



**Sprawozdanie Zarządu  
z działalności spółki Prime Bit Games S.A.  
w 2025 roku**

Rzeszów, 29 maja 2026 roku

## Informacje podstawowe

Firma Prime Bit Games SA z siedzibą w Rzeszowie działa od 19.12.2016 r. a w dniu 06.09.2017 r. nastąpiło przekształcenie Prime Bit Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w Prime Bit Games Spółka Akcyjna, która z mocy prawa przejęła wszystkie zawarte zobowiązania i umowy kontynuując je na dotychczasowych zasadach.

Spółka zadebiutowała na rynku New Connect w dniu 26 czerwca 2018 r.

## Struktura akcjonariatu

Akcje Prime Bit Games S.A. notowane są w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Zmiany w strukturze akcjonariatu Spółka raportuje na podstawie zawiadomień otrzymanych od zobowiązanych akcjonariuszy. Struktura akcjonariatu Prime Bit Games S.A. przedstawia się następująco:

### Struktura akcjonariatu Prime Bit Games S.A.\*

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale	Udział w głosach
Prime Alternatywna Spółka Inwestycyjna S.A.	4 440 000	34,36%	34,36%
Prime Bit Investments S.A.	2 500 000	19,35%	19,35%
Dariusz Majewski	1 234 341	9,55%	9,55%
Pozostali	4 748 482	36,74%	36,74%
<b>Razem</b>	<b>12 922 823</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

\* Powyższa informacja o stanie posiadania akcji Spółki przez akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki sporządzona została na podstawie informacji uzyskanych przez Spółkę od akcjonariuszy w drodze realizacji przez nich obowiązków nałożonych na akcjonariuszy spółek publicznych.

## Przedmiot działalności Spółki

Działalność Prime Bit Games S.A.

Spółka koncentruje się na oferowaniu swoim odbiorcom produktów w postaci wysokiej jakości gier lub ich elementów a jedną z głównych gałęzi jej działalności jest produkcja i wydawanie gier z sektorów:

- ✓ PC (Steam, primebitstore.com)
- ✓ mobilnych (Android, iOS)
- ✓ konsole (Nintendo switch, Xbox one)
- ✓ VR|AR (głównie pod siłownie)

Firma koncentruje się na tworzeniu unikalnych i innowacyjnych gier, których celem jest wykorzystywanie najnowszych osiągnięć techniki. Poprzez wspieranie lokalnego środowiska gamingowego oraz jego czynną integrację firma Prime Bit Games chce zwiększać zainteresowanie młodych ludzi tworzeniem gier oraz zachęcać ich do wspólnego dzielenia się wiedzą i doświadczeniem (inicjatywy: GameJam, Hackathon Rzeszów, SpaceHack, HackJam).

W latach 2017-2025 Spółka osiągała przychody z następującej działalności:

A. Spółka tworzy gry i oprogramowanie z nią związane na zamówienie dla kontrahentów zewnętrznych, następnie są im przekazywane prawa autorskie. Zleceniodawca sam wydaje grę na platformach a Spółka opracowanie gry oraz ma możliwość skorzystania z usługi wydawniczej. Usługa wydawnicza daje możliwość wydania ich na własnych kanałach dystrybucji za pośrednictwem Spółki i przy pełnej obsłudze wykonuje rozbudowę i aktualizację gry w przypadku otrzymania takiego zlecenia. Klient płaci za tych kont przez Spółkę. Rozliczenia z kontrahentami są dostosowane indywidualnie. Klient nie musi posiadać fachowej wiedzy na temat produkcji i dystrybucji gier. Usługa polega na stworzeniu gry, udostępnieniu jej na kanałach dystrybucji Spółki oraz jej obsłudze pod względem marketingowym.

B. Spółka wspiera klientów w stworzeniu komponentów do ich produktów na zamówienie. Nie są to gotowe produkty, lecz ich części, np.: muzyka, grafika, część oprogramowania i inne elementy.

C. Produkcja gier przy współwłasności licencji i współfinansowaniu produkcji gry przez Zleceniodawcę. Strony ustalają indywidualnie; kto jest wydawcą gry, jakie są koszty marketingu i udziału stron umowy w ich ponoszeniu. W obecnej chwili funkcjonują dwa modele. Klient może zlecić Spółce stworzenie i wydanie gry, która jest jego autorskim pomysłem lub może wykupić część praw do gry którą spółka jest autorem. Podział struktury kosztów i praw do licencji każdorazowa jest ustalany indywidualnie. W drugim wariantcie klient zgłasza zapotrzebowanie np. na dostosowanie danej produkcji i wydanie jej na konkretną platformę.

D. Przychody z gier – aktualnie Spółka uzyskuje przychody z mikropłatności, reklam i wersji płatnych.

E. Inne dochody np. wystąpienia na konferencjach, organizacja wydarzeń związanych z branżą gier.

## Informacje o najistotniejszych zdarzeniach wpływających na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.

W styczniu 2025 r. p. Jacek Pasternak złożył rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki.

17 stycznia 2025 roku Zarząd Spółki złożył wniosek o ogłoszenie upadłości wobec Prime Bit Games S.A. We wniosku o ogłoszenie upadłości Zarząd wniósł również o wstrzymanie rozpoznania wniosku o ogłoszenie upadłości do czasu prawomocnego zakończenia postępowania restrukturyzacyjnego, tj. postępowania o zatwierdzenie układu.

W marcu 2025 Sąd Rejonowy w Rzeszowie, XII WG KRS, wydał postanowienie o zmianie w art. 7 ust. 1 statutu Prime Bit Games S.A. w ten sposób, iż kapitał zakładowy Spółki wynosi obecnie 1.292.282,30 zł (poprzednio było 1.092.282,30 zł). Liczba akcji wszystkich emisji: 12.922.823 (poprzednio: 10.922.823). Jednocześnie akcje serii F w liczbie 2.000.000 zostały wpisane do rejestru KRS. Wraz z rejestracją akcji serii F, Spółka otrzymała zawiadomienia o zmianie posiadania akcji i liczby głosów na WZ od Spółki Prime Bit Investments S.A. oraz Prime ASI S.A.

17 kwietnia 2025 roku Spółka złożyła wniosek o zatwierdzenie układu do Sądu Rejonowego w Rzeszowie, Wydział V Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych. Propozycje układowe przewidują spłatę 100% wierzytelności publicznoprawnych, obejmujących należności główne, odsetki i należności uboczne. Kwota wierzytelności publicznoprawnych objętych

układem wynosi 321.492,12 zł. Spłata ma nastąpić w 30 równych miesięcznych ratach. Propozycja układowa przewiduje również spłatę 39% wierzytelności prywatnoprawnych, obejmujących należności główne. Pozostałe należności główne, odsetki i należności uboczne zostaną umorzone. Kwota wierzytelności prywatnoprawnych objętych układem wynosi 3.385.878,45 zł. 39% tej kwoty ma zostać spłacone w 30 równych miesięcznych ratach. Pierwsza płatności nastąpi w 6 miesiącu następującym po miesiącu, w którym dojdzie do stwierdzenia uprawomocnienia się postanowienia o zatwierdzeniu układu. W głosowaniu wzięli udział wierzyciele publicznoprawni posiadający wierzytelności w wys. 321.492,12 zł oraz wierzyciele prywatnoprawni posiadający wierzytelności w wys. 1.370.488,55 zł. W pierwszej grupie, za układem głosowało 100% wierzycieli, natomiast w drugiej grupie za układem głosowało 82% (licząc wg wartości wierzytelności). Bez podziału na grupy za układem głosowało 85% wierzycieli. Z uwagi na osiągnięcie wymaganej ustawowo większości, nadzorca układu stwierdził przyjęcie układu, co uzasadniało zwrócenie się do Sądu z wnioskiem o zatwierdzenie układu.

7 lipca 2025 r. Sandra Iskierka zrezygnowała z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu i jednocześnie członkostwa w Zarządzie Prime Bit Games S.A. ze skutkiem na dzień 11 lipca 2025 r.

21 lipca 2025 r. Rada Nadzorcza Spółki w drodze kooptacji powołała do swojego składu dwóch nowych członków: Roberta Wist oraz Jarosława Modrzejewskiego. Tego samego dnia Rada Nadzorcza w związku z wakatem w Zarządzie Spółki, postanowiła delegować Pana Roberta Wist do czasowego pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Prime Bit Games S.A., na okres nie dłuższy niż 3 miesiące.

12 sierpnia 2025 r. Sąd Rejonowy w Rzeszowie, V Wydział Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych zatwierdził układ Spółki z wierzycielami. W ramach układu wierzyciele publicznoprawni otrzymają 100% wartości wierzytelności, obejmujących należności główne, odsetki i należności uboczne. W przypadku wierzycieli prywatnoprawnych spłaty wyniosą 39% wartości należności głównych. Pozostała kwota należności głównych oraz całość odsetek i należności ubocznych zostanie umorzona. Spłata wszystkich wierzytelności nastąpi w 30 równych, miesięcznych ratach. Pierwsza płatność nastąpi w 6 miesiącu następującym po miesiącu, w którym doszło do stwierdzenia uprawomocnienia się postanowienia o zatwierdzeniu układu, czyli w czerwcu 2026 r.

26 sierpnia 2025 r. Łukasz Karpiński zrezygnował z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej.

9 października 2025 r. Rada Nadzorcza Spółki w drodze kooptacji powołała do swojego składu nowego członka: Andrzeja Wojno.

23 października 2025 r. rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożyli: Robert Wist oraz Adam Wszendybył.

24 października 2025 r. Rada Nadzorcza Spółki w drodze kooptacji powołała do swojego składu dwóch nowych członków: Pawła Kurpiewskiego oraz Łukasza Kawulę. Tego samego dnia Rada Nadzorcza powołała do Zarządu Spółki na 5-letnią kadencję na stanowisko Prezesa Zarządu Pana Roberta Wist.

## Plany i strategia rozwoju

Dotychczasowa strategia rozwoju Spółki opierała się na modelu hybrydowym, łączącym realizację produkcji na zlecenie (work-for-hire) z rozwijaniem własnych projektów o charakterze komercyjno-marketingowym. W ramach tego podejścia Emitent koncentrował się na segmencie gier użytkowych (tzw. advergaming), w tym na rozwoju projektu „Cooking Travellers”, pozycjonowanego jako platforma umożliwiająca ekspozycję oraz promocję produktów i usług partnerów korporacyjnych. Działalność usługowa na rzecz podmiotów zewnętrznych pozwalała na częściowe zabezpieczenie bieżącej działalności operacyjnej i dywersyfikację przychodów. Plany zakładały również zwiększenie obecności na zagranicznych rynkach dystrybucyjnych poprzez lokalizację produktów oraz celowane kampanie marketingowe.

W obliczu dynamicznych zmian rynkowych oraz dążenia do optymalizacji struktury biznesowej, Zarząd poddaje dotychczasowe założenia operacyjne stałej weryfikacji. W celu maksymalizacji wartości dla akcjonariuszy oraz zabezpieczenia interesów wierzycieli, Spółka dopuszcza możliwość elastycznego dostosowania założeń komercyjnych, włączając w to potencjalną zmianę wiodącego profilu działalności operacyjnej lub wejście w nowe, wysokomarżowe segmenty rynkowe.

W perspektywie krótkoterminowej oraz średnioterminowej nadrzędnym celem strategicznym Spółki pozostaje pełna stabilizacja sytuacji finansowej oraz konsekwentna odbudowa jej pozycji rynkowej. Kamieniem milowym w tym obszarze stało się pomyślne zakończenie procesu restrukturyzacji i formalne zatwierdzenie układu z wierzycielami. Tym samym Spółka wkroczyła w fazę stabilizacji operacyjnej, a nadrzędnym priorytetem Zarządu staje się ścisła, terminowa realizacja harmonogramu spłat wierzycielności prywatnoprawnych oraz zobowiązań publicznoprawnych objętych układem. Wykonanie postanowień zatwierdzonego układu stanowi fundament do odzyskania pełnej wiarygodności płatniczej, odbudowania zaufania kontrahentów rynkowych oraz trwałego uporządkowania struktury bilansu Spółki.

## Organy Spółki

### Zarząd

W 2025 roku oraz na datę publikacji niniejszego sprawozdania Zarząd działał w składzie jednoosobowym:

- Robert Wist – Prezes Zarządu (od 24.10.2025 r.)
- Sandra Iskierka Prezes Zarządu (do 11.07.2025 r.)

### Rada Nadzorcza

W 2025 roku Rada Nadzorcza działała w składzie:

- Andrzej Wojno – Przewodniczący Rady Nadzorczej (od 09.10.2025 r.);
- Łukasz Kawula – członek Rady Nadzorczej (od 23.10.2025 r.)
- Paweł Kurpiewski – członek Rady Nadzorczej (od 23.10.2025 r.)
- Jarosław Modrzejewski – członek Rady Nadzorczej (od 21.07.2025 r.)
- Jacek Pasternak – członek Rady Nadzorczej (do 7.01.2025 r.)

- Bogusław Bodzioch - członek Rady Nadzorczej (od 18.02.2019 r.)
- Adam Wszendybył – członek Rady Nadzorczej (do 23.10.2025 r.)
- Robert Wist – członek Rady Nadzorczej (do 23.10.2025)
- Łukasz Karpiński członek Rady nadzorczej ( do 26.08.2025 r.)

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Rada Nadzorcza działała w składzie:

- Andrzej Wojno – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Bogusław Bodzioch – członek Rady Nadzorczej,
- Łukasz Kawula- członek Rady Nadzorczej.
- Paweł Kurpiewski – członek Rady Nadzorczej.
- Jarosław Modrzejewski – członek Rady Nadzorczej

## Sytuacja majątkowa i finansowa Spółki

W 2025 roku Spółka uzyskała przychody ze sprzedaży w wysokości 63 323,64 zł. Głównym źródłem były przychodów z gier własnych. Struktura przychodów ze sprzedaży kształtowała się następująco:

**Tabela: Struktura przychodów Prime Bit Games S.A. (zł)**

Pozycja	2025	2024
Zamówienia na gry	15 746	340 634
Bezpośrednie przychody z gier własnych	30 178	110 914
Konferencje i inne	17 400	650
<b>Przychody ze sprzedaży ogółem</b>	<b>63 324</b>	<b>452 198</b>

**Tabela: Podstawowe wyniki finansowe Spółki (zł)**

	2025	2024
Przychody ze sprzedaży	63 324	452 198
Pozostałe przychody operacyjne	439 414	330 088
Przychody finansowe	0	80 000
<b>Razem przychody</b>	<b>502 738</b>	<b>862 285</b>
Koszty podstawowej działalności operacyjnej	950 343	2 206 710
Pozostałe koszty operacyjne	131 775	1 666 987
Koszty finansowe	57 291	486 530
<b>Razem koszty</b>	<b>1 139 409</b>	<b>4 360 227</b>
Wynik na sprzedaży	-887 019	-1 754 512
Wynik z działalności operacyjnej (EBIT)	-579 381	-3 091 412
Wynik z działalności operacyjnej + amortyzacja (EBITDA)	-123 834	-2 621 955
Wynik brutto	-636 672	-3 497 942
<b>Wynik finansowy netto</b>	<b>-636 672</b>	<b>-3 513 142</b>

Przychody netto ze sprzedaży w 2025 r. wyniosły zaledwie 63 324 zł, co wiązało się z utratą płynności przez Spółkę oraz było wynikiem prowadzonego procesu restrukturyzacyjnego. Spadek przychodów wynikał ze zmniejszonej liczby realizowanych projektów zewnętrznych oraz niespełnienia oczekiwań w zakresie gier własnych.

Na pozostałe przychody operacyjne w kwocie 439 414 zł złożyły się przychody ze sprzedaży aktywów, dotacje oraz liczenia umów inwestycyjnych.

Spółka w stosunku do 2024 r. zmniejszyła o 57% koszty podstawowej działalności operacyjnej, ale ze względu na niskie przychody, nie uchroniło ją to przed stratą operacyjną, która wyniosła 579.3811 zł. Istotnym obciążeniem wyniku była też aktualizacja wartości aktywów niefinansowych o wartości 112 187 zł.

Spadek przychodów ze sprzedaży pomimo istotnego zredukowania kosztów podstawowej działalności operacyjnej spowodował strata brutto, która wyniosła 636.672 zł.

**Tabela: Podstawowe wielkości bilansowe (zł)**

	2025	2024
Suma bilansowa	473 337	1 131 772
Kapitał własny	-3 983 808	-3 325 745
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	4 457 145	4 457 517
w tym zobowiązania długoterminowe	1 080 109	972 694
w tym rozliczenia międzyokresowe	546 612	2 626 820
Aktywa trwałe	392 982	676 403
Aktywa obrotowe	80 355	455 369
Inwestycje krótkoterminowe	1 597	1 821

Na koniec 2025 r. w stosunku do roku poprzedniego wartość aktywów trwałych spadła o 42% co wynikało głównie ze spadku wartości niematerialnych i prawnych. Aktywa obrotowe spadły w tym samym okresie o 82%, co z kolei wynikało przede wszystkim ze spadku należności krótkoterminowych od pozostałych jednostek z tyt. dostał w usług.

Kapitał własny pogłębił wartość ujemną, co było rezultatem wygenerowanej straty netto.

W tym samym czasie praktycznie nie zmienił się całkowity poziom zobowiązań i rezerw, co miało związek z prowadzonym procesem restrukturyzacyjnym, który zwiesił spłatę historycznych zobowiązań. Zmieniła się natomiast struktura zobowiązań, gdyż znaczna część zobowiązań krótkoterminowych została przeniesiona do rozliczeń międzyokresowych. Spółka w rozliczeniach międzyokresowych biernych wykazuje umowy inwestycyjne na gry oraz rozliczenia związane z zawarciem układu z wierzycielami.

Z uwagi na specyficzną sytuację ekonomiczną Spółki w 2025 r. przedstawiane wyników analizy wskaźnikowej za ten okres oraz jej porównywania do okresów historycznych oraz wskaźników branżowych mija się z celem. Obecnie poziom przychodów oraz kosztów w stosunku do zadłużenia Spółki oraz posiadanego majątku nie jest adekwatny. Nie ma też sensu w tych warunkach prowadzić analizę płynności finansowej.

## Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2025 roku spółka zatrudniała 0 osób .

Spółka świadczy swoje usługi i wytwarza produkty w oparciu o współpracę z zewnętrznymi wykonawcami w systemie B2B. Spółka korzysta z usług podwykonawców, na wykonanie usług programistycznych, graficznych poprzez złożenie każdorazowo zamówienia przez Spółkę.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku oraz obecnie Zarząd jest jednoosobowy.

## Czynniki ryzyka i zagrożenia

Zarząd obecnie rozpoznaje następujące czynniki ryzyka:

### **Czynniki ryzyka związane z otoczeniem, w którym działa Spółka**

#### Ryzyko związane z pogorszeniem się sytuacji makroekonomicznej Polski

Spółka planuje większość przychodów ze sprzedaży gier pozyskiwać z rynków zagranicznych. Ich wartość będzie więc zależała od sytuacji makroekonomicznej panującej na tych rynkach. Takie czynniki jak: tempo wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej danego państwa, inflacji mogą mieć wpływ na popyt na produkty Spółki oraz osiągnięte wyniki finansowe.

Istotną częścią działalności Spółki będą również usługi świadczone na rynku polskim, wobec powyższego sytuacja makroekonomiczna Polski może mieć wpływ na działalność, wyniki oraz perspektywy Spółki. Największe znaczenie mają czynniki kształtujące siłę nabywczą i poziom optymizmu ludności oraz poziom wynagrodzeń, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych i dostępność kredytów. Istnieje ryzyko, że pogorszenie dostępności kredytów i optymizmu konsumentów lub pogorszenie się sytuacji gospodarczej w Polsce może mieć istotny negatywny wpływ na wysokość osiągniętych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

#### Ryzyko zmiany przepisów prawa oraz sposobu ich interpretacji

Spółka, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażona jest na ryzyko związane z niestabilnością systemu prawnego w Polsce oraz krajów, w których będzie sprzedawać swoje produkty. Częste dostosowywanie przepisów prawnych do zmieniających się realiów, wprowadzanie nowych przepisów unijnych, zmiany wykładni obowiązujących regulacji prawnych w znaczącym stopniu utrudniają prowadzenie i racjonalne planowanie działalności gospodarczej. Czynnikiem ryzyka dla Spółki są w szczególności zmiany wprowadzane w zakresie usług prowadzonych za pośrednictwem sieci Internet. Ewentualne nowelizacje przepisów mogą pociągać za sobą konieczność wprowadzania zmian w przyjętych przez Spółkę procedurach organizacyjnych i wypracowanych praktykach działania.

#### Ryzyko związane z interpretacją przepisów podatkowych

Spółka narażona jest na ryzyko, związane z koniecznością stosowania nieprecyzyjnych zapisów w uregulowaniach prawno-podatkowych oraz brakiem jednolitych interpretacji i orzecznictwa sądowego, co w szczególności może prowadzić do znacznych rozbieżności w interpretacji przepisów przez Spółkę oraz organy skarbowe. Najistotniejsze w działalności Spółki są przepisy związane z podatkiem dochodowym, podatkiem VAT oraz podatkiem od czynności cywilnoprawnych.

Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może mieć negatywny wpływ na jej sytuację finansową, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju.

#### Ryzyko związane z czynnikami losowymi

Czynnikiem mogącym powodować straty jest pożar lub inny czynnik losowy. Ponadto klęski żywiołowe, zmiany klimatyczne, inne zdarzenia mogą skutkować okresowym ograniczeniem funkcjonalności serwerów, poprzez które użytkownicy korzystają z gier. Usuwania ewentualnych usterek może wpływać na dostępne funkcjonalności, na terminowe wprowadzanie nowych produktów lub rozszerzeń dla istniejących już gier. Wystąpienie powyższego ryzyka może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Spółki poprzez utratę części użytkowników, pojawiania się negatywnych recenzji.

#### Ryzyko związane z zawieraniem umowami z wykonawcami w kontekście praw autorskich

Spółka przy zawieraniu umów z programistami, w znacznej części korzysta z elastycznych form zatrudnienia, w tym w szczególności poprzez zawieranie umów o dzieło, a także umów zlecenia. W zawieranych umowach znajdują się postanowienia dotyczące szczegółowo określonego i doprecyzowanego dzieła, jak również zapisy dotyczące przeniesienia praw autorskich do wykonanych dzieł na Spółkę oraz zapisy dotyczące obowiązującej wykonawcę klauzuli poufności w odniesieniu do materiałów i dokumentów udostępnionych przez Spółkę. Odnosząc się do zapisów umów o dzieło należy wskazać, iż zgodnie z obowiązującymi przepisami w zakresie prawa autorskiego do skutecznego przeniesienia praw autorskich konieczne jest wyszczególnienie w umowie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy. Co istotne, nie jest możliwe przeniesienie praw autorskich do wszystkich pól eksploatacji mających powstać w przyszłości – zapis umowy tego rodzaju jest nieważny (w przepisie art. 41 ust. 2 ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych wyrażona została bardzo istotna dla praktyki obrotu prawami autorskimi zasada, według której treść umowy mającej za przedmiot prawa autorskie odnosi się tylko do pól eksploatacyjnych, które zostały w niej wyraźnie wymienione). W świetle szybkiego postępu technologii – również w zakresie tworzenia gier komputerowych – istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o przeniesieniu praw autorskich, a co za tym idzie powstania obowiązku zapłaty na rzecz twórców dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu.

#### Ryzyko roszczeń z tytułu naruszenia własności intelektualnej

W ramach produkcji gier Spółka pozyskuje autorskie prawa majątkowe do tych gier i ich elementów od swoich współpracowników, a także działa na podstawie licencji udzielanych przez producentów poszczególnych elementów wykorzystywanych w ramach takiej produkcji. Tego typu działalność narażona jest zawsze na ryzyko roszczeń osób, z którymi nie zostały zawarte żadne umowy, a które mogą uważać się za twórców określonych części wykorzystywanych przy tej produkcji. Może zaistnieć sytuacja, iż osobie, która według umowy przeniosła prawa autorskie na Spółkę prawa te wcale nie przysługiwały, co w świetle polskiego prawa autorskiego wiąże się z ryzykiem odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich rzeczywistego twórcy.

#### Ryzyko związane z odprowadzaniem podatku VAT na terenie Unii Europejskiej

W Unii Europejskiej podatek VAT od usług elektronicznych, w tym sprzedaży gier, stanowi dochód państwa członkowskiego na rzecz ostatecznego konsumenta (nie podatników), zlokalizowanego w Unii Europejskiej. Miejscem świadczenia tych usług jest miejsce, w którym usługobiorca posiada siedzibę, stałe miejsce zamieszkania lub zwykłe pobytu. W celu realizacji właściwego odprowadzania podatku VAT

została w prawie Unii Europejskiej wprowadzona definicja Mini One Stop Shop – dalej zwany „MOSS” - mały punkt kompleksowej obsługi, w którym możliwe jest elektroniczne złożenie kwartalnej deklaracji VAT jak również wpłacenie należnego właściwym państwom członkowskim UE podatku VAT z tytułu świadczenia usług elektronicznych w postaci sprzedaży gier zgodnie z obowiązującymi przepisami od 2015 r. Podatek VAT od usług telekomunikacyjnych, usług nadawczych oraz usług elektronicznych stanowi dochód państwa członkowskiego, w którym odbiorca takich usług jest zlokalizowany. Oznacza to, że podatek od tych usług musi zostać uregulowany w państwie członkowskim konsumenta. Usługodawca jest zobowiązany do określenia miejsca, w którym została wykonana usługa, jednak konsument grający w grę może nie podać swoich prawdziwych dane w formularzu założenia konta, nawet jeśli regulamin gry nakłada na niego taki obowiązek, zatem nie jest to pewny dowód, że daną usługę wykonana została w danym państwie wskazanym przez użytkownika gry. Ponadto ze względu na wzrost mobilności użytkownik może przemieszczać się pomiędzy różnymi państwami i dokonywać zakupu w wielu miejscach na świecie, płacąc z rachunku bankowego banku z innego państwa, co dodatkowo utrudnia ocenę lokalizacji wykonania usługi. Spółka dysponując zatem tak naprawdę jednym w miarę pewnym dowodem w postaci geolokalizacji lub IP z jakiego usługobiorca korzysta nie jest w stanie jednoznacznie określić właściwego płatnika VAT, co stwarza ryzyko błędnego określenia lokalizacji usługobiorcy w momencie wykonywania usługi. Podatnik świadczący usługi w procedurze VAT MOSS powinien określić kraj konsumpcji (usługobiorcy) na podstawie dwóch dowodów, które nie mogą być ze sobą sprzeczne. Za dowody uznawane są: adres rozliczeniowy usługobiorcy, adres IP lub geolokalizacja, dane dotyczące rachunku bankowego, kod MCC kraju lub karty SIM używanej przez usługobiorcę, lokalizacja łącza stacjonarnego usługobiorcy, za pomocą którego usługa jest świadczona na jego rzecz, inne informacje istotne z handlowego punktu widzenia.

Istnieje więc ryzyko, że pomimo dołożenia należytej staranności podatek VAT od świadczonych usług zostanie odprowadzony do niewłaściwego państwa członkowskiego Unii Europejskiej, co naraża Spółkę na sankcje karno-skarbowe.

#### Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

Ryzyko związane z konkurencją wynika przede wszystkim ze znacznej liczbą wydawców gier komputerowych, którzy próbując zdobyć masowego klienta na światowym rynku. Dodatkowo stale przybywa nowych wytwórców, którzy starają się zaskoczyć rynek swoimi pomysłami. Rynek gier komputerowych i rozrywki interaktywnej to jeden z najbardziej dynamicznie rozwijających się segmentów światowej gospodarki. Ujawnienie się konkurencji silniejszej niż oczekiwana dla danego produktu Spółki może istotnie wpłynąć na obniżenie się zainteresowania oferowanym produktem.

#### Ryzyko związane z siecią dystrybucji

Na światowym rynku gier dominującą rolę odgrywa kilka platform „gamingowych”. Istnieje więc ryzyko, że odmowa współpracy z jedną lub kilku z nich lub zaoferowanie niekorzystnych warunków współpracy, ograniczy możliwości dystrybucyjne Spółki. Może to oznaczać mniejsze przychody ze sprzedaży, ale również straty, wynikające chociażby z poniesionych kosztów dostosowania gry do specyfiki danej platformy.

#### Ryzyko związane z pogorszeniem się wizerunku Spółki

Działając na rynkach światowych Spółka jest narażona na negatywne oceny związane z funkcjonowaniem jej produktów, co może pogorszyć jej wizerunek i wpłynąć na utratę zaufania klientów. Jednocześnie może to spowodować znaczący wzrost środków przeznaczanych na działania marketingowe w celu

zniwelowania zaistniałej sytuacji. Pogorszenie reputacji może również doprowadzić do rezygnacji ze współpracy części podmiotów współpracujących ze Spółką, co mogłoby niekorzystnie wpłynąć na działalność, pozycję rynkową, sprzedaż, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju.

#### Ryzyko związane z funkcjonowaniem Internetu

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, infrastruktury telekomunikacyjnej i serwerów. Spółka do swojej działalności wykorzystuje technologie dostępu do klienta za pomocą globalnej sieci internetowej. Połączenie z Internetem niesie za sobą szereg ryzyk, tj.: (1) brak dostępu do aktualizacji oprogramowanie, wsparcia on-line, (2) uszkodzenia bądź zablokowania serwerów, na których pracują systemy Spółki, (3) pojawienia się wirusów komputerowych, programów szpiegujących, bądź niszczących bazy danych, (4) przerwanie łączności cyfrowej centrali telefonicznej, poczty e-mail, bądź innych aplikacji i urządzeń wykorzystywanych przez pracowników i klientów Spółki.

Istnieje jednak ryzyko, że wzrost zagrożeń związanych z użytkowaniem Internetu przełoży się na spadek jakości wsparcia technicznego, co może mieć negatywny wpływ na postrzeganie wiarygodności Spółki i przez to może się negatywnie przełożyć na wyniki finansowe. Ponadto w skutek nieprzewidzianych problemów, wystąpienia awarii oraz usterek technicznych, mogą nastąpić problemy ze świadczeniem usług oferowanych przez Spółkę. W konsekwencji Spółka może być zmuszony ponieść dodatkowe koszty. Ewentualne awarie i przerwy w świadczeniu oferowanych usług przez Spółkę, mogą być również spowodowane atakami hackerskimi na serwery i infrastrukturę teleinformatyczną dostawców usług. W wyniku powyższych zdarzeń może nastąpić utrata, zmiana lub uszkodzenie danych przechowywanych przez Spółkę lub dostawców usług, w tym danych użytkowników produktów Spółki, a także naruszenie tajemnicy korespondencji.

#### Ryzyko związane z powstawaniem kopii produktów Spółki

Gry wytwarzane przez Spółkę stanowią utwory w rozumieniu praw autorskich, podlegają więc ochronie przewidzianej dla utworów. Specyfika branży gier powoduje jednak, że prawdopodobne jest tworzenie przez podmioty konkurencyjne wobec Spółki gier stanowiących de facto kopie produktów Spółki, w taki sposób aby utrudnić lub nawet faktycznie uniemożliwić zastosowanie przez Spółkę środków ochrony praw autorskich. Może to nastąpić poprzez stworzenie programów o zbliżonej mechanice rozgrywki lub grafice, niestanowiących jednak bezpośredniej kopii gier Spółki, w szczególności kodu programu oraz grafiki w nim zastosowanej. O ile próby dystrybucji produktów stanowiących wyraźną i bezpośrednią kopię utworów Spółki mogą mieć jedynie ograniczony zasięg z uwagi na możliwość blokady ich rozpowszechniania w największych kanałach dystrybucji aplikacji, tj. Google Play oraz Apple App Store, to kopie opisane powyżej mogą być w nich przedmiotem obrotu równoległe do produktów Spółki wpływając negatywnie na wyniki sprzedaży.

#### Ryzyko związane z rejestracją znaków towarowych Spółki

Spółka w celu promocji własnych produktów podejmuje działania marketingowe, których podjęcie jest każdorazowego uzależnione od zarejestrowania tytułu gry jako znaku towarowego. W związku z dużą liczbą tytułów konkurencyjnych możliwe jest uznanie tytuły gry za zbyt podobnego do istniejącego, a co za tym idzie odmowy jego rejestracji. W związku z faktem, że działania promocyjne produktów Spółki rozpoczynają się na długo przed ukończeniem prac nad grą oraz przed rejestracją jej tytułu jako znaku towarowego, odmowa rejestracji znaku towarowego wiązałaby się z koniecznością całkowitej zmiany działań promocyjnych oraz wpłynęłaby negatywnie na wyniki sprzedaży tytułu.

### Ryzyko związane z kursem walut

Spółka zamierza pozyskiwać przychody ze sprzedaży gier przede wszystkim na rynkach zagranicznych. Oznacza to, że będzie ponosiła ryzyko zmian kursów walutowych, gdyż płatności klientów będą realizowane głównie w walutach obcych. Poza tym nakłady na promocje gier będą ponoszone w walutach obcych, często w innym czasie niż realizowane przychody. Z kolei koszty produkcji gier będą ponoszone przede wszystkim w zł. Zmiany kursów walutowych mogą mieć więc istotny wpływ na wahania przychodów ze sprzedaży, kosztów sprzedaży wyrażonych w zł, co w konsekwencji może mieć wpływ na zmienność generowanych wyników finansowych.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnane wyniki i sytuację finansową Spółki

### **Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki**

#### Ryzyko związane z utratą członków kadry kierowniczej oraz specjalistów

Kluczowym aspektem rozwoju Spółki są kompetencje Prezesa Zarządu, który wyznacza strategiczne kierunki oraz odpowiada za kluczowe działania operacyjne. Istotnym elementem wartości Spółki są również zatrudnieni w niej menadżerowie i specjaliści, odpowiedzialni za rozwój produktów. Spółka nie może zapewnić, że ewentualna rezygnacja Prezesa Zarządu, utrata członków kierownictwa lub zespołu specjalistów nie będzie mieć negatywnego wpływu na jego działalność, perspektywy rozwoju, osiągnane wyniki i sytuację finansową.

#### Ryzyko związane z możliwością utraty kluczowych partnerów

Jednym z czynników warunkujących rozwój Spółki są jej partnerzy-kooperanci, którzy realizują projekty na zlecenie, których doświadczenie i wiedza mają kluczowe znaczenie dla funkcjonowania Spółki. Należy zwrócić uwagę, że Spółka jest podmiotem gospodarczym o stosunkowo niewielkich rozmiarach, czego konsekwencją jest wykonywanie specjalistycznych zadań przez pojedynczych podwykonawców. Gwałtownie zmieniające się warunki na rynku pracy oraz działania firm o podobnym profilu mogą doprowadzić do odejścia części podwykonawców i utrudnić proces rekrutacji nowych podwykonawców.

#### Ryzyko związane z realizacją strategii rozwoju

Na realizację celów strategicznych ma wpływ wiele różnych i nieprzewidywalnych czynników zewnętrznych, które stwarzają ryzyko niezrealizowania wszystkich założonych celów Spółki. Zdolność Spółki do realizacji założonych wyników finansowych uzależniona jest od możliwości realizacji tych celów. Nieodpowiednia ocena sytuacji na rynku, błędna reakcja na zmiany otoczenia, błędy w zakresie projektowania i produkcji gier oraz systemów, niedoszacowanie potrzebnych nakładów finansowych mogą mieć negatywny wpływ na wyniki i sytuację finansową.

#### Ryzyko związane z płynnością finansową

Spółka prowadzi działalność w branży, w której istotną rolę w generowaniu dodatnich wyników finansowych odgrywa poziom kapitału obrotowego, gdyż cykl opracowania i wdrożenia nowego produktu wymaga ponoszenia znacznych nakładów. Natomiast przychody ze sprzedaży Spółka osiąga po wprowadzeniu nowego produktu na rynek i wtedy następuje gwałtowny spadek kosztów oraz wzrost przychodów, który umożliwia uzyskanie środków na opracowywanie nowych produktów. Zakłócenia tego cyklu, chociażby przez nietrafiony produkt, może oznaczać istotne braki w środkach obrotowych, co z kolei może negatywnie przełożyć się na realizację strategii.

### Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Prace nad poszczególnymi produktami Spółki trwają, zależnie od wielkości projektu, pomiędzy 6 a 24 miesiące. Sukces rynkowy danego produktu, mierzony wielkością popytu i przychodami ze sprzedaży, pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji gry i przynosi ewentualne zyski. Wielkość zainteresowania danym produktem zależy w dużej mierze od zmiennych gustów konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier oraz istniejących produktów konkurencyjnych. Istnieje więc wysokie ryzyko tzw. „nietrafionego” produktu, tj. produktu, który nie znajdzie odpowiednio zainteresowania u odbiorców.

Na etapie produkcji Spółka nie może być pewna reakcji odbiorców w momencie premiery nowego produktu i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwanej wysokości przychodów. Może się okazać, że oczekiwane przychody z danej gry zostaną przeszacowane, co spowoduje, że nigdy nie odzyska w całości poniesionych nakładów na dany produkt.

### Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Proces produkcji gry komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko opóźnień poszczególnych faz i całego projektu. Poszczególne fazy procesu produkcji następują kolejno po sobie i są uzależnione od wyników bądź całkowitego ukończenia faz poprzednich. W związku z tym możliwe są opóźnienia w pracy poszczególnych zespołów projektowych. Opóźnienia te mogą być spowodowane m.in. niespełnianiem przez produkt wymaganych norm jakościowych, czy też pojawieniem się usterek i problemy z poprawnym działaniem gry. Opóźnienie terminów zakończenia produkcji gry może mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową.

### Ryzyko związane z awarią systemu komputerowego lub włamaniami do niego

Obsługa klientów Spółki odbywa się z wykorzystaniem loginów i haseł użytkowników oraz ich przechowywaniem. Biorąc pod uwagę ewentualność awarii na serwerze głównym, na którym przechowywane są dane użytkowników, oprogramowanie tworzy regularnie kopie bezpieczeństwa na serwerze pomocniczym. Istnieje jednak ryzyko związane z awarią systemu komputerowego do obsługi klientów i wynikających z takiej awarii konsekwencji dla ciągłości prowadzenia działalności przez Spółkę. Ponadto istnieje ryzyko włamania się do systemów komputerowych, serwerów na których przechowywane są dane użytkowników w celu zmiany danych lub ich kradzieży. Ryzyko to może spowodować utrudnienia we współpracy z klientami, klienci mogą wystąpić z roszczeniami odszkodowawczymi w przypadku kradzieży i ujawnienia danych lub może wywołać inne skutki mające negatywny wpływ na sytuację finansową.

### Ryzyko błędu ludzkiego lub działań na szkodę spółki

Działalność Spółki jest ściśle związana z udziałem pracowników w całym cyklu tworzenia produktu i jego sprzedaży. Istnieje ryzyko, że w wyniku nieświadomego lub celowego działania pracownika lub współpracownika Spółka poniesie straty związane z działaniami tj. wprowadzenie wirusów do systemu komputerowego, skasowanie baz danych, przewłaszczenia majątku czy celowe działanie na szkodę Spółki.

### Ryzyko związane z kolejnymi emisjami akcji i pozyskiwaniem środków finansowych

W 2018 r. Spółka zakładała, że środki pozyskane w drodze emisji akcji serii B i C umożliwią mu realizację założonych celów strategicznych. Na początku 2019 r. okazało się, że zapotrzebowanie Spółki na zewnętrzny kapitał w 2019 r. będzie istotnie większe niż zakładały to pierwotne szacunki. Istnieje ryzyko,

że Spółka w przyszłości będzie musiała przeprowadzić kolejne emisje akcji lub szukać innych źródeł finansowania.

Niepozyskanie nowych źródeł finansowania w odpowiednim czasie, w przypadku gdy Spółka wykorzysta dotychczas posiadane kapitały, może mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową.

#### Ryzyko dominującego wpływu głównego akcjonariusza na decyzje podejmowane w Spółce

Podmiotami dominującymi wobec Spółki jest Prime Alternatywna Spółka Inwestycyjna SA z siedzibą w Rzeszowie. Prime Alternatywna Spółka Inwestycyjna S.A. wraz z Prime Bit Investments SA posiadają aktualnie łącznie 53,71% w kapitale zakładowym Spółki oraz uprawniające do 53,71% udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu. Decydujący wpływ na działalność powyższych podmiotów i realizację przez nią strategii rozwoju ma podmiot wobec niej dominujący. W związku z powyższym pozostali akcjonariusze mają ograniczony wpływ na politykę realizowaną przez Spółkę.

#### Ryzyko związane z wojną w Ukrainie.

W dniu 24 lutego 2022 roku rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, w opinii Zarządu, sytuacja wywołana wojną w Ukrainie nie jest bezpośrednim zagrożeniem dla działalności Spółki. W ocenie Zarządu Spółka może bez przeszkód kontynuować swoją działalność. Nie wystąpiła również konieczność korygowania budżetu oraz planów finansowych. Spółka nie posiada aktywów finansowych i niefinansowych, związanych z Ukrainą, Białorusią czy Rosją, dlatego ryzyko związane z utratą ich wartości nie dotyczy Spółki. Ponadto PBG SA nie importuje żadnych surowców, towarów i usług z krajów objętych wojną.

W związku z sytuacją wywołaną wojną w Ukrainie oraz z uwagi na to, że równocześnie dochodzi do mocnych działań dezinformacyjnych, Spółka zwiększyła dotychczasowe zabezpieczenia zapobiegające atakom cybernetycznym. Na taką decyzję Zarządu wpłynęła również sytuacja związana z próbą oszustwa wyłudzenia danych, przy wykorzystaniu wizerunku marki Prime Bit Games S.A., która wystąpiła w kwietniu 2022 roku. Zarząd zlokalizował próby podszywania się pod firmę, poprzez stworzenie rosyjskojęzycznej strony informującej o poszukiwaniu pracowników przez firmę PBG SA, wykorzystując przy tym oryginalne teksty, grafiki, a nawet filmy ukazujące wizerunek osób związanych z PBG SA. Sprawa została przekazana do prokuratury. Zarząd szacuje, że z powodu zamknięcia rynku Rosji i Białorusi na sprzedaż gier oraz spadku popytu na gry w krajach objętych wojną, Spółka przypuszczalnie odnotuje spadek przychodów ze sprzedaży gier w granicach 10-20%. W celu przeciwdziałania negatywnym skutkom ograniczeń związanych z zamknięciem ww. rynków, planowane są zmiany kierunków sprzedażowych i promowanie produkcji Spółki na innych, nieobjętych wojną rynkach. W przypadku Spółki nie wystąpiły żadne administracyjne ograniczenia działalności przez władze. Ponadto Zarząd nie zlokalizował ryzyka związanego z utratą płynności finansowej zarówno w Spółce, jak i u jej klientów. Prime Bit Games SA nie posiada żadnych powiązań z organizacjami czy osobami objętymi sankcjami.

#### Ryzyko związane z odrzuceniem wniosku o zatwierdzenie układu

17 stycznia 2025 r. Spółka zawarła umowę o sprawowanie nadzoru nad przebiegiem postępowania o zatwierdzenie układu w postępowaniu o zatwierdzenie układu ze spółką Hamburga Sp. z o.o., która obwieściła dzisiaj w Krajowym Rejestrze Zadłużonych o ustaleniu dnia układowego wobec

Prime Bit Games S.A., tym samym inicjując postępowanie o zatwierdzenie układu Spółki. Dodatkowo Zarząd Spółki dnia 17 stycznia 2025 roku złożył wniosek o ogłoszenie upadłości wobec Prime Bit Games S.A. We wniosku o ogłoszenie upadłości Zarząd wniósł również o wstrzymanie rozpoznania wniosku o ogłoszenie upadłości do czasu prawomocnego zakończenia postępowania restrukturyzacyjnego, tj. postępowania o zatwierdzenie układu.

17 kwietnia 2025 roku Spółka złożyła wniosek o zatwierdzenie układu do Sądu Rejonowego w Rzeszowie, Wydział V Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych.

12 sierpnia 2025 r. Sąd Rejonowy w Rzeszowie, V Wydział Gospodarczy Sekcja ds. Upadłościowych i Restrukturyzacyjnych zatwierdził układ Spółki z wierzycielami. W ramach układu wierzyciele publiczno-prawni otrzymają 100% wartości wierzytelności, obejmujących należności główne, odsetki i należności uboczne. W przypadku wierzycieli prywatnoprawnych spłaty wyniosą 39% wartości należności głównych. Pozostała kwota należności głównych oraz całość odsetek i należności ubocznych zostanie umorzona. Spłata wszystkich wierzytelności nastąpi w 30 równych, miesięcznych ratach. Pierwsza płatność nastąpi w 6 miesiącu następującym po miesiącu, w którym doszło do stwierdzenia uprawomocnienia się postanowienia o zatwierdzeniu układu, czyli w czerwcu 2026 r.

Istnieje ryzyko niespełnienia przez Spółkę warunków układu i w konsekwencji czego rozpatrywany będzie wniosek o ogłoszenie upadłości.

Opisane powyżej czynniki mogą mieć istotny negatywny wpływ na kształtowanie się kursu akcji Spółki.

## Informacja o posiadanych instrumentach finansowych

Spółka nie korzysta z instrumentów zabezpieczających ryzyko walutowe, stóp procentowych ani ryzyko wypłacalności odbiorców.

## Pozostałe informacje

Prime Bit Games S.A. nie tworzy grupy kapitałowej.

Robert Wist – Prezes Zarządu