

Uchwała Nr 1

Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy 2

TEN SQUARE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA z siedzibą we Wrocławiu

z dnia 21.04.2026 r.

w sprawie wyboru Przewodniczącego Walnego Zgromadzenia

§1

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Ten Square Games S.A. dokonuje wyboru Przewodniczącego Zgromadzenia w osobie Arkadiusza Pernala. -----

§2

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia. -----

Liczba akcji, z których oddano głosy to 1.956.403 co stanowi 30,21 % kapitału zakładowego; łączna liczba ważnych głosów wynosi 1.956.403 w tym: -----

za: 1.956.403 głosów; przeciw: 0 głosów; wstrzymujących się: 0 głosów; -----

nikt nie zgłosił sprzeciwu. -----

Uchwała Nr 2
Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy
TEN SQUARE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA z siedzibą we Wrocławiu
z dnia 21.04.2026 r.
w sprawie przyjęcia porządku obrad Walnego Zgromadzenia

§1

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Ten Square Games S.A. przyjmuje następujący porządek obrad: -----

- 1) Otwarcie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia. -----
- 2) Wybór Przewodniczącego Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia. -----
- 3) Stwierdzenie prawidłowości zwołania Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia oraz zdolności do podejmowania uchwał. -----
- 4) Przyjęcie porządku obrad Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia. -----
- 5) Powzięcie uchwały w przedmiocie zmiany uchwały w sprawie wprowadzenia Programu Motywacyjnego na lata obrotowe 2025-2029. -----
- 6) Zamknięcie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy. -----

§2

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia. -----

Liczba akcji, z których oddano głosy to 1.956.403 co stanowi 30,21 % kapitału zakładowego; łączna liczba ważnych głosów wynosi 1.956.403 w tym: -----

za: 1.956.403 głosów; przeciw: 0 głosów; wstrzymujących się: 0 głosów; -----

nikt nie zgłosił sprzeciwu. -----

Uchwała Nr 3

Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy

TEN SQUARE GAMES SPÓŁKA AKCYJNA z siedzibą we Wrocławiu

z dnia 21.04.2026 r.

**w przedmiocie zmiany uchwały w sprawie wprowadzenia Programu Motywacyjnego
na lata obrotowe 2025-2029**

Walne Zgromadzenie Ten Square Games S.A. („**Spółka**”), działając na podstawie art. 378 § 2 ustawy z dnia 15 września 2000 r. kodeks spółek handlowych („**KSH**”) oraz § 12 ust. 5 pkt 15 Statutu Spółki uchwała co następuje: -----

§ 1.

Walne Zgromadzenie Spółki niniejszym postanawia zmienić treść uchwały numer 18 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 14 maja 2025 roku w sprawie wprowadzenia Programu Motywacyjnego na lata obrotowe 2025-2029 („**Uchwała w Sprawie Programu 2025-2029**”), w ten sposób że: -----

1) Dotychczasowy §4 ust. 1 Uchwały w Sprawie Programu 2025-2029 otrzymuje następujące brzmienie: -----

„1. Realizacja Uprawnień jest zależna od (i) upływu Okresu Nabywania Uprawnień (ii) spełnienia w Okresie Nabywania Uprawnień następujących warunków („**Warunki**”):--

a) w odniesieniu do 60% Uprawnień przyznanych danemu Uczestnikowi w danej Transzy od łącznego spełnienia: (i) warunku lojalnościowego rozumianego jako pozostawanie przez Uczestnika w stosunku prawnym ze Spółką lub jej podmiotem powiązany przez cały Okres Nabywania Uprawnień, zgodnie z zasadami ujętymi w Regulaminie („**Warunek Lojalnościowy**”), oraz (ii) warunku wynikowego rozumianego jako suma skonsolidowanej Adjusted-marketing EBITDA Grupy, przy czym cel ten wyznaczany będzie na okres 3 (słownie: trzech) lat obrotowych licząc od pierwszego roku obrotowego danej Transzy („**Warunek Wynikowy**”). „**Adjusted-marketing EBITDA**” Grupy oznacza wykazany w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym zysk z działalności operacyjnej osiągnięty przez Grupę za dany rok obrotowy powiększony o amortyzację środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych, skorygowany o: -----

(i) zdarzenia nadzwyczajne i jednorazowe; -----

(ii) koszty przeprowadzenia programów motywacyjnych opartych o akcje zgodnie z obowiązującymi Spółkę standardami sprawozdawczości finansowej (MSSF2); -----

(iii) wpływ niegotówkowych korekt przychodu (i związanego z tym przychodem kosztu prowizji dystrybutorów), związanych np. z odroczeniem w czasie przychodów z wirtualnej waluty (consumables) i trwałych wirtualnych dóbr (durables); -----

(iv) wpływ ewentualnych jednorazowych odpisów aktualizujących wartość nakładów inwestycyjnych na stworzenie gier mobilnych; -----

(v) wpływ rozliczania w czasie kosztów marketingu gier, zgodnie z poniższym wzorem: ---

- wydatki marketingowe poniesione w okresie ostatnich trzech miesięcy przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 50% poniesionego kosztu;
- wydatki marketingowe poniesione w okresie od trzech do sześciu ostatnich miesięcy przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 70% poniesionego kosztu; ----
- wydatki marketingowe poniesione w okresie od sześciu do dziewięciu ostatnich miesięcy przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 85% poniesionego kosztu; ----
- wydatki marketingowe poniesione w okresie od dziewięciu do dwunastu ostatnich miesięcy przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 95% poniesionego kosztu; ----
- wydatki marketingowe poniesione w okresie więcej niż roku przed końcem danej Transzy obciążają wynik w 100% poniesionego kosztu; ----

b) w odniesieniu do 40% Uprawnień przyznanych danemu Uczestnikowi w danej Transzy Programu od łącznego spełnienia: (i) Warunku Lojalnościowego, oraz (ii) warunku rynkowego rozumianego jako zmiana kursu akcji Spółki na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w perspektywie trzyletniej, liczonej dla każdej z Transz oddzielnie w taki sposób, że wyrażona w procentach zmiana poziomu kursu akcji Spółki ustalona w oparciu o średni kurs akcji Spółki z okresu 1-31 grudnia ostatniego roku obrotowego Transzy, który podlega weryfikacji w ramach warunku rynkowego w stosunku do średniego kursu akcji Spółki z okresu 1-31 grudnia roku poprzedzającego rok, w którym rozpoczyna się dana Transza, będzie wyższa lub równa wyrażonej w procentach i powiększonej o 10 (słownie: dziesięć) punktów procentowych zmianie poziomu indeksu WIG w tożsamym okresie i wyliczona na analogicznych zasadach tj. średnie z okresu 1-31 grudnia dla roku poprzedzającego rozpoczęcie Transzy oraz 1-31 grudnia ostatniego roku trwania Transzy („**Warunek Rynkowy**”);-----

c) w odniesieniu do części lub wszystkich Uprawnień przyznanych danemu Uczestnikowi (wedle własnego uznania zarządu Spółki – a w odniesieniu do członków zarządu Spółki wedle własnego uznania rady nadzorczej Spółki), – spełnienie warunków indywidualnych, które zarząd Spółki (a w odniesieniu do Uczestników będących członkami zarządu Spółki - rada nadzorcza Spółki) może, według własnej oceny, dodatkowo wyznaczyć do spełnienia przez danego Uczestnika bądź jego zespół („**Warunki Indywidualne**”).-----

2) Dotychczasowy §4 ust. 2 Uchwały w Sprawie Programu 2025-2029 otrzymuje następujące brzmienie: -----

„2. Warunek Wynikowy będzie wyznaczany oddzielnie dla każdej Transzy, przy czym dla Transzy I i II przez Walne Zgromadzenie Spółki, a dla Transzy III przez radę nadzorczą Spółki do dnia 30 kwietnia pierwszego roku III Transzy.” -----

3) Po §5 Uchwały w Sprawie Programu 2025-2029 dodaje się §5a o następującym brzmieniu: -----

„§ 5a.

WARUNEK WYNIKOWY DLA TRANSZY II

Warunek Wynikowy dla Uprawnień przyznanych w ramach Transzy II Programu (tj. dla lat obrotowych 2026-2028) jest następujący: 360.000.000 (słownie: trzysta sześćdziesiąt milionów) złotych. -----

§ 2.

Zmiany przyjęte niniejszą uchwałą w zakresie §4 ust. 1 i 2 Uchwały w Sprawie Programu 2025-2029 mają zastosowanie do II i III Transzy Programu Motywacyjnego 2025-2029 tj. Warunki dla Transzy II i III zostaną ustalone i będą stosowane zgodnie z brzmieniem niniejszej uchwały. Warunki dla I Transzy Programu nie ulegają zmianie, tj. obowiązują zgodnie z pierwotnym brzmieniem Uchwały numer 18 przyjętej w dniu 14 maja 2025 roku przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. -----

§ 3.

Uchwała wchodzi w życie z chwilą jej podjęcia. -----

Liczba akcji, z których oddano głosy to 1.956.403 co stanowi 30,21 % kapitału zakładowego; łączna liczba ważnych głosów wynosi 1.956.403 w tym: -----

za: 1.956.403 głosów; przeciw: 0 głosów; wstrzymujących się: 0 głosów; -----

nikt nie zgłosił sprzeciwu. -----