniem ZCP Gaming jako wkładu niepieniężnego w zamian za objęcie akcji nowej emisji KLABATER.

§ 3.

Uchwała wchodzi w życie z chwilą podjęcia.”