

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI
PLAY OF BATTLE SPÓŁKA AKCYJNA**

dotyczące wniesienia wkładów niepieniężnych na podwyższony kapitał zakładowy Spółki

Niniejsze sprawozdanie zostało sporządzone w związku z zamiarem podjęcia przez walne zgromadzenie spółki Play of Battle Spółka Akcyjna z siedzibą w Łodzi, adres: ul. Polskiej Organizacji Wojskowej 29 lok. 1, 90-248 Łódź, zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla Łodzi-Śródmieścia, XX Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS 0000896572, posiadająca NIP 7252308563 oraz REGON 388748396, której kapitał zakładowy wynosi 112.780,60 zł (opłacony w całości) („**Spółka**”) w dniu 21 grudnia 2023 r. uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki w drodze subskrypcji prywatnej akcji serii F z pozbawieniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz w sprawie zmiany statutu Spółki, zgodnie z którą kapitał zakładowy Spółki zostanie podwyższony o kwotę 24.600,50 zł (dwadzieścia cztery tysiące sześćset złotych 50/100) poprzez emisję 246.005 (dwieście czterdzieści sześć tysięcy pięć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 złotych każda oraz planowanym wniesieniem do Spółki wkładu niepieniężnego na pokrycie podwyższonego kapitału zakładowego przez Noobz from Poland Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie.

Warszawa, dnia 15 grudnia 2023 r.

Niniejsze sprawozdanie zarządu Spółki zostało sporządzone na podstawie art. 431 § 7 w zw. z art. 311 Kodeksu Spółek Handlowych.

1. PRZEDMIOT WKŁADU NIEPIENIEŻNEGO

Akcje serii F zostaną objęte za wkład niepieniężny w postaci własności intelektualnej zawartej w grze komputerowej z gatunku Grand Strategy / RTS, będącej dziełem multimedialnym, na którą składa się oprogramowanie komputerowe, w tym silnik i kod gry, dzieła literackie, w tym wytworzona koncepcja gry, w szczególności jej mechaniki oraz prezentacje ekranowe, w tym utwory plastyczne, audialne i audiowizualne. Przedmiotowa własność intelektualna zawiera w sobie przedmioty chronione prawem autorskim oraz elementy, które mogą zostać objęte prawami wyłącznymi regulowanymi ustawą prawo własności przemysłowej, w szczególności znak towarowy, wzór przemysłowy i patent („Aport”). Szczegółowy opis przedmiotu wkładu pieniężnego został załączony do niniejszego sprawozdania jako załącznik nr 1.

2. EMISJA AKCJI SERII F

Aport jest wnoszony w zamian za 246.005 (dwieście czterdzieści sześć tysięcy pięć) akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 złotych każda oraz łącznej wartości nominalnej 24.600,50 zł (dwadzieścia cztery tysiące sześćset złotych 50/100).

Aport o wartości 2.460.058,93 zł (dwa miliony czterysta sześćdziesiąt tysięcy pięćdziesiąt osiem złotych 93/100) jest wnoszony przez spółkę Noobz from Poland Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Drowska 29 lok. 95, 02-202 Warszawa, zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS 0000412949, posiadająca NIP 5252529725 oraz REGON 146028130, której kapitał zakładowy wynosi 157.250,70 zł (opłacony w całości) („Noobz from Poland”).

Cena emisyjna jednej akcji serii F Spółki została ustalona w wysokości 10,00 złotych za każdą akcję serii F Spółki, a łączna cena emisyjna akcji serii F wynosi 2.460.050,00 zł (dwa miliony czterysta sześćdziesiąt tysięcy pięćdziesiąt złotych). Proponowana cena emisyjna jest tożsama z ceną emisyjną oferowaną w ramach ostatnich przeprowadzanych subskrypcji akcji.

3. WARTOŚĆ WKŁADÓW NIEPIENIEŻNYCH

Do wyceny Aportu zastosowano podejście zgodne z metodą kosztu historycznego (ang. *historical cost H.C.*). Podstawą wyceny aktywa jest koszt historyczny, czyli wartość aktualna w czasie nabywania, wytwarzania lub powstania składników aktywów i pasywów. Kosztem historycznym jest więc wartość początkowa składników majątku, którą jest cena nabycia. Zastosowano najbardziej konserwatywne podejście co miało na celu zachowanie ostrożności.

Zgodnie z dokonaną wyceną na dzień 22 listopada 2023 r. wartość Aportu stanowi sumę iloczynów (i) wartości zapisu kosztowego oraz (ii) nadanej wagi procentowej i wynosi 2.460.058,93 złotych (dwa miliony czterysta sześćdziesiąt tysięcy pięćdziesiąt osiem złotych 93/100).

W dniu 23 listopada 2023 r. biegły rewident Jędrzej Szalacha (nr wpisu na liście biegłych rewidentów: 11505), prowadzący badanie w imieniu CSWP Audyt Prosta Spółka Akcyjna (wpisana na listę firm audytorskich pod nr ewidencyjnym 3767) wydał opinię dotyczącą wartości godziwej Aportu, zgodnie z którą wycena wartości Aportu w wysokości 2.460.058,93 złotych (dwa miliony czterysta sześćdziesiąt tysięcy pięćdziesiąt osiem złotych 93/100) odpowiada wartości godziwej. Biegły rewident nie zgłosił zastrzeżeń do przyjętej metody wyceny, tj. metody kosztu historycznego.

4. PODSUMOWANIE

Celem wniesienia Aportu jest wprowadzenie do Spółki oprogramowania komputerowego, które zostało wytworzone przez Noobz from Poland, a które jest wykorzystywane przez Spółkę przy produkcji gry z gatunku *Grand Strategy / RTS*. Możliwość wniesienia oprogramowania wytworzonego przez Noobz from Poland umożliwia przyspieszenie prac nad grą (Spółka nie musi poświęcić czasu na samodzielne wytworzenie oprogramowania, które stanowi Aport), zabezpiecza transfer własności intelektualnej a dodatkowo samodzielnie wytworzenie ekwiwalentu oprogramowania wiązałoby się z poniesieniem znaczących kosztów.

Niniejsze sprawozdanie nie podlega obowiązkowemu badaniu przez biegłego rewidenta, gdyż zgodnie z art. 312(1) § 1 pkt 2) Kodeksu Spółek Handlowych, biegły rewident wydał opinię na temat wartości godziwej Aportu, ustalonej na dzień przypadający nie wcześniej niż sześć miesięcy przed dniem wniesienia Aportu.

Załączniki:

1. Szczegółowy opis przedmiotu wkładu pieniężnego
2. Opinia biegłego rewidenta Jędrzeja Szalachy z dnia 23 listopada 2023 r.

Załącznik 1 – Szczegółowy opis przedmiotu wkładu pieniężnego

Szczegółowe określenie wkładu niepieniężnego będącego własnością intelektualną zawartą w grze komputerowej gatunku *Grand Strategy/RTS*, stanowiącej dzieło multimedialne, na które składa się szereg wkładów twórczych zarówno w warstwie programowej, jak i w obszarze prezentacji ekranowych:

1. Warstwa słowna, w tym koncepcja gry – zawierająca w sobie elementy know-how dot. mechanik użytych w grze

- a) zamysł gry polegającej na wielopłaszczyznowym zarządzaniu państwem (sfera polityczna, gospodarcza, militarna i dyplomatyczna)
- b) rozgrywka tocząca się na interaktywnej mapie świata o zróżnicowanych biomach i zasobach surowców
- c) możliwość prowadzenia handlu, toczenia wojen, rozgrywania bitew lądowych i morskich oraz podboju innych państw
- d) koncepcja celów narodowych (focusów) oraz eventów (często interaktywnych), które wpływają na przebieg gry oraz badań naukowych (tech tree)
- e) rozgrywka oparta o upływ czasu (dni i godziny), który można zatrzymać, spowalniać lub przyspieszać koncepcja systemu zaopatrzenia wojsk i przydzielania dowódców do wielu jednostek koncepcja frakcji politycznych i suwaków polityki państwowej

2. Warstwa programowa gry – będąca przedmiotem ochrony prawnoautorskiej oraz cechująca się możliwością uzyskania ewentualnej ochrony na gruncie wynalczym w postaci patentu

2.1. Silnik gry – stanowiący utwór w postaci programu komputerowego

- a) mapa świata podzielona na państwa, prowincje i regiony o granicach możliwych do zdefiniowania w programie Blender
- b) dane mapy (np. lokalizacje miast, baz wojskowych, surowców itp.) pobierane z kolekcji zdefiniowanych w programie Blender
- c) mechaniki gameplayowe (bitwy na mapie strategicznej, polityka, zarządzanie zasobami oraz budynkami) // PP, PT (w części możliwej do wykorzystania przez Play of Battle S.A.)
- d) system zarządzania tłumaczeniem gry na inne języki
- e) system tworzenia i zarządzania assetami (pliki konfiguracyjne)
- f) system zarządzania wydarzeniami + tworzenie focusów i eventów w oparciu o system node graphów
- g) możliwość modyfikacji gry

2.2. Kod gry – stanowiące utwory w postaci programów komputerowych

- a) Kod bazujący na silniku Unity
- b) System rysowania UI

- c) System rysowania mapy
- d) System rysowania assetów, takich jak modele jednostek, budynków
- e) Rozwinięcie systemu Unity Burst, aby mógł zapewnić wysoką wydajność przy przetwarzaniu wielu elementów

3. Prezentacje ekranowe – warstwa audiowizualna gry będąca przedmiotem ochrony prawnoautorskiej oraz cechująca się możliwością uzyskania ewentualnej ochrony na gruncie prawa własności przemysłowej, w szczególności prawa ochronnego na znak towarowy i prawa z rejestracji wzorów przemysłowych

3.1. Grafika gry – zawierająca m.in. utwory plastyczne

- a) heightmapa świata, uwzględniająca granice kontynentów i ukształtowanie terenu // PG, PT (w części możliwej do wykorzystania przez Play of Battle S.A.)

3.2. Audio gry – zawierający m.in. utwory audialne

- a) możliwość dodania podkładu muzycznego i efektów dźwiękowych (dla UI, mapy lub jednostek wojskowych)

Szczegółowa lista elementów:




















Mapa świata podzielona na państwa, prowincje i regiony o granicach możliwych do zdefiniowania w programie Blender

Dane mapy (np. lokalizacje miast, baz wojskowych, surowców itp.) pobierane z kolekcji zdefiniowanych w programie Blender














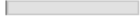

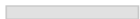



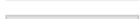




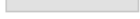
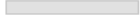
Zestaw

plików

 biomes-world	Folder plików	
 climate-world	Folder plików	
 Scatter Maps	Folder plików	
 World_Hlghmap_Base	Folder plików	
 benchmark_map	Blender File	669 KB
 cities	Blender File	697 KB
 map_climateZones	Blender File	831 KB
 map_details	Blender File	62 046 KB
 map_details_cities	Blender File	38 169 KB
 map_detailsBackup	Blender File	63 949 KB
 map_exported	Blender File	25 563 KB
 map_gameFeatures	Blender File	11 908 KB
 map_helper	Blender File	6 055 KB
 map_main	Blender File	91 279 KB
 map_transform	Blender File	56 316 KB
 Subdivided_Map_Plane_source	Blender File	14 118 KB
 World_Mesh	Blender File	12 586 KB
 World_Mesh_TMP	Blender File	154 618 KB
 World_Mesh_TMP	3D Object	46 130 KB

Implementacja podział na moduły:

- kod jest podzielony na moduły, tzw. assembly (zestaw plików źródłowych)
- kod jest zorganizowany w sub-folderach
- fizycznie jest trzymany w repozytorium GIT (system kontroli wersji) na serwerze BitBucket (chmura)
- do każdego podpunktu dodano najważniejszy zestaw implementujący funkcjonalność
- do każdego podpunktu dołączony jest zrzut ekranu z drzewa folderów na najwyższym poziomie (ilość plików często przekracza 1000 elementów)
- moduły posiadają zależności do innych modułów
- foldery nie wymienione

D:\SignumClean2\Assets\Scripts		(0:01 s)	13,3 MB	6 816	6 290	526
+	Noobz.Core	 22,0%	2,9 MB	1 524	1 435	89
+	Signum.Core	 17,7%	2,4 MB	1 114	1 040	74
+	Signum.UI	 17,3%	2,3 MB	1 436	1 319	117
+	Signum.IO	 10,2%	1,4 MB	594	558	36
+	Signum.Nodes	 9,9%	1,3 MB	534	498	36
+	Noobz.DataTable	 7,4%	1002,2 KB	272	257	15
+	Signum.Editor.Tools	 4,2%	568,4 KB	282	232	50
+	Signum.Utils	 1,7%	225,9 KB	258	237	21
+	Signum.Nodes.Editor	 1,4%	192,1 KB	96	88	8
+	Noobz.Editor.Tools	 1,3%	173,0 KB	130	113	17
+	Signum.Editor	 1,2%	160,0 KB	72	66	6
+	Signum.AI.Brain	 1,1%	156,4 KB	74	67	7
+	Signum.Main	 1,1%	148,3 KB	56	53	3
+	Noobz.Editor	 1,0%	132,5 KB	78	74	4
+	Noobz.Debug	 0,8%	102,2 KB	52	51	1
+	Signum.MilitaryOrders	 0,4%	61,1 KB	16	16	0
+	Signum.AI.Random	 0,4%	48,2 KB	22	20	2
+	Noobz.xLayout	 0,4%	47,9 KB	28	26	2
+	Signum.AI.Brain.Data	 0,3%	46,7 KB	76	67	9
+	Signum.Debug	 0,2%	27,2 KB	22	20	2
+	Signum.AI	 0,1%	19,4 KB	12	11	1
+	Signum.Steam	 0,1%	18,0 KB	12	11	1
+	<Files>	 0,0%	3,9 KB	23	23	0
+	Noobz.Utils	 0,0%	1,9 KB	10	8	2

Mechaniki gameplayowe (bitwy na mapie strategicznej, polityka, zarządzanie zasobami oraz budynkami)

Assembly: Signum.Core

Lista folderów

Name	Subtree Percent...	Perce...	> Size	Items	Files	Subdirs
Signum.Core		17,7%	2,4 MB	1 114	1 040	74
Military		38,7%	932,2 KB	356	336	20
Utils		13,9%	333,9 KB	148	141	7
Entities		13,8%	333,8 KB	168	155	13
Diplomacy		5,7%	137,9 KB	74	69	5
Trade		5,1%	124,0 KB	42	39	3
GameCommands		4,0%	95,4 KB	16	16	0
Data		3,5%	83,8 KB	24	24	0
Access		3,2%	78,3 KB	62	62	0
Buildings		3,1%	75,1 KB	48	46	2
<Files>		2,5%	60,0 KB	31	31	0
TechnologyTree		1,9%	45,2 KB	28	27	1
MilitaryUnits		1,8%	43,3 KB	28	26	2
Personas		1,0%	23,5 KB	24	22	2
Population		0,5%	11,0 KB	6	6	0
MapPatches		0,4%	9,8 KB	12	12	0
Weather		0,3%	6,7 KB	6	6	0
NameCustomization		0,2%	5,9 KB	8	8	0
Visibility		0,2%	5,2 KB	4	4	0
AdvisorSystem		0,2%	4,7 KB	6	6	0
Victory		0,0%	945 Bytes	4	4	0

System zarządzania tłumaczeniem gry na inne języki

Assembly: Signum.Editor.Tools

Folder	Procent	Wielkość	2017	2018	2019
Signum.Editor.Tools	4,2%	568,4 KB	282	232	50
Editors	81,3%	462,0 KB	220	181	39
Localization	35,9%	165,6 KB	18	16	2
TooltipEditor	32,5%	150,1 KB	92	76	16
NTableValidator	14,3%	66,0 KB	28	23	5
JSONEditor	12,5%	57,5 KB	62	52	10
LocalizationEditor	4,1%	18,9 KB	4	4	0
TextureManager	0,6%	2,7 KB	4	4	0
<Files>	0,2%	1,0 KB	6	6	0
Hierarchy_legacy	12,4%	70,4 KB	24	21	3
<Files>	3,5%	20,0 KB	14	14	0
Pickers	1,2%	7,1 KB	10	8	2
Module	0,9%	5,3 KB	4	4	0
PropertyDrawers	0,4%	2,5 KB	2	2	0
Window	0,2%	1,2 KB	2	2	0

Assembly: Noobz.Core

Podfolder Localization

Folder	Procent	Wielkość	2017	2018	2019
Localization	1,6%	46,6 KB	36	33	3
Utils	35,6%	16,6 KB	6	6	0
LocKeyData	31,2%	14,6 KB	8	8	0
<Files>	23,2%	10,8 KB	13	13	0
LocalizationManager.cs	78,1%	8,4 KB			
ILocalizable.cs	3,1%	348 Bytes			
ILocalizationConverter.cs	3,1%	342 Bytes			
IDebugableLanguageEntry.cs	2,5%	279 Bytes			
IDebugableLanguageEntry.cs.meta	2,2%	243 Bytes			
ILocalizationManager.cs.meta	2,2%	243 Bytes			
ILocalizationManager.cs	1,8%	199 Bytes			
Locale.meta	1,6%	172 Bytes			
LocKeyData.meta	1,6%	172 Bytes			
Utils.meta	1,6%	172 Bytes			
ILocalizable.cs.meta	0,8%	86 Bytes			
ILocalizationConverter.cs.meta	0,8%	86 Bytes			
LocalizationManager.cs.meta	0,8%	86 Bytes			
Locale	10,0%	4,7 KB	6	6	0

System tworzenia i zarządzania assetami (pliki konfiguracyjne)

Assembly: Noobz.Core

Podfolder: Properties

Folder	Procent	Wielkość	Pliki	Podpliki	Podpliki
Noobz.Core	22,0%	2,9 MB	1 524	1 435	89
Utilities	18,8%	562,3 KB	298	284	14
Properties	15,9%	477,2 KB	190	176	14
Serialization	35,1%	167,5 KB	36	35	1
DataStore	21,5%	102,6 KB	68	62	6
StructuredDataStore	65,9%	67,6 KB	40	38	2
Utils	16,5%	17,0 KB	6	6	0
MultiFileDataStore	11,5%	11,8 KB	4	4	0
<Files>	5,0%	5,1 KB	10	10	0
Drawers	1,1%	1,1 KB	4	4	0
Metadata	18,9%	90,4 KB	28	28	0
Blender	13,0%	62,0 KB	12	12	0
<Files>	5,2%	24,6 KB	21	21	0
NProperty	3,3%	15,7 KB	6	6	0
Computed	2,1%	9,9 KB	8	8	0
PropertyFunctions	0,9%	4,5 KB	4	4	0

System zarządzania wydarzeniami oraz tworzenie focusów i eventów w oparciu o system node graphów

Assembly: Signum.Nodes.Editor

Folder	Procent	Wielkość	Linie	Linie	Linie
Signum.Nodes.Editor	1,4%	192,1 KB	96	88	8
<Files>	65,9%	126,6 KB	48	48	0
Drawers	12,0%	23,0 KB	8	8	0
Generated	6,7%	12,9 KB	4	4	0
Resources	6,4%	12,3 KB	18	16	2
FocusTree	4,1%	7,9 KB	6	6	0
GraphManager	3,5%	6,7 KB	4	4	0
Sandbox	1,4%	2,6 KB	2	2	0

Assembly: Signum.Nodes

Folder	Procent	Wielkość	Linie	Linie	Linie
Signum.Nodes	9,9%	1,3 MB	534	498	36
AutoGenerated	48,1%	646,4 KB	2	2	0
SignumNodes	22,9%	308,0 KB	262	244	18
<Files>	5,8%	77,4 KB	55	55	0
FocusTreeGraph	4,4%	59,1 KB	24	24	0
Prototypes	3,8%	51,2 KB	32	32	0
Common	3,8%	50,7 KB	34	33	1
Serialization	3,7%	50,0 KB	30	28	2
Sandbox	2,6%	35,4 KB	40	40	0
NodeGraphSystem	2,5%	33,4 KB	14	14	0
Sandbox2	0,9%	12,6 KB	4	4	0
NoobzStructs	0,7%	8,8 KB	8	8	0
FactionGraph	0,2%	2,5 KB	4	4	0
DebugNode	0,2%	2,5 KB	2	2	0
Tests	0,2%	2,4 KB	4	4	0
Variables	0,1%	1,8 KB	2	2	0
DeprecatedNode	0,0%	414 Bytes	2	2	0

Możliwość modowania gry

System modowania gry oparty jest na

- Systemie zarządzania assetami
- Systemie zarządzania tłumaczeniem na inne języki
- Systemie zarządzania wydarzeniami

System modowania gry jest zaimplementowany wewnątrz powyższych modułów

Kod bazujący na silniku Unity

- wszystkie poniższe systemy bazują na kodzie silnika Unity
- brak wydzielonego modułu tylko dla tego podpunktu

System rysowania UI

Assembly: Signum.UI

[-] Signum.UI		17,3%	2,3 MB	1 436	1 319	117
[+] Panels		37,0%	870,8 KB	434	394	40
[+] Tooltips		22,5%	530,2 KB	366	342	24
[+] Jobs		19,6%	460,6 KB	130	126	4
[+] Components		5,9%	139,1 KB	106	95	11
[+] Utils		4,0%	94,6 KB	114	105	9
[+] Legacy		2,3%	54,7 KB	42	42	0
[+] SubStates		2,1%	50,1 KB	72	65	7
[+] <Files>		1,7%	40,6 KB	35	35	0
[+] GameAlerts		1,4%	32,8 KB	26	24	2
[+] Skins		1,1%	25,1 KB	54	48	6
[+] Reminders		1,0%	23,9 KB	14	14	0
[+] Layouts		0,6%	14,7 KB	18	17	1
[+] Political Compass		0,6%	14,3 KB	8	8	0
[+] State		0,1%	1,3 KB	4	4	0

System rysowania mapy

Assembly: Signum.IO

Folder	Procent	Wielkość	Assets	Scenes	Scripts
Signum.IO	10,2%	1,4 MB	594	558	36
Map	36,9%	511,0 KB	96	93	3
Rendering	30,4%	421,2 KB	206	196	10
Order	9,8%	135,5 KB	44	40	4
<Files>	5,9%	81,6 KB	31	31	0
Utils	3,7%	50,8 KB	60	59	1
Camera	3,0%	41,8 KB	16	16	0
Audio	2,1%	28,6 KB	10	10	0
Inputs	1,9%	26,1 KB	14	13	1
Prefabs	1,8%	24,8 KB	6	6	0
State	1,1%	15,9 KB	10	10	0
Selection	1,0%	14,5 KB	10	9	1
Styles	0,8%	10,7 KB	6	6	0
Events	0,5%	7,4 KB	48	47	1
Animations	0,5%	6,5 KB	12	12	0
GameEvents	0,4%	4,9 KB	4	4	0
MouseCursor	0,3%	3,5 KB	6	6	0

System rysowania assetów, takich jak modele jednostek, budynków

Assembly: Signum.IO

System jest zaimplementowany wewnątrz systemu rysowania mapy, w szczególności w sub-folderach

- prefabs
- animations
- rendering

Rozwinięcie systemu Unity Burst w celu zapewnienia wysokiej wydajności przy przetwarzaniu wielu elementów

Assembly: Noobz.Core

[-] Noobz.Core		22,0%	2,9 MB	1 524	1 435	89
[+] Utilities		18,8%	562,3 KB	298	284	14
[+] Properties		15,9%	477,2 KB	190	176	14
[+] Entities		14,9%	446,7 KB	224	212	12
[+] Native		14,1%	421,6 KB	198	188	10
[+] Structs		12,2%	364,5 KB	174	167	7
[+] GUI		8,5%	255,5 KB	106	101	5
[+] Tests		3,5%	103,8 KB	72	69	3
[+] Jobs		3,4%	101,3 KB	42	41	1
[+] Filesystem		2,7%	81,8 KB	30	29	1
[+] Localization		1,6%	46,6 KB	36	33	3
[+] Shaders		1,4%	41,5 KB	26	26	0
[+] DependencyInjection		1,3%	38,4 KB	22	22	0
[+] Interfaces		0,4%	13,3 KB	44	44	0
[+] UpdateManager		0,4%	12,0 KB	6	6	0
[+] Mod		0,4%	11,9 KB	2	2	0
[+] Testing		0,1%	3,8 KB	2	2	0
[+] <Files>		0,1%	3,7 KB	21	21	0
[+] PersistentObjects		0,1%	3,1 KB	2	2	0
[+] Issues		0,1%	2,8 KB	6	6	0
[+] Enums		0,1%	1,6 KB	4	4	0

Możliwość dodania podkładu muzycznego i efektów dźwiękowych (dla UI, mapy lub jednostek wojskowych)

Assembly: Signum.IO

Podfolder: Audio

[-] Audio		2,1%	28,6 KB
[RD] AudioManager.cs		59,1%	16,9 KB
[RD] GameplayMusicSubsystem.cs		14,3%	4,1 KB
[RD] QueuedMusicPlayer.cs		13,7%	3,9 KB
[RD] GlobalAudioSettings.cs		7,1%	2,0 KB
[RD] ButtonSoundPlayer.cs		3,3%	956 Bytes

Podfolder z plikami dźwiękowymi

Assets\Audio

Music		56,8%	150,9 MB	44	42	2
Gameplay		71,4%	107,7 MB	38	38	0
Main_menu		28,6%	43,2 MB	2	2	0
<Files>		0,0%	344 Bytes	2	2	0
SFX		37,9%	100,6 MB	108	103	5
Loop_battle		51,1%	51,5 MB	8	8	0
Ambient		27,6%	27,8 MB	2	2	0
Map_interaction		14,1%	14,2 MB	50	50	0
UI		6,6%	6,6 MB	36	36	0
Shooting		0,6%	633,0 KB	2	2	0
<Files>		0,0%	860 Bytes	5	5	0
SourceFiles		5,2%	13,9 MB	20	20	0
<Files>		0,0%	18,0 KB	6	6	0
Mixers		0,0%	14,1 KB	2	2	0

Zamysł gry polegającej na wielopłaszczyznowym zarządzaniu państwem (sfera polityczna, gospodarcza, militarna i dyplomatyczna)

- Dokumenty designowe na platformie confluence w folderach:
 - *Units*
 - *Economy*
 - *Diplomacy*
 - *Politics*

Rozgrywka tocząca się na interaktywnej mapie świata o zróżnicowanych biomach i zasobach surowców

- Pliki .blend i tekstury składające się na zawartość mapy świata generowanej z kodu

biomes-world	02.03.2023 15:24	Folder plików	
climate-world	23.01.2023 09:27	Folder plików	
rts	11.07.2023 17:16	Folder plików	
Scatter Maps	22.09.2023 10:52	Folder plików	
World_Hlghmap_Base	12.07.2022 11:03	Folder plików	
cities.blend	12.07.2022 11:03	Blender File	697 KB
map_climateZones.blend	23.01.2023 09:27	Blender File	831 KB
map_details.blend	20.10.2023 11:28	Blender File	62 038 KB
map_details_cities.blend	12.07.2022 11:03	Blender File	38 169 KB
map_detailsBackup.blend	14.07.2022 10:10	Blender File	63 949 KB
map_exported.blend	28.08.2020 13:41	Blender File	25 563 KB
map_gameFeatures.blend	20.10.2023 14:36	Blender File	13 315 KB
map_helper.blend	19.10.2023 17:43	Blender File	6 265 KB
map_main.blend	23.10.2023 14:26	Blender File	76 091 KB
map_transform.blend	19.12.2022 10:14	Blender File	56 316 KB
Subdivided_Map_Plane_source.blend	16.04.2021 13:02	Blender File	14 118 KB
World_Mesh.blend	12.07.2022 11:03	Blender File	12 586 KB
World_Mesh_TMP.blend	12.07.2022 11:04	Blender File	154 618 KB
World_Mesh_TMP.fbx	12.07.2022 11:04	3D Object	46 130 KB

- Tekstury flag historycznych państw w pliku *country_flags*

Możliwość prowadzenia handlu, toczenia wojen, rozgrywania bitew lądowych i morskich oraz podboju innych państw

- Dokumenty designowe na platformie confluence w folderach:
 - *Economy*
 - *Units*
 - *Trade*

Koncepcja celów narodowych (focusów) oraz eventów (często interaktywnych), które wpływają na przebieg gry oraz badań naukowych (tech tree)

- Dokumenty designowe na platformie confluence w folderach:
 - *Focuses*
 - *Research system*
 - *Events*

Koncepcja systemu zaopatrzenia wojsk i przydzielania dowódców do wielu jednostek

- Dokumenty designowe na platformie confluence:
 - *Land units supply lines*
 - *Naval units supply lines*
 - *Unit resource management*
 - *Manpower/equipment relation*
 - *Units supply UI*
 - *Commanders*

Koncepcja frakcji politycznych i suwaków polityki państwowej

- Dokumenty designowe (na platformie confluence):
 - *Factions*
 - *Faction's existence*
 - *Factions political power system 2nd iteration*
 - *Political power modifiers*
 - *Country properties influence factions' political power*
 - *Factions in power/not in power effects*
 - *Boost faction in foreign country*
 - *Changing ruling faction process*
 - *Factions 2 UI*
 - *Ruling faction*
 - *Country's properties*
 - *Modifiers from multiple sources*
 - *Specialized modifiers*
 - *Properties' per-turn modifiers*
 - *Types of Modifiers*
 - *Country properties thresholds*
 - *Player's interaction with properties*

heightmapa świata, uwzględniająca granice kontynentów i ukształtowanie terenu

- tekstura heightmapy *World_Heightmap.tif* będąca integralną częścią gry

Opinia Niezależnego Biegłego
Rewidenta na temat wartości godziwej
wkładów niepieniężnych w postaci
aktywa niematerialnego, jakim jest
własność intelektualna
(„IP POB”) wytworzona i będąca
w posiadaniu Noobz from Poland S.A.



**OPINIA NIEZALEŻNEGO BIEGŁEGO REWIDENTA NA TEMAT WARTOŚCI
GODZIWEJ WKŁADÓW NIEPIENIĘŻNYCH W POSTACI
AKTYWA NIEMATERIALNEGO, JAKIM JEST WŁASNOŚĆ
INTELEKTUALNA („IP POB”) WYTWORZONA I BĘDĄCA
W POSIADANIU NOOBZ FROM POLAND S.A.**

Dla Zarządu Noobz from Poland S.A.

Opinia na temat wartości godziwej wkładów niepieniężnych

Podstawa i przedmiot opinii

Niniejsza opinia na temat wartości godziwej wkładu niepieniężnego w postaci aktywa niematerialnego, jakim jest własność intelektualna („IP POB”) wytworzona i będąca w posiadaniu Noobz from Poland S.A. została sporządzona na podstawie umowy z dnia 17 października 2023 r. zawartej pomiędzy CSWP Audyt Prosta Spółka Akcyjna i Noobz from Poland S.A. w związku z planowanym wniesieniem IP POB w formie wkładu niepieniężnego (aportu) do Spółki Play of Battle S.A. stosownie do wymogów art. 312¹ § 1 pkt. 2 w związku z art. 431 § 7 ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks Spółek Handlowych („KSH”).

Podstawą naszej opinii jest Dokument wyceny własności intelektualnej IP POB według stanu na dzień 22 listopada 2023 r. sporządzony przez Noobz from Poland S.A. („Wycena”).

Zgodnie z przedłożoną nam Wyceną wartość godziwa wkładu niepieniężnego w postaci IP POB została ustalona na dzień 22 listopada 2023 r. w wysokości 2 460 058,93 PLN (słownie: dwa miliony czterysta sześćdziesiąt tysięcy pięćdziesiąt osiem złotych 93/100).

Wycena wartości godziwej IP POB dokonana została metodą wartości kosztu historycznego. Uzasadnienie wyboru metody wyceny zostało przedstawione w Wycenie.

Wykonanie usługi atestacyjnej

Usługa została wykonana zgodnie z Krajowym Standardem Usług Atestacyjnych nr 3000 w brzmieniu Międzynarodowego Standardu Usług Atestacyjnych nr 3000 *Usługi atestacyjne inne niż badania lub przeglądy historycznych informacji finansowych* przyjętego uchwałą nr 3436/52a/2019 Krajowej Rady Biegłych Rewidentów z dnia 8 kwietnia 2019 r. z późniejszymi zmianami, w związku z uchwałą nr 2041/37a/2018 z dnia 5 marca 2018 r. w sprawie krajowych standardów wykonywania zawodu („KSUA 3000 (Z”).



Standard ten nakłada na biegłego rewidenta obowiązek zaplanowania i wykonania procedur w taki sposób, aby uzyskać racjonalną pewność, że Wycena została przygotowana kompletnie zgodnie z określonymi kryteriami.

Racjonalna pewność jest wysokim poziomem pewności, ale nie gwarantuje, że usługa przeprowadzona zgodnie z KSUA 3000 (Z) zawsze wykryje istniejące istotne zniekształcenie.

Wybór procedur zależy od osądu biegłego rewidenta, w tym od jego oszacowania ryzyka wystąpienia istotnych zniekształceń spowodowanych oszustwem lub błędem. Przeprowadzając oszacowanie tego ryzyka biegły rewident bierze pod uwagę kontrolę wewnętrzną związaną ze sporządzeniem Wyceny w celu zaplanowania stosownych procedur, które mają zapewnić biegłemu rewidentowi wystarczające i odpowiednie do okoliczności dowody. Ocena funkcjonowania systemu kontroli wewnętrznej nie została przeprowadzona w celu wyrażenia wniosku na temat skuteczności jej działania.

Odpowiedzialność Zarządu za wycenę

Zarząd Spółki Noobz from Poland S.A. jest odpowiedzialny za wycenę wkładu niepieniężnego zgodnie z zasadami określonymi w KSH. Za rzetelność, prawidłowość i kompletność informacji i danych zawartych w udostępnionych biegłemu rewidentowi podczas badania dokumentach oraz prawdziwość udzielonych wyjaśnień odpowiada Zarząd Spółki Noobz from Poland S.A. Odpowiedzialność ta obejmuje również zaprojektowanie, wdrożenie i utrzymanie systemu kontroli wewnętrznej odnoszącego się do sporządzenia Wyceny, wolnej od istotnych zniekształceń spowodowanych oszustwem lub błędem.

Odpowiedzialność biegłego rewidenta

Naszym zadaniem było zbadanie Wyceny i wyrażenie opinii o jej poprawności i rzetelności stosownie do postanowień 312¹ § 1 pkt. 2 KSH.

Podsumowanie wykonanych prac oraz ograniczenia naszych procedur

Badanie Wyceny zaplanowaliśmy i przeprowadziliśmy przy założeniu rzetelności, poprawności i kompletności wszelkich informacji przedstawionych nam, omawianych z nami lub w inny sposób udostępnianych nam przez Noobz from Poland S.A. Nie było naszym zadaniem przeprowadzenie niezależnej oceny lub wyceny IP POB.

Nasza opinia nie zawiera ustosunkowania się do względnych korzyści lub ryzyk związanych z celem, dla którego została przygotowana. Nie było naszym zadaniem w szczególności rozpatrzenie zagadnień biznesowych, prawnych lub podatkowych. Opinia nie stanowi również rekomendacji dla żadnego udziałowca, akcjonariusza lub Zarządu, w tym organów Spółki Play of Battle S.A. w zakresie sposobu wykorzystania niniejszej opinii.



W związku z powyższym badanie polegało na przeprowadzeniu m.in. następujących procedur:

- Analiza treści dokumentu Wyceny.
- Sprawdzenie zgodności wartości IP POB zawartymi w Wycenie z przedstawionymi nam przez Zarząd Noobz from Poland S.A. dokumentami źródłowymi.
- Sprawdzenie matematycznej poprawności obliczeń zaprezentowanych w Wycenie w zakresie ustalenia wartości IP POB i przeliczeniu zgodnie z klasyfikacją możliwości wykorzystania.
- Analizy potencjalnej utraty wartości IP POB.
- Rozmowę z przedstawicielami Spółki na temat budżetów oraz planów na lata przyszłe, w tym na temat możliwości ukończenia gry i przyszłej komercjalizacji.

Badanie to zaplanowaliśmy i przeprowadziliśmy w taki sposób, aby uzyskać racjonalną pewność, że Wycena nie zawiera istotnych zniekształceń i uzyskać wystarczającą podstawę do wyrażenia niniejszej opinii. W związku z wykonywaniem naszej usługi, nie ponosimy odpowiedzialności za aktualizację lub ponowne wydanie opinii lub raportów na temat sprawozdań finansowych, z których pochodzą historyczne informacje finansowe wykorzystane do sporządzenia Wyceny. Przeprowadzone przez nas procedury nie mają charakteru badania lub przeglądu tych informacji finansowych w rozumieniu krajowych standardów wykonywania zawodu biegłego rewidenta.

Wniosek

Uważamy, że uzyskane przez nas dowody badania stanowią wystarczającą podstawę do wyrażenia opinii o poprawności i rzetelności Wyceny.

Naszym zdaniem w załączonej Wycenie na bazie zastosowanej metodologii oraz przyjętych założeń wartość godziwa przedmiotu wkładu niepieniężnego w postaci IP POB została ustalona w sposób poprawny i rzetelny.

Szczególne trudności związane z wyceną

Nie zgłaszając zastrzeżeń do poprawności i rzetelności zbadanej Wyceny chcielibyśmy zwrócić uwagę na fakt, że Wycena, zgodnie ze sztuką jej przygotowania wiąże się z zastosowaniem pewnej metodologii oraz szeregu założeń i szacunków. W związku z tym, przy innym podejściu do Wyceny jej wynik mógłby być istotnie różny. Główne kwestie, które inaczej przedstawione lub zinterpretowane, mogłyby mieć potencjalnie istotny wpływ na Wycenę obejmują m.in.:

- W Wycenie przyjęto metodę kosztu historycznego, która zakłada podejście ostrożnościowe. Zastosowanie metod alternatywnych mogłoby spowodować zmianę Wyceny.
- Przyjęte założenia i ocena użyteczności produkcyjnej historycznie poniesionych nakładów w przyszłości stanowią element osądu Zarządu.
- Rzeczywiste przychody i koszty mogą się różnić od tych ujętych w teście na utratę wartości, ponieważ przewidywane zdarzenia często nie następują zgodnie z oczekiwaniami, zaś spowodowane tym odchylenia mogą być istotne. W efekcie w późniejszych okresach może wystąpić utrata wartości IP POB.

Wymogi kontroli jakości

Jako firma audytorska stosujemy Krajowy Standard Kontroli Jakości 1 w brzmieniu Międzynarodowego Standardu Zarządzania Jakością (PL) 1 – „Zarządzanie jakością dla firm wykonujących badania lub przeglądy sprawozdań finansowych lub zlecenia innych usług atestacyjnych lub pokrewnych” wprowadzony przez Radę Polskiej Agencji Nadzoru Audytowego uchwałą nr 38/I/2022 z dnia 15 listopada 2022 r. , który wymaga od nas zaprojektowania, wdrożenia i utrzymywania systemu zarządzania jakością, w tym polityk lub procedur dotyczących zgodności z zasadami etyki, standardami zawodowymi oraz mającymi zastosowanie regulacjami i przepisami prawa.

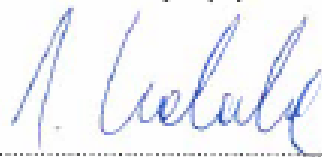
Zgodnie z nimi Firma audytorska utrzymuje kompleksowy system kontroli jakości obejmujący udokumentowane polityki i procedury odnośnie zgodności z wymogami etycznymi, standardami zawodowymi oraz mającymi zastosowanie wymogami prawnymi i regulacyjnymi.

Zgodność z wymogami niezależności i innymi wymogami etycznymi

Spełniamy wymogi dotyczące niezależności i etyki wynikające z Międzynarodowego kodeksu etyki zawodowych księgowych (w tym Międzynarodowych standardów niezależności) Rady Międzynarodowych Standardów Etyki dla Księgowych przyjętego uchwałą nr 3431/52a/2019 Krajowej Rady Biegłych Rewidentów z dnia 25 marca 2019 r. w sprawie zasad etyki zawodowej biegłych rewidentów , z późn. zm., jako zasady etyki zawodowej biegłych rewidentów, który jest oparty na podstawowych zasadach dotyczących uczciwości, obiektywizmu, zawodowych kompetencji i należytej staranności, zachowania tajemnicy informacji oraz profesjonalnego postępowania, jak również inne wymogi niezależności i etyki, które mają zastosowanie dla niniejszej usługi atestacyjnej w Polsce.

Ógraniczenia wykorzystania opinii

Nasza opinia z badania wartości godziwej wkładów niepieniężnych aportu została sporządzona wyłącznie dla Zarządu Noobz from Poland S.A., oraz Sądu Rejestrowego w związku z planowanym wniesieniem wkładu niepieniężnego w postaci IP POB do spółki Play of Battle S.A. i nie może być użyta i przekazywana w żadnym innym celu bez naszej uprzedniej pisemnej zgody, z wyjątkiem sytuacji wymaganych przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa. Nie przyjmujemy odpowiedzialności wobec osób trzecich z tytułu treści niniejszej opinii.



Biegły rewident nr 11505
Jędrzej Szalacha
Kluczowy biegły rewident
przeprowadzający badanie w imieniu

CSWP Audyt Prosta Spółka Akcyjna

Spółka wpisana na listę firm audytorskich
pod nr ewidencyjnym 3767

Warszawa, 23 listopada 2023 roku