

UMOWA INWESTYCYJNA I PRZEKSZTAŁCENIOWA

zawarta w dniu 24 sierpnia 2026 r., pomiędzy:

1. **Leszkiem I Neronem, herbu Grüner** legitymującym się dowodem tożsamości Księstwa Sarmacji o numerze AG718, dotychczasowym właścicielem i prowadzącym działalność pod marką „Firma Gamingowa”, zwanym dalej „**Wspólnikiem Założycielem**”, a
2. **Przedsiębiorstwem Martep-Flumen** reprezentowanym przez należycie umocowanego przedstawiciela, zwanym dalej „**Inwestorem**”, łącznie zwanymi dalej „**Stronami**”.

Preambuła

Mając na uwadze wolę zacieśnienia współpracy w sektorze rozrywki elektronicznej oraz dążąc do komercjalizacji dotychczasowego dorobku Wspólnika Założyciela poprzez wdrożenie kapitału i zaplecza wydawniczego Inwestora, Strony postanawiają co następuje:

§ 1. Przedmiot Umowy

1. Strony zgodnie postanawiają o przekształceniu dotychczasowego przedsiębiorstwa prowadzonego przez Wspólnika Założyciela pod nazwą „Firma Gamingowa” w spółkę udziałową działającą pod nową firmą: „**MiniSystem**” (zwaną dalej „Spółką”).
2. Wszelkie dotychczasowe aktywa niematerialne, kody źródłowe oraz prawa do projektów realizowanych przez „Firmę Gamingową”, wraz z instytucjami systemowymi na terenie Księstwa Sarmacji stają się z mocy prawa własnością nowo powołanej Spółki „MiniSystem”.

§ 2. Struktura Własnościowa

1. Kapitał zakładowy Spółki dzieli się na 100 równych i niepodzielnych udziałów.
2. W wyniku niniejszej Umowy Strony obejmują udziały w następującej proporcji:
 - **Wspólnik Założyciel** obejmuje 60 udziałów uprzywilejowanych majątkowo,
 - **Inwestor (Martep-Flumen)** obejmuje 40 udziałów niemających (pozbawionych prawa do dywidendy).

§ 3. Zobowiązania Inwestora (Wkład)

Tytułem objęcia 40% udziałów w Spółce, Inwestor zobowiązuje się do spełnienia następujących świadczeń na rzecz Wspólnika Założyciela oraz Spółki:

1. Przekazania kwoty **18 000 libertów** bezpośrednio na rachunek bankowy Wspólnika Założyciela.
2. Przeniesienia na wyłączną własność Spółki **pierwszego piętra w Wieży Dystrybucjonizmu w Osieku..**
3. Udostępnienia Spółce **slotu wydawniczo-produkcyjnego** w ramach zasobów Martep-Flumenu na co najmniej drugą gry wyprodukowane przez Spółkę.
4. Opracowania **logotypu** dla Spółki „MiniSystem”.
5. Prowadzenia pełnej **obsługi prasowej i wizerunkowej** Spółki na terenie Kompasu przez okres co najmniej jednego miesiąca od dnia zawarcia niniejszej Umowy.

§ 4. Zobowiązania Wspólnika Założyciela

Wspólnik Założyciel zobowiązuje się do:

1. Przeniesienia całości dorobku „Firmy Gamingowej” na rzecz Spółki „MiniSystem”.
2. Objęcia funkcji Prezesa Zarządu Spółki i rzetelnego prowadzenia jej spraw, w tym polityki cenowej poza obszarem Kompas.
3. Zapewnienia należytej ekspozycji marki Inwestora (Martep-Flumen) w produktach Spółki, zgodnie z ustaleniami statutowymi.

§ 5. Ustrój Spółki

1. Ustrój, zasady reprezentacji, mechanizmy decyzyjne oraz gospodarkę finansową Spółki „MiniSystem” określa **Statut Spółki**, stanowiący integralny Załącznik nr 1 do niniejszej Umowy.
2. Strony zgodnie przyjmują i zatwierdzają treść Statutu.
3. Statut Spółki wchodzi w życie z dniem **25 sierpnia 2026 roku**.

§ 6. Postanowienia Końcowe

1. Wszelkie zmiany niniejszej Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszą Umową zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa obowiązującego w Księstwie Sarmacji, w szczególności w Królestwie Baridasu, a w drugiej kolejności przepisy osieckie.
3. Umowa wchodzi w życie z chwilą jej podpisania przez obie Strony.

Załączniki:

1. Statut Przedsiębiorstwa „MiniSystem”.

STATUT PRZEDSIĘBIORSTWA „MikroSystem”

Rozdział I. Postanowienia ogólne

1. Przedsiębiorstwo działa pod firmą „MikroSystem”, zwane dalej „Spółką”.
2. Siedzibą Spółki jest miasto Almera w Królestwie Baridasu.
3. Spółka posiada pełną zdolność do zaciągania zobowiązań oraz zatrudniania pracowników.
4. Wyłącznym wydawcą produktów Spółki jest podmiot Martep-Flumen.
5. Aktualne dane dotyczące udziałowców Spółki są każdorazowo podawane do wiadomości Wikariatu Gospodarki Osieka.

Rozdział II. Kapitał i struktura udziałów

1. Kapitał Spółki dzieli się na 100 równych i niepodzielnych udziałów (każdy udział to 1 głos).
2. Struktura własnościowa w momencie zawiązania Spółki przedstawia się następująco:
 - **Wspólnik Założyciel** (Leszek I Neron h. Grüner) obejmuje 60 udziałów.
 - **Martep-Flumen** obejmuje 40 udziałów.
3. Udziały należące do Martep-Flumen są udziałami zwykłymi w zakresie prawa głosu, jednakże są całkowicie pozbawione prawa do dywidendy, jako udziały niemajątkowe.
4. Zbycie udziałów na rzecz podmiotów trzecich wymaga zgody Zgromadzenia Wspólników, wyrażonej w drodze uchwały podjętej większością co najmniej 61% głosów.

Rozdział III. Zarząd Spółki i Reprezentacja

1. Organem wykonawczym Spółki jest Zarząd, w skład którego wchodzi Prezes oraz Wiceprezes, powoływani na czas nieokreślony.
2. Prawo do wyłącznego desygnowania oraz odwoływania Wiceprezesa Zarządu przysługuje wspólnikowi Martep-Flumen.
3. Do reprezentowania Spółki, w tym zaciągania zobowiązań finansowych oraz zawierania umów o pracę i współpracę, uprawniony jest Prezes Zarządu samodzielnie oraz Wiceprezes Zarządu samodzielnie.

Rozdział IV. Zgromadzenie Wspólników

1. Zgromadzenie Wspólników jest najwyższym organem decyzyjnym Spółki.
2. Zgromadzenie Wspólników zwołuje się na wniosek wspólników posiadających łącznie co najmniej 10% udziałów.

3. Zawiadomienie o zwołaniu Zgromadzenia musi zostać doręczone wszystkim wspólnikom z co najmniej 3-dniowym wyprzedzeniem.
4. Do ważności uchwał Zgromadzenia Wspólników wymagana jest obecność wspólników reprezentujących co najmniej 61% udziałów.
5. W przypadku braku wymaganego kworum w pierwotnym terminie, Zgromadzenie ulega obligatoryjnemu odroczeniu o 7 dni.
6. Jeżeli w terminie 35 dni od daty pierwszego wezwania, z powodu trwałego braku kworum, Zgromadzenie nie jest w stanie obradować, wspólnicy reprezentujący łącznie co najmniej 30% udziałów nabywają prawo do podjęcia prawomocnych i wiążących uchwał, z pominięciem wymogu kworum z ust. 4, wyłącznie w sprawach:
 - zmian w składzie Zarządu,
 - kształtowania polityki kadrowej Spółki,
 - wyrażenia zgody na zbycie części lub całości udziałów.
7. O ile niniejszy Statut nie wymaga wyższej większości, uchwały Zgromadzenia Wspólników zapadają bezwzględną większością głosów (minimum 51 głosów).
8. Uchwały Zgromadzenia Wspólników w sprawach **zmiany niniejszego Statutu** wymagają do swojej ważności poparcia większością co najmniej 61% głosów.
9. Decyzja o **zbyciu majątku nieruchomego** Spółki wymaga uchwały Zgromadzenia Wspólników podjętej większością co najmniej 61% głosów, procedowanej na formalny wniosek członka Zarządu.

Rozdział V. Prawa i obowiązki szczególne Wspólników

1. Wspólnik Martep-Flumen uzyskuje wyłączne prawo do dystrybucji produktów Spółki na terenie Kompas z możliwością pobierania opłat w Dukacie Osieckim bezpośrednio na swój rachunek.
2. Z zastrzeżeniem praw wydawniczych określonych w ust. 1, samodzielne kształtowanie i prowadzenie polityki cenowej produktów Spółki poza obszarem Kompas należy do wyłącznej kompetencji Zarządu.
3. Spółka zobowiązuje się do każdorazowego i wyraźnego umieszczania nazwy oraz logotypu wydawcy (Martep-Flumen) we wszystkich swoich produktach.
4. Spółka udziela podmiotom z grupy kapitałowej Martep-Flumen nieograniczonej w czasie, bezpłatnej licencji na wykorzystywanie swoich marek i znaków towarowych.

Rozdział VI. Gospodarka Finansowa i Podział Zysku

1. Dochód Spółki rozumie się jako jej przychód pomniejszony o koszty jego uzyskania.
2. Decyzja o wypłaceniu dywidendy oraz jej wysokości podejmowana jest przez Zgromadzenie Wspólników w drodze uchwały podjętej bezwzględną większością co najmniej 51 głosów.
3. Dywidendę wypłaca się na podstawie danych finansowych za okres od poprzedniej wypłaty.

4. Zgodnie z decyzją, o której mowa w ust. 2, Spółka gwarantuje wypłatę dywidendy dla udziałów uprzywilejowanych majątkowo (należących do Wspólnika Założyciela) w wysokości do 70% wypracowanego dochodu.
5. Pozostała część dochodu zostaje zatrzymana w Spółce, z przeznaczeniem na rozwój, w tym w szczególności na zakup powierzchni reklamowych oraz fundowanie nagród w turniejach e-sportowych.

Rozdział VII. Rozwiązanie i Likwidacja Spółki

1. Podjęcie uchwały o rozwiązaniu i likwidacji Spółki wymaga poparcia większością co najmniej 61% głosów Zgromadzenia Wspólników.
2. Z chwilą skutecznego podjęcia uchwały o likwidacji Spółki, podział jej majątku przebiega według następujących zasad:
 - a) Wszelkie prawa własności intelektualnej, marki, licencje oraz kody źródłowe przechodzą w całości na wyłączną własność wspólnika Martep-Flumen jako wydawcy.
 - b) Majątek nieruchomy, majątek ruchomy oraz zasoby gotówkowe Spółki przechodzą na własność pozostałych udziałowców w proporcji do posiadanych przez nich udziałów, z całkowitym wyłączeniem z tego podziału wspólnika Martep-Flumen.

Rozdział VIII. Przepisy przejściowe i końcowe

1. Z dniem wejścia w życie niniejszego Statutu na stanowisko Prezesa Zarządu powołany zostaje Wspólnik Założyciel – Leszek I Neron, herbu Grüner (legitymujący się dowodem tożsamości Księstwa Sarmacji o numerze AG718).
2. Wspólnik Martep-Flumen zobowiązuje się do wskazania swojego kandydata na stanowisko Wiceprezesa Zarządu w przeciągu 7 dni od dnia wejścia w życie niniejszego Statutu.
3. Tytułem objęcia udziałów i w ramach jednorazowych świadczeń założycielskich, wspólnik Martep-Flumen zobowiązuje się do:
 - Przekazania Wspólnikowi Założycielowi kwoty 18 000 libertów,
 - Przeniesienia na Spółkę własności pierwszego piętra we w Wieży Dystrybucjonizmu w Osieku,
 - Udostępnienia slotu wydawniczo-produkcyjnego na co najmniej drugą grę Spółki,
 - Opracowania pierwszego logotypu Spółki oraz prowadzenia jej obsługi prasowej na terenie Kompas do dnia 24 września 2026 roku.
4. Niniejszy Statut wchodzi w życie z dniem 25 sierpnia 2026 roku.