

SZ



**JEDNOSTKOWY
RAPORT OKRESOWY
ZA I PÓŁROCZE 2025 ROKU**

Łódź, 22 września 2025 r.

Spis treści

1. WYBRANE DANE FINANSOWE, ZAWIERAJĄCE PODSTAWOWE POZYCJE JEDNOSTKOWEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO (WRAZ Z PRZELICZENIEM NA EURO)	4
2. JEDNOSTKOWE PÓŁROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	6
2.1. Bilans.....	6
2.2. Rachunek zysków i strat	11
2.3. Rachunek przepływów pieniężnych	13
2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	15
2.5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowania zasad (polityki) rachunkowości	17
2.6. Dodatkowe informacje objaśniające	22
3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2025 ROKU	36
3.1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących.....	36
3.2. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń w działalności Emitenta, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony	38
3.3. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.....	48
3.4. Zestawienie wskaźników analitycznych charakteryzujących sytuację ekonomiczno-finansową jednostki.....	49
3.5. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe	50
3.6. Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją	51
3.7. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie w stosunku do wyników prognozowanych;.....	51
3.8. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta.....	51
3.9. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta	52
3.10. Istotne, toczące się postępowania dotyczące zobowiązań oraz wiarytelności Emitenta lub jego jednostek zależnych	52

3.11.	Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe	52
3.12.	Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną znaczących poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji.....	53
3.13.	Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta	53
3.14.	Czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza	55
4.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU.....	56
5.	RAPORT Z PRZEGLĄDU PÓŁROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO...	56



1. WYBRANE DANE FINANSOWE, ZAWIERAJĄCE PODSTAWOWE POZYCJE JEDNOSTKOWEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO (WRAZ Z PRZELICZENIEM NA EURO)

Zawarte poniżej, wybrane dane finansowe zostały przeliczone na EURO według następujących zasad:

Pozycje bilansu zostały przeliczone według średniego kursu obowiązującego na dany dzień bilansowy, ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski:

- Kurs na dzień 30.06.2025 roku - 4,2419 PLN,
- Dla danych porównywalnych kurs na dzień 31 grudnia 2024 roku - 4,2730 PLN.

Pozycje rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu średniego, obliczonego jako średnia arytmetyczna średnich kursów ogłaszanych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie:

- Średni kurs w okresie styczeń - czerwiec 2025 roku - 4,2208 PLN
- Dla danych porównywalnych średni kurs w okresie styczeń - czerwiec 2024 roku - 4,3109 PLN.

Wybrane dane finansowe	Stan na 30.06.2025	Stan na 31.12.2024	Stan na 30.06.2025	Stan na 31.12.2024
	PLN		EUR	
Kapitał własny	28 626 233,25	40 637 769,28	6 748 446,04	9 510 360,23
Kapitał zakładowy	107 690,00	107 690,00	25 387,21	25 202,43
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	16 446 795,45	1 802 810,87	3 877 223,76	421 907,53
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	15 344 711,45	500 512,87	3 617 414,71	117 133,83
Aktywa razem	45 073 028,70	42 440 580,15	10 625 669,79	9 932 267,76
Wartości niematerialne i prawne	10 104 522,64	12 257 779,09	2 382 074,69	2 868 658,81
Należności krótkoterminowe	1 595 167,32	2 673 139,59	376 050,19	625 588,48
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	29 423 190,12	25 531 141,70	6 936 323,37	5 974 992,21

Wybrane dane finansowe	okres od 1.01.2025 do 30.06.2025	okres od 1.01.2024 do 30.06.2024	okres od 1.01.2025 do 30.06.2025	okres od 1.01.2024 do 30.06.2024
	PLN		EUR	
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	7 674 789,35	8 312 657,49	1 818 325,76	1 928 288,17
Zysk (strata) ze sprzedaży	2 959 383,57	4 417 249,93	701 142,81	1 024 670,01
Amortyzacja	2 307 496,56	1 687 227,39	546 696,49	391 386,34
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 019 995,92	4 471 532,99	715 503,20	1 037 262,05
Zysk (strata) brutto	2 868 477,97	4 306 856,11	679 605,28	999 061,94
Zysk (strata) netto	2 526 613,97	2 955 941,11	598 610,21	685 690,02
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 957 305,97	8 957 336,47	937 572,49	2 077 834,44
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-17 028,00	-1 893 223,07	-4 034,31	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto, razem	3 940 277,97	7 064 113,40	933 538,18	1 638 663,25
Liczba akcji (w szt.)	1076900	1071900	1076900	1071900
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	2,35	2,76	0,56	0,64
Wartość księgowa na jedną akcję	26,58	37,91	6,30	8,87

2. JEDNOSTKOWE PÓŁROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

2.1. Bilans

Aktywa		Stan na dzień (zł, gr)		
		30.06.2025	30.06.2024	31.12.2024
A.	Aktywa trwałe	11 904 584,62	14 006 203,64	13 981 158,18
I.	Wartości niematerialne i prawne	10 104 522,64	12 198 104,53	12 257 779,09
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych	4 748 472,64	4 546 604,53	5 754 004,09
2.	Wartość firmy			
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	5 356 050,00	7 651 500,00	6 503 775,00
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne			
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	958 180,04	1 018 642,17	1 095 392,15
1.	Środki trwałe	941 152,04	1 018 642,17	1 095 392,15
	a) grunty (w tym prawo użytkowanie wieczystego)			
	b) budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej	499 465,42	734 861,19	617 163,29
	c) urządzenia techniczne i maszyny	270 376,53	283 780,98	297 658,76
	d) środki transportu			
	e) inne środki trwałe	171 310,09		180 570,10
2.	Środki trwałe w budowie	17 028,00		
3.	Zaliczki na środki trwałe w budowie			
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1.	Od jednostek powiązanych			
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
3.	Od pozostałych jednostek			
IV.	Inwestycje długoterminowe	597 134,94	597 134,94	597 134,94
1.	Nieruchomości			
2.	Wartości niematerialne i prawne			
3.	Długoterminowe aktywa finansowe	597 134,94	597 134,94	597 134,94
	a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
	- udziały i akcje			
	- inne papiery wartościowe			
	- udzielone pożyczki			
	- inne długoterminowe aktywa finansowe			
	b) w pozostałych jednostkach	597 134,94	597 134,94	597 134,94
	- udziały i akcje	597 134,94	597 134,94	597 134,94
	- inne papiery wartościowe			
	- udzielone pożyczki			
	- inne długoterminowe aktywa finansowe			

4.	Inne inwestycje długoterminowe			
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	244 747,00	192 322,00	30 852,00
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	244 747,00	192 322,00	30 852,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe			
Aktywa		Stan na dzień		
		30.06.2025	30.06.2024	31.12.2024
B.	Aktywa obrotowe	33 168 444,08	29 979 577,88	28 459 421,97
I.	Zapasy	2 109 245,77	21 698,48	224 772,23
1.	Materiały	3 005,36	9 331,61	3 005,36
2.	Półprodukty i produkty w toku	2 061 590,50		209 400,00
3.	Produkty gotowe			
4.	Towary			
5.	Zaliczki na dostawy	44 649,91	12 366,87	12 366,87
II.	Należności krótkoterminowe	1 595 167,32	2 400 354,09	2 673 139,59
1.	Należności od jednostek powiązanych	1 277 653,58	1 355 213,09	2 113 846,09
	a) z tytułu dostaw i usług, o okresach spłaty	1 277 653,58	1 355 213,09	2 113 846,09
	- do 12 miesięcy	1 277 653,58	1 355 213,09	2 113 846,09
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
3.	Należności od pozostałych jednostek	317 513,74	1 045 141,00	559 293,50
	a) z tytułu dostaw i usług, o okresach spłaty	3 522,50	4 394,00	3 894,50
	- do 12 miesięcy	3 522,50	4 394,00	3 894,50
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń społ. i zdrow.	222 570,00	1 010 727,00	525 379,00
	c) inne	91 421,24	30 020,00	30 020,00
	d) dochodzone na drodze sądowej			
III.	Inwestycje krótkoterminowe	29 423 190,12	27 555 211,99	25 531 141,70
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	29 423 190,12	27 555 211,99	25 531 141,70
	a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
	- udziały i akcje			
	- inne papiery wartościowe			
	- udzielone pożyczki			
	- inne krótkoterminowe aktywa finansowe			
	b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00
	- udziały i akcje			
	- inne papiery wartościowe			
	- udzielone pożyczki			

	- inne krótkoterminowe aktywa finansowe			
	c) środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	29 423 190,12	27 555 211,99	25 531 141,70
	- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	29 423 190,12	10 303 211,99	25 531 141,70
	- inne środki pieniężne		17 252 000,00	
	- inne aktywa pieniężne			
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe			
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	40 840,87	2 313,32	30 368,45
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy			
D.	Udziały (akcje) własne			
Aktywa razem		45 073 028,70	43 985 781,52	42 440 580,15

Pasywa		Stan na dzień		
		30.06.2025	30.06.2024	31.12.2024
A.	Kapitał własny	28 626 233,25	36 441 819,24	40 637 769,28
I.	Kapitał podstawowy	107 690,00	107 190,00	107 690,00
II.	Kapitał zapasowy	25 991 929,28	32 878 271,13	32 878 271,13
	- w tym nadwyżka wartości sprzedaży nad wartością nominalną udziałów	9 182 519,21	9 182 519,21	9 182 519,21
III.	Kapitał z aktualizacji wyceny			
	- w tym z aktualizacji wartości godziwej			
IV.	Pozostałe kapitały rezerwowe			
	- w tym tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki			
	- w tym na udziały (akcje) własne			
V.	Zysk (strata) z lat ubiegłych		500 417,00	500 417,00
VI.	Zysk (strata) netto	2 526 613,97	2 955 941,11	7 151 391,15
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego			
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	16 446 795,45	7 543 962,28	1 802 810,87
I.	Rezerwy na zobowiązania	1 102 084,00	1 044 337,00	1 302 298,00
1.	Rezerwa z tyt. odroczonego podatku doch.	1 102 084,00	1 044 337,00	1 302 298,00
2.	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00	0,00
	- długoterminowe			
	- krótkoterminowe			
3.	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	0,00
	- długoterminowe			
	- krótkoterminowe			
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1.	Wobec jednostek powiązanych			
2.	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
3.	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00

	a) kredyty i pożyczki			
	b) z tyt. emisji dłużnych papierów wart.			
	c) inne zobowiązania finansowe			
	d) zobowiązania wekslowe			
	e) inne			
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	15 344 711,45	6 499 625,28	500 512,87
1.	Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
	a) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności	0,00	0,00	0,00
	- do 12 miesięcy			
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			

Pasywa		Stan na dzień		
		30.06.2025	30.06.2024	31.12.2024
2.	zobowiązania wobec pozostałych jednostek , w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
	a) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności			
	- do 12 miesięcy			
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			
3.	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	15 344 711,45	6 499 625,28	500 512,87
	a) kredyty i pożyczki			
	b) z tyt. emisji dłużnych papierów wart.			
	c) inne zobowiązania finansowe			
	d) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności	572 788,05	440 716,44	450 607,46
	- do 12 miesięcy	572 788,05	440 716,44	450 607,46
	- powyżej 12 miesięcy			
	e) zaliczki otrzymane na dostawy			
	f) zobowiązania wekslowe			
	g) z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świadczeń	230 073,40	52 568,84	36 186,22
	h) z tytułu wynagrodzeń	3 700,00	3 700,00	3 700,00
	i) inne	14 538 150,00	6 002 640,00	10 019,19
4.	Fundusze specjalne			
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
1.	Ujemna wartość firmy			



2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
	- długoterminowe			
	- krótkoterminowe			
Pasywa razem		45 073 028,70	43 985 781,52	42 440 580,15



2.2. Rachunek zysków i strat

	Wyszczególnienie	Dane na (zł,gr)		
		01.01.- 30.06.2025	01.01.- 30.06.2024	01.01.- 31.12.2024
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, tow. i mater. w tym:	7 674 789,35	8 312 657,49	17 179 246,98
	- od jednostek powiązanych	7 674 789,35	8 312 657,49	17 179 246,98
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	7 674 789,35	8 312 657,49	17 179 246,98
II.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów			
B.	Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów, w tym:	3 255 674,33	2 229 227,78	4 686 019,92
	- jednostkom powiązanym	3 255 674,33	2 229 227,78	4 686 019,92
I.	Koszt wytworzenia sprzedanych produktów	3 255 674,33	2 229 227,78	4 686 019,92
II.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów			
C.	Zysk (strata) brutto na sprzedaży (A-B)	4 419 115,02	6 083 429,71	12 493 227,06
D.	Koszty sprzedaży	150 041,11		118 730,27
E.	Koszty ogólnego zarządu	1 309 690,34	1 666 179,78	3 019 487,66
F.	Zysk (strata) na sprzedaży (C-D-E)	2 959 383,57	4 417 249,93	9 355 009,13
G.	Pozostałe przychody operacyjne	64 353,52	65 298,64	134 654,83
I.	Zyski z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			
II.	Dotacja			
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			
IV.	Inne przychody operacyjne	64 353,52	65 298,64	134 654,83
H.	Pozostałe koszty operacyjne	3 741,17	11 015,58	21 891,70
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			
III.	Inne koszty operacyjne	3 741,17	11 015,58	21 891,70
I.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (F+G-H)	3 019 995,92	4 471 532,99	9 467 772,26
J.	Przychody finansowe	187 971,01	61 738,74	216 050,73
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:			
	- a) od jednostek powiązanych			
	- b) od jednostek pozostałych			
II.	Odsetki, w tym:	187 971,01	61 738,74	216 050,73
	- od jednostek powiązanych			
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym			
	- w jednostkach powiązanych			

IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych			
V.	Inne			

	Wyszczególnienie	Dane na (zł,gr)		
		01.01.- 30.06.2025	01.01.- 30.06.2024	01.01.- 31.12.2024
K.	Koszty finansowe	339 488,96	226 415,62	501 093,84
I.	Odsetki, w tym:	42,32		
	- dla jednostek powiązanych			
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:			
	- w jednostkach powiązanych			
III.	Aktualizacja wartości inwestycji			
IV.	Inne	339 446,64	226 415,62	501 093,84
L.	Zysk (strata) brutto (I+J-K)	2 868 477,97	4 306 856,11	9 182 729,15
M.	Podatek dochodowy	341 864,00	1 350 915,00	2 031 338,00
	część bieżąca	755 973,00	498 900,00	759 892,00
	część odroczone	-414 109,00	852 015,00	1 271 446,00
N.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)			
O.	Zysk (strata) netto (L-M-N)	2 526 613,97	2 955 941,11	7 151 391,15

2.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Wyszczególnienie	Dane za okres (zł,gr)		
	01.01.-30.06.2025	01.01.-30.06.2024	01.01.-31.12.2024
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej			
I. Zysk (strata) netto	2 526 613,97	2 955 941,11	7 151 391,15
II. Korekty razem	1 430 692,00	6 001 395,36	8 094 987,89
1. Amortyzacja	2 307 496,56	1 687 227,39	3 711 487,33
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	48 229,58	-261 722,74	-111 434,36
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)			
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej			
5. Zmiana stanu rezerw	-200 214,00	1 044 337,00	1 302 298,00
6. Zmiana stanu zapasów	-1 884 473,54	-21 698,48	-224 772,23
7. Zmiana stanu należności	1 077 972,24	3 650 383,77	3 377 598,27
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	306 048,58	95 937,02	99 464,61
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-224 367,42	-193 068,60	-59 653,73
10. Inne korekty			
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	3 957 305,97	8 957 336,47	15 246 379,04
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej			
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych			
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne prawne			
3. Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych			
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00
- zbycie aktywów finansowych,			
- dywidendy i udziały w zyskach			
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych			
- odsetki			
- inne wpływy z aktywów finansowych			
4. Inne wpływy inwestycyjne			
II. Wydatki	17 028,00	1 893 223,07	4 053 907,55
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	17 028,00	1 893 223,07	4 053 907,55
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne			
3. Na aktywa finansowe, w tym:			
a) w jednostkach powiązanych			

b) w pozostałych jednostkach			
- nabycie aktywów finansowych			
- udzielone pożyczki długoterminowe			
4. Inne wydatki inwestycyjne			

Wyszczególnienie	Dane za okres (zł,gr)		
	01.01.-30.06.2025	01.01.-30.06.2024	01.01.-31.12.2024
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-17 028,00	-1 893 223,07	-4 053 907,55
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej			
I. Wpływy	0,00	0,00	500,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów finansowych oraz dopłat do kapitału			500,00
2. Kredyty i pożyczki			
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych			
4. Inne wpływy finansowe			
II. Wydatki	0,00	0,00	6 002 640,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych			
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli			6 002 640,00
3. Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku			
4. Spłaty kredytów i pożyczek			
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych			
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych			
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego			
8. Odsetki			
9. Inne wydatki finansowe			
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	0,00	-6 002 140,00
D. Przepływy pieniężne netto, razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	3 940 277,97	7 064 113,40	5 190 331,49
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	3 892 048,42	7 325 836,14	5 301 765,85
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	48 229,55	-261 722,74	-111 434,36
F. Środki pieniężne na początek okresu	26 714 800,08	21 524 468,59	21 524 468,59
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	30 655 078,05	28 588 581,99	26 714 800,08
- o ograniczonej możliwości dysponowania			

2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

	Wyszczególnienie	Dane za okres (zł, gr)		
		01.01.- 30.06.2025	01.01.- 30.06.2024	01.01.- 31.12.2024
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	39 488 518,13	39 488 518,13	39 488 518,13
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	39 488 518,13	39 488 518,13	39 488 518,13
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	107 690,00	107 190,00	107 190,00
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego			
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- wydania udziałów (emisji akcji)			500,00
	- z podziału zysku			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
	- umorzenia udziałów (akcji)			
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	107 690,00	107 190,00	107 690,00
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	32 878 271,13	31 280 452,73	31 280 452,73
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-6 886 341,85	1 597 818,40	1 597 818,40
	a) zwiększenie (z tytułu)	0,00	1 597 818,40	1 597 818,40
	- emisji akcji powyżej wartości nominalnej			
	- podziału zysku (ustawowo)			
	- podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)		1 597 818,40	1 597 818,40
	b) zmniejszenie (z tytułu)	6 886 341,85	0,00	0,00
	- korekta za lata ubiegłe			
	- wypłata dywidendy	6 886 341,85		
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	25 991 929,28	32 878 271,13	32 878 271,13
3.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
3.1.	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny			
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
	-zbycia środków trwałych			
3.2.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu			
4.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu			
4.1.	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych			
	a) zwiększenie (z tytułu)			

	b) zmniejszenie (z tytułu)			
4.2.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu			
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	7 651 808,15	8 100 875,40	7 995 156,17
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	7 651 808,15	8 100 875,40	8 100 875,40
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			

	Wyszczególnienie	Dane za okres (zł, gr)		
		01.01.- 30.06.2025	01.01.- 30.06.2024	01.01.- 31.12.2024
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	7 651 808,15	8 100 875,40	8 100 875,40
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- podziału zysku z lat ubiegłych			
	b) zmniejszenie (z tytułu)	7 651 808,15	7 600 458,40	7 600 458,40
	- przeznaczenie zysku na kapitał zapasowy		1 597 818,40	1 597 818,40
	- wydania udziałów (emisji akcji)			
	- wypłata dywidendy	7 651 808,15	6 002 640,00	6 002 640,00
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	500 417,00	500 417,00
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu			
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	500 417,00	500 417,00
6.	Wynik netto	2 526 613,97	2 955 941,11	7 151 391,15
	a) zysk netto	2 526 613,97	2 955 941,11	7 151 391,15
	b) strata netto			
	c) odpisy z zysku			
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	28 626 233,25	36 441 819,24	40 637 769,28
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	28 626 233,25	36 441 819,24	40 637 769,28

2.5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowania zasad (polityki) rachunkowości

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany w zakresie zasad rachunkowości stosowanych przez Spółkę.

I. Do wartości niematerialnych i prawnych stosuje się następujące rozwiązania:

Na wartości niematerialne i prawne składają się nabyte przez jednostkę, zaliczane do aktywów trwałych, prawa majątkowe nadające się do gospodarczego wykorzystania, o przewidywanym okresie ekonomicznej użyteczności dłuższym niż rok, przeznaczone do używania na potrzeby jednostki, a w szczególności:

- a) autorskie prawa majątkowe, prawa pokrewne, licencje, koncesje,
- b) prawa do wynalazków, patentów, znaków towarowych wraz z prawami własności intelektualnej, wzorów użytkowych oraz zdobniczych
- c) know-how.

Wartości niematerialne i prawne wyceniane są według ceny nabycia lub kosztów wytworzenia (dotyczy to wyłącznie kosztów zakończonych prac rozwojowych) pomniejszonej o odpisy amortyzacyjne, a także odpisy z tytułu trwałej utraty wartości.

Wartości niematerialne i prawne wykorzystywane przez Spółkę w działalności operacyjnej podlegają amortyzacji metodą liniową przez okres 5 lat. Amortyzacja rozpoczyna się w miesiącu następującym po miesiącu, w którym nastąpiło przekazanie do używania. Wartości niematerialne i prawne o jednostkowej nieprzekraczającej kwoty 10.000 zł zalicza się do kosztów bieżącej działalności operacyjnej.

Koszty prac rozwojowych - Koszty zakończonych prac rozwojowych związanych z produkcją gier prowadzonych przez Spółkę, poniesione przed podjęciem produkcji lub zastosowaniem technologii, zalicza się do wartości niematerialnych i prawnych, jeżeli spełnione są łącznie następujące warunki:

- produkt lub technologia wytwarzania są ściśle ustalone, a dotyczące ich koszty prac

rozwojowych wiarygodnie określone,

- techniczna przydatność produktu lub technologii została stwierdzona i odpowiednio udokumentowana i na tej podstawie Spółka podjęła decyzję o wytwarzaniu tych produktów lub stosowaniu technologii,
- koszty prac rozwojowych zostaną pokryte, według przewidywań, przychodami ze sprzedaży tych produktów lub zastosowania technologii.

Koszty zakończonych prac rozwojowych podlegają amortyzacji metodą liniową przez okres ekonomicznej użyteczności rezultatów prac rozwojowych lub w przypadku projektów, dla których możliwe jest określenie wiarygodnych szacunków dotyczących ilości lub wartości sprzedaży, Spółka amortyzuje wartość tych projektów metodą naturalną, w stosunku do planowanego wolumenu sprzedaży. Jeżeli w wyjątkowych przypadkach nie można wiarygodnie oszacować okresu ekonomicznej użyteczności rezultatów zakończonych prac rozwojowych, to okres dokonywania odpisów nie może przekraczać 5 lat.

Amortyzacji zakończonych prac rozwojowych dokonuje się począwszy od miesiąca następującego po miesiącu, w którym nastąpiło przyjęcie ich do użytkowania. Do kosztów zakończonych prac rozwojowych stosuje się odpowiednio określone powyżej zasady dokonywania odpisów aktualizujących z tytułu trwałej utraty wartości.

II. Do rzeczowych aktywów trwałych stosuje się następujące rozwiązania:

Rzeczowe aktywa trwałe są ujmowane według cen nabycia lub kosztów wytworzenia poniesionych na ich wytworzenie, rozbudowę bądź modernizację pomniejszonej o dokonane odpisy amortyzacyjne, a także odpisy z tytułu utraty ich wartości.

Cena nabycia obejmuje kwotę wydatków poniesionych z tytułu nabycia, rozbudowy i/lub modernizacji oraz koszty finansowania zewnętrznego do momentu oddania aktywa do używania.

Odpisów amortyzacyjnych lub umorzeniowych dokonuje się drogą systematycznego, planowanego rozłożenia ich wartości początkowej na ustalony okres amortyzacji. Okres amortyzacji podlega okresowej weryfikacji. Z przeprowadzonej weryfikacji sporządza się protokół, który zatwierdza kierownik jednostki. Odpisów amortyzacyjnych dokonuje się od pierwszego miesiąca następującego po miesiącu, w którym ten środek wprowadzono do

ewidencji.

Uznając za ekonomicznie uzasadnione, stawki amortyzacyjne mogą być podwyższane lub obniżane. W tym celu kierownik jednostki podejmuje stosowną decyzję w formie zarządzenia stanowiącego uzupełnienie do zarządzenia wprowadzającego zasady rachunkowości.

Podstawowe stawki amortyzacyjne wynoszą:

- grunty – grunty nie podlegają amortyzacji,
- prawo wieczystego użytkowania gruntów – 99 lat,
- budynki - 40 lat,
- maszyny i urządzenia - 10 lat,
- środki transportu - 5 lat,
- pozostałe rzeczowe aktywa trwałe - 6 lat.

Stawki, okres i metody amortyzacji ustala się na dzień przyjęcia środka trwałego do ewidencji.

Składniki majątku o przewidywanym okresie użytkowania dłuższym niż rok i wartości początkowej równej lub niższej niż 10000,00. zł są zaliczane bezpośrednio do kosztów zużycia materiałów.

Nakłady w obcych środkach trwałych, polegające na adaptacji, modernizacji lub rozbudowie wynajmowanych pomieszczeń są ujmowane w poz. A.II.1b budynki, lokale, prawa do lokali. Okres amortyzacji i roczna stawka amortyzacyjna ustalane są na podstawie przewidywanego okresu najmu.

Wydatki poniesione na remonty, które powodują ulepszenie lub przedłużenie użytkowania środka trwałego podlegają kapitalizacji. W przeciwnym razie są ujmowane jako koszty w momencie poniesienia.

Do środków trwałych używanych stosuje się indywidualne stawki amortyzacji. Przy ustalaniu okresu amortyzacji i rocznej stawki amortyzacyjnej uwzględnia się okres ekonomicznej użyteczności środka trwałego.

Wydatki ponoszone na wytworzenie rzeczowych aktywów trwałych do momentu przyjęcia do użytkowania prezentowane są jako środki trwałe w budowie.

Obiekty użytkowane na podstawie leasingu i umów o podobnym charakterze stosuje się

rozwiązania określone w przepisach podatkowych wobec spełniania przez spółkę kryteriów jednostki małej.

W przypadku zbycia aktywów trwałych zyski i straty ustala się poprzez porównanie wpływów ze zbycia z wartością bilansową.

Odpis z tytułu trwałej utraty wartości - w przypadku, kiedy środek trwały przestanie być kontrolowany przez jednostkę z powodu jego planowanej likwidacji lub gdy nie przynosi spodziewanych efektów ekonomicznych, a także w przypadku zmiany technologii, dochodzi do utraty wartości. W takim przypadku dokonuje się odpisu aktualizującego. O jego wysokości decyduje kierownik jednostki, jednak nie może być ona niższa od ceny sprzedaży netto tego środka trwałego. W przypadku braku informacji co do ceny sprzedaży, należy zastosować wycenę według wartości godziwej. W sytuacji, gdy ustanie przyczyna, dla której dokonano odpisu z tytułu trwałej utraty wartości, dokonuje się przywrócenia wartości pierwotnej środka trwałego.

III. Inwestycje w nieruchomości i prawa wycenia się w cenie nabycia.

Wyceny bilansowej udziałów/ akcji posiadanych w innych jednostkach zaliczonych do aktywów trwałych dokonuje się według ceny nabycia pomniejszonej o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości.

Nieruchomości inwestycyjne wycenia się w cenie nabycia pomniejszonej o odpisy z tytułu umorzenia/amortyzacji z uwzględnieniem odpisów z tytułu utraty wartości.

IV. Do należności stosuje się następujące rozwiązania:

Należności handlowe oraz pozostałe należności prezentuje się według kwoty wymaganej zapłaty przy zachowaniu zasady ostrożności. Należności na koniec roku obrotowego podlegają analizie pod kątem utraty wartości. Na należności wątpliwe lub dla których istnieją przesłanki nieściągalności tworzone są odpisy aktualizujące. Odpisy aktualizacyjne tworzone są na zasadzie odpisów indywidualnych.

V. Do zapasów stosuje się następujące rozwiązania:

- Spółka nie prowadzi magazynu.
- Materiały biurowe, środki czystości, paliwo odpisuje się w koszty działalności w pełnej wartości wynikającej z faktur pod datą ich zakupu. Na dzień bilansowy ustala się ich stan i wartość oraz koryguje koszty o wartość tak ustalonego stanu.
- Zaliczki wpłacane kontrahentom na poczet dostaw towarów, materiałów, wyrobów gotowych oraz usług obcych, które do dnia bilansowego pozostały nierozliczone wycenia się w wartości wynikającej z dokumentów źródłowych.

VI. Wycena aktywów i pasywów wyrażonych w walutach obcych.

Do przeliczenia należności i zobowiązań w walutach obcych jednostka stosuje analogicznie jak do celów podatkowych - kurs średni NBP z ostatniego dnia roboczego poprzedzającego dzień uzyskania przychodu lub poniesienia kosztu.

Wartość rozchodu walut obcych z rachunku bankowego wycenia się kolejno po kursach poczynawszy od tego, który został najwcześniej zastosowany – metoda FIFO – pierwsze weszło, pierwsze wyszło.

Na dzień bilansowy aktywa i pasywa wyrażone w walutach obcych wycenia się wg średniego kursu NBP na podstawie tabeli z ostatniego dnia roku obrotowego.

Wydatki poniesione podczas zagranicznych podróży służbowych przelicza się na złote przy zastosowaniu kursu z dnia wypłaty zaliczki lub rozliczenia delegacji.

VII. Kapitał podstawowy, kapitał rezerwowy i kapitał zapasowy

Kapitał zakładowy ustala się i wykazuje według wartości nominalnej akcji w wielkości określonej w statucie i wpisanej w rejestrze sądowym. Zadeklarowane, lecz niewniesione wkłady kapitałowe ujmuje się jako należne wkłady na poczet kapitału.

Kapitał zapasowy spółki akcyjnej tworzony jest zgodnie z art. 396. KSH; tzn.:

Na pokrycie straty należy utworzyć kapitał zapasowy, do którego przelewa się co najmniej 8% zysku za dany rok obrotowy, dopóki kapitał ten nie osiągnie co

najmniej jednej trzeciej kapitału zakładowego.

- Do kapitału zapasowego należy przelewać nadwyżki, osiągnięte przy emisji akcji powyżej ich wartości nominalnej, a pozostałe - po pokryciu kosztów emisji akcji.
- Do kapitału zapasowego wpływają również dopłaty, które uiszczają akcjonariusze w zamian za przyznanie szczególnych uprawnień ich dotychczasowym akcjom, o ile te dopłaty nie będą użyte na wyrównanie nadzwyczajnych odpisów lub strat.

Zgromadzenie akcjonariuszy może zwiększyć kapitał zapasowy z tytułu podziału zysków za lata poprzednie.

Zgodnie z paragrafem 30 statutu Spółki może ona tworzyć kapitały obrotowe, rezerwowe i zapasowe.

VIII. Zobowiązania

Zobowiązania wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty z zachowaniem ostrożnej wyceny. Nie rzadziej niż na dzień bilansowy wycenia się wyrażone w walutach obcych zobowiązania po kursie średnim stosowanym przez Narodowy Bank Polski dla danej waluty obcej na ten dzień. Różnice kursowe dotyczące zobowiązań wyrażonych w walutach obcych powstałe na dzień ich wyceny lub przy uregulowaniu zobowiązań w walutach obcych zalicza się odpowiednio do kosztów lub przychodów finansowych.

2.6. Dodatkowe informacje objaśniające

I. Nietypowe zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły nietypowe zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

II. Objaśnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności Emitenta

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne. W I półroczu 2025 r. Spółka wypracowała 7,7 mln zł przychodów (względem 8,3 mln zł przychodów w I półroczu 2024 r., spadek okres/okresu o ok. 7,7 %) i 2,53 mln zł zysku netto (przy 2,96 mln zł w I półroczu 2024 r., spadek okres/okresu o ok. 14,5%).

III. Informacje o odpisach aktualizujących

W okresie, którego dotyczy raport nie dokonywano odpisów aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów oraz nie dokonywano odwrócenia takich odpisów. Nie wystąpiły odpisy aktualizujące wartości zapasów.

IV. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw

Nie dotyczy.

V. Informacja o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego

	Wartość początkowa	Amortyzacja narastająco na 31.12.2024		Wartość na 30.06.2025		Różnica dodatnia	Rezerwa na podatek odroczony
		bilansowa	podatkowa	bilansowa	podatkowa		
prace rozwojowe tryb CO-OP PC	3 049 863,75	1 189 446,87	3 049 863,75	1 860 416,88	0,00	1 860 416,88	353 479,00
prace rozwojowe tryb CO-OP konsole	1 893 223,07	554 146,40	1 893 223,07	1 339 076,67	0,00	1 339 076,67	254 425,00
prace rozwojowe Combat Update	1 936 284,38	387 305,29	1 936 284,38	1 548 979,09	0,00	1 548 979,09	294 306,00
środki pieniężne w euro na rachunku bankowym				22 300 492,87	21 248 524,97	1 051 967,90	199 874,00
razem rezerwy							1 102 084,00

	Wartość początkowa	Amortyzacja narastająco na 31.12.2024		Wartość na 30.06.2025		Różnica ujemna	Aktywa z tytułu podatku odroczonego
		bilansowa	podatkowa	bilansowa	podatkowa		
adaptacja studio dźwięku	297 992,00	139 080,32	52 148,60	158 911,68	245 843,40	-86 931,72	16 517,00
adaptacja biuro	520 117,01	222 896,14	78 017,55	297 220,87	442 099,46	-144 878,59	27 527,00
niewypłacone wynagrodzenie	3 700,00						703,00
ulga IP Box przewidywana wartość za II kw. 2025							200 000,00
razem aktywa							244 747,00

Nie utworzono rezerwy na premie dla zarządu za I półrocze 2025 roku mając na uwadze, iż Rada Nadzorcza nie uchwaliła premii za 2024 roku oraz niejasnych zapisów w polityce wynagrodzeń członków zarządu i rady nadzorczej a sama polityka wynagrodzeń będzie modyfikowana.

Wysokość ulgi IP Box na dzień publikacji niniejszego sprawozdania nie jest znana.

VI. Zmiana wartości początkowej i umorzenie środków trwałych

Składniki majątku trwałego	Stan na 31.12.2024 r.	Zakup	Stan na 30.06.2025 r.
Grunty	0,00		0,00
Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych	891 347,68		891 347,68
Urządzenia techn. i maszyny	416 405,57		416 405,57
Środki transportu	0,00		0,00
Pozostałe środki trwałe	185 200,10		185 200,10
Razem	1 492 953,35		1 492 953,35

Wartość początkowa:

a) Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych: 891 347,68 PLN

Umorzenie/amortyzacja	Umorzenie			Wartość netto	
Składniki majątku trwałego	Stan na 31.12.2024 rok	Amortyzacja za I półrocze 2025	Stan na 30.06.2025 rok	Stan na 31.12.2024 rok	Stan na 30.06.2025 rok
Grunty	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych	274 184,39	117 697,87	391 882,26	617 163,29	499 465,42
Urządzenia techniczne i maszyny	118 746,81	27 282,23	146 029,04	297 658,76	270 376,53
Środki transportu	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe środki trwałe	4 630,00	9 260,01	13 890,01	180 570,10	171 310,09
Razem	397 561,20	154 240,11	551 801,31	1 095 392,15	941 152,04

Spółka zawarła z Modern Profit S.A. z siedzibą w Łodzi i KBM Inwest sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi umowę najmu 380m² powierzchni użytkowej. Umowa została zawarta na czas określony do 30.06.2027 roku. W związku z faktem, iż jednostka poniosła nakłady na wykończenie i adaptację pomieszczeń, które są aktywowane w bilansie w pozycji A.II.1.b aktywów. Spółka amortyzuje przedmiotowe nakłady przez okres równy okresowi obowiązywania umowy.

VII. Zmiana wartości początkowej i umorzenia wartości niematerialnych i prawnych

Wartości niematerialne i prawne	Stan na 31.12.2024 r.	Zakup	Inne zwiększenia	Stan na 30.06.2025 r.
Znak towarowy wraz z prawami własności intelektualnej	11 477 250,00			11 477 250,00
Zakończone prace rozwojowe - tryb Co-OP PC	6 879 371,20			6 879 371,20
Razem	18 356 621,20			18 356 621,20



	Umorzenie/amortyzacja			Wartość netto	
Wartości niematerialne i prawne	Stan na 31.12.2024 r.	Amortyzacja	Stan na 30.06.2025 r.	Stan na 31.12.2024 r.	Stan na 30.06.2025 r.
Znak towarowy wraz z prawami własności intelektualnej	4 973 475,00	1 147 725,00	6 121 200,00	6 503 775,00	5 356 050,00
Zakończone prace rozwojowe - tryb Co-OP PC	1 125 367,11	1 005 531,45	2 130 898,56	5 754 004,09	4 748 472,64
Razem	6 098 842,11	2 153 256,45	8 252 098,56	12 257 779,09	10 104 522,64

Koszty zakończonych prac rozwojowych odpisuje się przez okres ekonomicznej użyteczności rezultatów prac rozwojowych, to jest w okresie od 01.01.2024 do końca ekonomicznej użyteczności znaku towarowego, czyli do 30.10.2027 roku.

VIII. Inwestycje długoterminowe - udziały i akcje w pozostałych podmiotach

Wyszczególnienie	akcje Spectral Games SA	
Stan na dzień 31.12.2024 roku	ilość	2 059 086
	wartość	597 134,94 zł
Zwiększenia	ilość	
	wartość	
Zmniejszenia - sprzedaż akcji	ilość	
	wartość	
Stan na dzień 30.06.2025 r.	ilość	2 059 086
	wartość	597 134,94 zł

Spółka Render Cube S.A. jest aktualnie w posiadaniu 2.059.086 akcji Spectral Games S.A., stanowiących 19,93% zaangażowania w jego kapitale zakładowym. Akcje przeznaczone są do dalszej odsprzedaży w przyszłości. Należności wg okresów wymagalności;

Treść	Okres wymagalności								powyżej 12 miesięcy		Razem	
	do 12 miesięcy											
	do 30 dni		od 31 do 90 dni		od 91 do 180 dni		powyżej 180 dni					
	BO	BZ	BO	BZ	BO	BZ	BO	BZ	BO	BZ	BO	BZ
1	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	(2+4+6+8+10+12)	(3+5+7+9+11+13)
1. Należności od jednostek powiązanych	2 113 846,09	1 277 653,58	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2 113 846,09	1 277 653,58
z tytułu dostaw i usług	2 113 846,09	1 277 653,58	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2 113 846,09	1 277 653,58
inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
z tytułu dostaw i usług	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3. Należności od pozostałych jednostek	106 998,50	102 016,93	144 192,00	127 288,00	278 083,00	0,00	0,00	0,00	30 020,00	88 208,81	559 293,50	317 513,74
z tytułu dostaw i usług	3 894,50	3 522,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3 894,50	3 522,50
inne	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	103 104,00	95 282,00	144 192,00	127 288,00	278 083,00		0,00	0,00	0,00	0,00	525 379,00	222 570,00
inne		3 212,43	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	30 020,00	88 208,81	30 020,00	91 421,24
dochodzone na drodze sądowej	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Razem	2 220 844,59	1 379 670,51	144 192,00	127 288,00	278 083,00	0,00	0,00	0,00	30 020,00	88 208,81	2 673 139,59	1 595 167,32

IX. Struktura kapitału podstawowego

Akcjonariusz	Liczba akcji na dzień		Udział w kapitale na dzień	
	31.12.2024	30.06.2025	31.12.2024	30.06.2025
Iridium Media Group GmbH	600 000	600 000	55,7%	55,7%
Damian Szymański	220 000	220 000	20,4%	20,4%
Krzysztof Szymański	41 000	41 000	3,8%	3,8%
Pozostali akcjonariusze	215 900	215 900	20,1%	20,1%
Razem	1 076 900	1 076 900	100%	100%

Zarząd Spółki Iridium Media Group GmbH z siedzibą w Oberhaching w Niemczech, posiadającej 55,7% akcji Render Cube S.A., poinformował, iż na podstawie przepisów ich obowiązujących nie mają obowiązku sporządzania skonsolidowanego sprawozdania finansowego obejmującego sprawozdania finansowe jednostki dominującej i jednostek zależnych.

X. Czynne rozliczenie międzyokresowe kosztów

Wyszczególnienie	Stan na 31.12.2024 r.	Stan na 30.06.2025 r.
Subskrypcja	28 506,80	37 855,49
Ubezpieczenie	1 861,65	2 985,38
Razem	30 368,45	40 840,87

XI. Struktura rzeczowa i terytorialna przychodów netto ze sprzedaży produktów

Przychody ze sprzedaży	Wartość 01.01.2025 r. - 30.06.2025 r.	Wartość 01.01.2024 r. - 30.06.2024 r.	Wartość 01.01.2024 - 31.12.2024 r.
Udział w zysku ze sprzedaży gry Medieval Dynasty	7 674 789,35	8 312 657,49	17 179 246,98
- w tym przychód od jednostki powiązanej Toplit Productions GmbH	7 674 789,35	8 312 657,49	17 179 246,98

XII. Koszty w układzie rodzajowym

L.p.	Treść	01.01-30.06.2025	01.01-30.06.2024	01.01-31.12.2024
1	Amortyzacja	2 307 496,56	1 687 227,39	3 711 487,33
2	Zużycie materiałów i energii	114 345,43	104 612,94	225 019,80
3	Usługi obce	3 452 040,70	3 236 568,88	6 515 558,90
4	Wynagrodzenia	490 200,00	487 956,00	975 156,00
5	Świadczenia na rzecz pracowników	97 748,82	106 397,84	142 664,80
6	Podatki i opłaty	24 496,60	60 061,59	79 950,16
7	Pozostałe	91 740,59	106 552,59	245 110,04
Razem		6 578 068,70	5 789 377,23	11 894 947,03

Wynagrodzenia łącznie z wynagrodzeniem z zysku, wypłacone lub należne osobom wchodzącym w skład organów jednostki

Wyszczególnienie	wynagrodzenie brutto wypłacone w I półroczu 2025 roku obrotowym		wynagrodzenie brutto wypłacone w 2024 roku obrotowym	
	obciążające koszty	obciążający zysk	obciążające koszty	obciążający zysk
Organ zarządzający	420 000,00	0,00	840 000,00	0,00
Organ nadzorujący	22 200,00	0,00	44 000,00	0,00
Organ administrujący	0,00	0,00	0,00	0,00

XIII. Koszt wytworzenia środków trwałych w budowie

Wyszczególnienie	Środki trwałe w budowie na 01.01.2025.	Koszty wytworzenia w 2025 r.	Oddane do użytkowania	Środki trwałe w budowie na 30.06.2025 r.
Środki trwałe w budowie	0,00	17 028,00	0,00	17 028,00
strona internetowa	0,00	17 028,00		17 028,00

Jednostka ponosi nakłady związane z budową i wdrożeniem strony internetowej. Na dzień bilansowy poniesione nakłady ujęte są technicznie na koncie „Środki trwałe w budowie”. Po zakończeniu prac i oddaniu strony do użytkowania zostaną one przeklasyfikowane do wartości

niematerialnych i prawnych, jako inne wartości niematerialne i prawne, i podlegać będą amortyzacji w przewidywanym okresie ich użytkowania. Wydatki o charakterze koncepcyjnym, promocyjnym oraz związane z bieżącą obsługą i utrzymaniem istniejącej strony internetowej ujmowane są bezpośrednio w kosztach okresu, w którym zostały poniesione.

XIV. Nakłady na niefinansowe aktywa trwale, w tym nakłady na ochronę środowiska

Wyszczególnienie	Nakłady poniesione w I półroczu 2025 r.	Nakłady planowane na II półrocze 2025 r.
1. Nabyte wartości niematerialne i prawne		
w tym koszty zakończonych prac rozwojowych		
2. Środki trwałe przyjęte do użytkowania, w tym:		
- na ochronę środowiska		
3. Środki trwałe w budowie, w tym:	17 028,00	40 000,00
- na ochronę środowiska		
4. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne		

XV. Kursy walut przyjęte do wyceny składników bilansu oraz rachunku zysków i strat

Rodzaj składnika	Kod waluty	Rodzaj kursu - średni kurs NBP	Tabela z dnia	Przyjęty kurs 2025 r.
1. Należności				
- euro	EUR	tabela 124/A/NBP/2025	30.06.2025	4,2419
2. Środki pieniężne w banku				
- euro	EUR	tabela 124/A/NBP/2025	30.06.2025	4,2419

XVI. Struktura środków pieniężnych przyjęta do rachunku przepływów pieniężnych

Rodzaj środków pieniężnych	rok poprzedni	rok bieżący	zmiana stanu środków pieniężnych	środki pieniężne na koniec okresu o ograniczonej możliwości dysponowania
Środki pieniężne w kasie				
Środki pieniężne na rachunkach bankowych	25 531 141,70	29 423 190,12	3 892 048,42	
Różnice kursowe z wyceny bilansowej	-1 100 197,48	-1 051 967,90	48 229,58	
Inne środki pieniężne				
Stan środków pieniężnych na rachunkach VAT	0,00	0,00	0,00	

XVII. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

Nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

XVIII. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

Nie wystąpiły istotne zobowiązania z tytułu dokonania zakupów rzeczowych aktywów trwałych.

XIX. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

Nie wystąpiły istotne rozliczenia z tytułu spraw sądowych.

XX. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

Nie wystąpiły błędy poprzednich okresów.

XXI. Informacje o zmianach sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności

W raportowanym okresie nie wystąpiły zmiany w sytuacji gospodarczej i warunkach prowadzenia działalności, które miałyby istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych.

Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z atakiem Rosji na Ukrainę i potencjalny wpływ ww. konfliktu na działalność Spółki. Spółka nie prowadzi bezpośredniej działalności ani na terytorium, ani we współpracy z podmiotami z Ukrainy czy też z objętej sankcjami Rosji i Białorusi, w związku z czym konflikt zbrojny nie ma bezpośredniego wpływu na działalność Spółki. Sprzedaż gier Emitenta odbywa się za pośrednictwem platform sprzedażowych.

XXII. Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień takich umów

W okresie sprawozdawczym Spółka nie korzystała z kredytów (pożyczek) w związku z czym nie nastąpiło niespłacenie przez Spółkę kredytu lub pożyczki a także Spółka nie naruszyła jakichkolwiek, istotnych postanowień umów kredytu lub pożyczki.

XXIII. Informacje o transakcjach z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

W okresie sprawozdawczym Spółka nie zawierała transakcji z podmiotami powiązanymi, które zostałyby zawarte na warunkach innych niż rynkowe.

XXIV. Informacje o zmianie sposobu (metody) ustalenia wyceny instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej

Nie nastąpiła zmiana sposobu (metody) ustalania wartości godziwej instrumentów finansowych.

XXV. Informacja dotycząca zmiany w klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów

Nie nastąpiła zmiana w klasyfikacji aktywów finansowych.

XXVI. Informacja dotycząca emisji, wykupu i spłaty nieudziałowych i kapitałowych papierów wartościowych

W okresie objętym raportem Spółka nie przeprowadzała emisji, wykupu i spłaty nieudziałowych i kapitałowych papierów wartościowych.

XXVII. Informacja dotycząca wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendy

Sprawozdanie obejmuje okres I półrocza 2025 roku w związku z czym nie jest znana wysokość zysku za rok obrotowy 2025, który podlegałby podziałowi. W dniu 25 czerwca 2025 roku uchwałą nr 7 Zwyczajne Walne Wynagrodzenie Akcjonariuszy Spółki Render Cube Spółka Akcyjna z siedzibą w Łodzi podjęło uchwałę o przeznaczeniu całości zysku Spółki za okres 1 stycznia 2024 r. do 31 grudnia 2024 r. w wysokości 7.151.391,15 zł na wypłatę dywidendy.



XXVIII. Zdarzenia, które wystąpiły po dniu, na które sporządzono półroczne skrócone sprawozdanie finansowe, nieuwjęte w tym sprawozdaniu, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe emitenta

Rozpoczęcie produkcji "Projektu X":

W grudniu 2024 roku Spółka rozpoczęła produkcję nowej gry o nazwie roboczej "Projekt X". Jest to gra z otwartym światem, która opiera się na doświadczeniu zdobytym przy Medieval Dynasty, stanowiąca odpowiedź na malejący z czasem popyt na dotychczasowy tytuł i otwierająca nowe perspektywy rozwoju.

Sukces sprzedaży Medieval Dynasty:

Do marca 2025 roku gra Medieval Dynasty osiągnęła imponujący wynik sprzedaży na poziomie 2,5 miliona sztuk, co świadczy o jej szerokim uznaniu i ugruntowanej pozycji Spółki w branży.

Dalszy rozwój Medieval Dynasty :

Spółka kontynuuje rozwój swojego flagowego tytułu, planując w 2025 roku kolejne aktualizacje oraz premierę pierwszego płatnego dodatku. Te działania mają na celu utrzymanie zainteresowania grą i zwiększenie przyszłych przychodów.

W dniu 25 czerwca 2025 roku uchwałą nr 7 Zwyczajne Walne Wynagrodzenie Akcjonariuszy Spółki Render Cube Spółka Akcyjna z siedzibą w Łodzi podjęło uchwałę o przeznaczeniu

- całości zysku Spółki za okres 1 stycznia 2024 r, do 31 grudnia 2024 r. w wysokości 7.151.391,15 zł

- kwoty niepodzielonego zysku z lat ubiegłych w wysokości 500.417,00 zł

- kwoty części kapitału zapasowego w wysokości 6.886.341,85 zł

tj. łącznie kwotę 14.538.150,00 przeznaczyć na wypłatę dywidendy.

Dywidenda wypłacona zostanie Akcjonariuszom, którym przysługiwały akcje w dniu 7 lipca 2025 roku, w dniu 11 lipca 2025 roku (termin wypłaty dywidendy).

XXIX. Informacje dotyczące zmian zobowiązań warunkowych lub aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego

Emitent nie zaciąga żadnych zobowiązań warunkowych, jak również nie identyfikuje aktywów warunkowych.

XXX. Inne informacje, które mogą w istotny sposób wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego Emitenta

Poza informacjami przedstawionymi w niniejszym raporcie Emitent nie identyfikuje innych istotnych informacji, które mogłyby wpłynąć na ocenę sytuacji majątkowej, finansowej i wyniku finansowego Emitenta.

XXXI. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty na dzień 30.06.2025 r.

Wyszczególnienie	Przeciętna liczba zatrudnionych w I półroczu 2025	Liczba zatrudnionych na 30.06.2025 r.	Liczba pełnych etatów na 30.06.2025 r.
Pracownicy ogółem	3	3	3
- Zarząd	2	2	2
- Prokurent	1	1	1

Emitent informuje, że na stałe współpracuje z 41 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie B2B.

3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2025 ROKU

3.1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących

W I półroczu 2025 r. Spółka wypracowała 7,67 mln zł przychodów (względem 8,31 mln zł przychodów w I półroczu 2024 r., spadek h1/h1 o ok. 7,7 %) i 2,53 mln zł zysku netto (przy 2,96 mln zł w I półroczu 2024 r., spadek h1/h1 o ok. 14,5 %).

Wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę w I półroczu 2025 roku miało w szczególności wiele zaplanowanych wyprzedaży oraz premiery kolejnych darmowych aktualizacji. Premiera długo wyczekiwanej przez graczy aktualizacji “Armors, Crests, Shields & More” (o roboczej nazwie “Combat Update”), która pojawiła się jeszcze pod koniec 2024 roku. Aktualizacja “Combat Update” miała premierę 27.11.2024 roku i wprowadziła m.in. nowe bronie i pancerze z rozbudowaniem systemu walki, herby, możliwość barwienia ubrań, ulepszone AI bandytów czy małżeństwa między graczami. Ta aktualizacja zdecydowanie zwiększyła zainteresowanie nowych graczy pod kątem wcześniej dodanej sieciowej kooperacji, zwłaszcza wśród graczy konsolowych. Wpływ na dobrą sprzedaż w pierwszym półroczu miała też aktualizacja udostępniona graczom 28.01.2025 roku. Wprowadziła ona wiele usprawnień np. “zdalne” pobieranie zasobów podczas budowy w zasięgu magazynu, rozbudowa informacji o ekonomii wioski, a także dodała możliwość malowania ścian budynków na różne kolory i wzory. Dodatkowo 26.06.2025 roku premierę miał pierwszy płatny dodatek (“DLC”) pod nazwą “Echoes of Nature” wprowadzający nowe elementy dekoracyjne wioski.

Zdaniem zarządu Emitenta, wypracowany przez Spółkę wyniki finansowy w I półroczu 2025 r. można ocenić pozytywnie.

Od początku 2025 roku Spółka dalej rozwijała grę „Medieval Dynasty”, której pełna wersja została wydana w 2021 r. Od czasu premiery do gry wprowadzone zostały liczne zmiany i usprawnienia, jak również kolejne elementy rozgrywki. Premiera aktualizacji dodającej do gry tryb kooperacyjny z funkcją Cross-Play, dodatkową zawartość oraz liczne usprawnienia, miała miejsce w dniu 27.06.2024 r., jednocześnie dla rynku PC (Steam, GoG, Epic Store, Microsoft Store), a także dla konsol (Microsoft Store (Xbox Series S i X) oraz PlayStation Store (PS5)). Gra wciąż cieszy się pozytywnym odbiorem wśród graczy. Według strony sklepu Steam na podstawie 3545 recenzji z okresu 1 stycznia 2025 do 30 Lipca 2025 gra uzyskała ponad 87% pozytywnych recenzji, podczas gdy całościowy odbiór to ponad 90% pozytywnych recenzji na podstawie 46 662 recenzji (na dzień 16 Września 2025). Na dzień 28 Lutego 2025 r. gra sprzedała się w nakładzie 2,5 mln. kopii brutto. Poziom tzw. „Listy życzeń”, na platformie Steam na dzień 27 Marca 2025 r. wynosił 1,55 mln zapisów. Gra jest sprzedawana w kilku różnych edycjach w wersji na komputery osobiste, gdzie



najtańsza kosztuje 29,99 Euro w krajach zachodnich, a najdroższa 56,96 Euro. Dodatkowo na konsole nowej generacji gra sprzedawana jest w cenie 34,99 Euro, a na konsolach starszej generacji w cenie 29,99 Euro.

Ponadto w pierwszym półroczu 2025 roku, poza zaplanowanymi aktualizacjami i DLC do “Medieval Dynasty”, Spółka kontynuowała intensywne prace pre-produkcyjne nowego tytułu. Prace przebiegały zgodnie z zakładanym harmonogramem.

Jako istotne zdarzenia mające miejsce w Spółce w I półroczu 2025 r. wyróżnić można w szczególności następujące:

28.01.2025 r. Premiera aktualizacji “Paint Your Town”, wprowadzająca m.in. kolorowanie ścian budynków i ozdabianie wzorami, zakładkę podsumowującą ekonomię wioski, “zdalne magazyny” i wiele różnych usprawnień.

27.03.2025 r. Spółka ogłosiła, że na dzień 28.02.2025 r. przekroczyła sprzedaż 2,5 mln kopii brutto, a “Wishlista” przekroczyła 1,55 mln zapisów.

01.04.2025 r. Sąd Rejonowy w Łodzi zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego w drodze emisji 5.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E w wyniku realizacji II transzy Programu Motywacyjnego.

28.05.2025 r. Rada Nadzorcza pozytywnie oceniła rekomendację Zarządu o wypłacie dywidendy w wysokości 14.538.150,00 zł.

25.06.2025 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki uchwałą nr 7 postanowiło o wypłacie dywidendy w wysokości 14.538.150,00 zł, tj. 13,50 zł na jedną akcję.

26.06.2025 r. Premiera pierwszego płatnego dodatku DLC pt. “Echoes of Nature” oraz nowej ścieżki dźwiękowej “Soundtrack Vol.2”.

Dzień dywidendy został ustalony na 7 lipca 2025., natomiast termin wypłaty dywidendy na 11 lipca 2025 roku. Dywidendą objęte były wszystkie akcje Spółki, tj. akcje w liczbie 1.076.900.

Bieżącą sytuację dot. płynności finansowej Zarząd Spółki ocenia jako stabilną. Na koniec I półrocza 2025 r. Spółka utrzymywała 29 423 190,12 zł w środkach pieniężnych, co pozwala na bezpieczne finansowanie aktualnych prac w Spółce przy wykorzystaniu środków własnych.

3.2. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń w działalności Emitenta, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony

Działalność Render Cube S.A., podobnie jak innych spółek, narażona jest na szereg ryzyk o charakterze finansowym i niefinansowym, których ziszczenie się może mieć wpływ na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju Emitenta. Zarząd Spółki oraz kluczowi menedżerowie odpowiadają za identyfikację, ocenę i monitorowanie ryzyk. O ile to możliwe, Spółka w sposób ciągły prowadzi działania mające na celu ograniczanie negatywnego wpływu zidentyfikowanych ryzyk. Przedstawiona poniżej lista czynników ryzyka nie stanowi katalogu zamkniętego. Emitent przekazuje informacje o czynnikach ryzyka, które, według jego najlepszej wiedzy, mogą mieć wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz cenę rynkową akcji Spółki i które są mu znane na datę niniejszego Sprawozdania. Emitent zastrzega, że mogą istnieć inne okoliczności stanowiące czynniki dodatkowego ryzyka. Nie można wykluczyć, że z upływem czasu oraz rozwojem działalności Spółki katalog opisanych ryzyk będzie wymagał modyfikacji lub rozszerzenia o dodatkowe czynniki.

Ryzyko związane z brakiem sukcesu tworzonych gier

Prowadzoną przez Emitenta działalność, charakteryzuje uzależnienie wygenerowanych wyników finansowych od sukcesu tworzonych (w długim czasie produkcyjnym) gier. Z uwagi na charakterystykę branży, Spółka ma ograniczony wpływ na sukces premiery swoich gier, ponieważ zależy on nie tylko od tematyki, jakości i działań marketingowych wdrożonych przez Spółkę (i podmioty współpracujące z Emitentem), ale również od otoczenia rynkowego. Wpływ na osiągnięty wynik sprzedażowy przez grę Emitenta może mieć m.in. tzw. „okienko wydawnicze”, czyli wydawane w tym samym czasie konkurencyjne tytuły przez wydawców z całego świata, czy też zmieniające się w szybkim tempie technologie i gusta graczy (przez minimum kilkanaście miesięcy od rozpoczęcia produkcji gry do jej wydania). W celu zminimalizowania wpływu wystąpienia tego czynnika ryzyka na wyniki finansowe Spółki, Emitent koncentruje się na rozwoju wydanej już gry Medieval Dynasty m.in. poprzez dodanie trybu kooperacyjnego, co miało miejsce dnia 7 grudnia 2023 roku w wersji na Steam i w 2 kw. 2024 roku w wersji na konsole PS5 i Xbox Series X/S oraz pozostałych platformach PC. W kolejnych kwartałach Spółka planuje dodawanie kolejnych



aktualizacji na wszystkich platformach sprzedażowych. Przyszłe wyniki finansowe Emitenta w istotnym stopniu zależą od sukcesu sprzedażowego aktualizacji Co-Op oraz kolejnych dodatków do gry. Ryzyko braku sukcesu sprzedażowego minimalizuje fakt, iż gra oceniana jest bardzo pozytywnie na platformie Steam, gdzie 90% z ponad 46,6 tys. recenzji jest pozytywnych (stan na 16.09.2025 r.). Celem utrzymania wysokiej jakości produktu i zadowolenia graczy Emitent na bieżąco śledzi ich opinie, celem identyfikacji obszarów wymagających poprawy w grze. Gra Medieval Dynasty została wydana (przez Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy) w wersji na PC, Xbox oraz PlayStation. W opinii Zarządu Spółki dostępność gry na wielu kanałach dystrybucji pozytywnie wpływa na możliwość generowania przychodów z jej sprzedaży. Ponadto w dniu 26 marca 2024 roku premierę miała gra osadzona w świecie Medieval Dynasty, w wersji na platformy VR (przygotowywana przez zewnętrzne studio Spectral Games), co może przyczynić się do dalszego wzrostu zainteresowania graczy produktem Emitenta. Dodatkowo Emitent rozpoczął prace nad nową grą w 2024 roku, warto podkreślić, że dotychczas wydana gra, tj. Medieval Dynasty, zwróciła koszt produkcji i ww. czynnik ryzyka nie zaistniał. Jednakże Emitent ma ograniczony wpływ na sukces komercyjny przyszłych produkcji. W mocy Spółki jest przygotowanie wysokiej jakości gry, a w mocy wydawcy (w przypadku zawarcia współpracy z podmiotem zewnętrznym) przygotowanie dla niej odpowiedniej promocji/kampanii marketingowej. Emitent ma ograniczony wpływ na to jak gra zostanie odebrana przez graczy i czy wzbudzi ich zainteresowanie na tyle by zdecydowali się kupić produkt. Poza tym Spółka nie ma wpływu na działania platform sprzedażowych i promowanie przez nich produktów. Spółka przed rozpoczęciem produkcji bada potencjalne zainteresowanie tytułami za pośrednictwem strony Steam (poprzez budowanie listy życzeń, ang.: wishlist), w celu określenia potencjału popytowego na dany pomysł Emitenta. Po rozpoczęciu prac nad grą, Spółka prowadzi działania marketingowe, nasilone w okresie: prezentacji karty produktu, udziału w wydarzeniach na platformie sprzedażowej, czy premiery gry. Stosowanie takiej praktyki marketingowej ma na celu budowanie zainteresowania potencjalnych odbiorców na każdym etapie tworzenia tytułu. W przypadku zaistnienia sytuacji nieosiągnięcia przez grę oczekiwanego wyniku sprzedażowego oraz braku pokrycia nakładów produkcyjnych na nią poniesionych, lub też w przypadku rezygnacji z kontynuacji prac nad grą w trakcie produkcji sytuacja finansowa Emitenta może ulec pogorszeniu. Wartości niematerialne i prawne w bilansie (gdzie ewidencjonowana jest wartość znaku towarowego i praw własności intelektualnych gry Medieval Dynasty), na dzień 30.06.2025 r. wynosiły 10.104.522,64 PLN. W



ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka jest wysoka, ale prawdopodobieństwo jego wystąpienia w opinii Emitenta jest średnie. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki mógłby wywrzeć on na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Spółki byłaby wysoka.

Ryzyko wynikające z faktu uzależnienia od kluczowych dystrybutorów produktów Emitenta, w szczególności od Valve Corporation LLC z siedzibą w Bellevue, Stan Waszyngton, USA – właściciela platformy Steam

Emitent wyprodukował grę Medieval Dynasty i jest jedynym właścicielem znaku towarowego i praw własności intelektualnej do niej. Głównym ośrodkiem dystrybucji gier Emitenta jest platforma Steam, prowadzona przez spółkę Valve Corporation LLC z siedzibą w Bellevue, Stan Waszyngton, USA (dalej jako: Valve Corporation), będąca wiodącym dystrybutorem gier na świecie. Znaczenie platformy Steam jako głównego ośrodka dystrybucji determinuje pośrednio uzależnienie Emitenta od współpracy wydawcy gry (Toplitz Productions GmbH z siedzibą Oberhaching, Niemcy) z Valve Corporation. Platforma Steam służy jako kanał dystrybucji produkowanych gier oraz jako narzędzie badania popytu na gry Emitenta, poprzez śledzenie zapisów na tzw. listach życzeń (ang.: wishlist). Sprzedaż głównego produktu Emitenta, gry Medieval Dynasty, realizowana była dotychczas przede wszystkim w kanale platformy Steam (poza tym m.in. w: GOG i Epic Games oraz Microsoft Store i PlayStation Store). Zrealizowany wolumen sprzedaży możliwy był m.in. dzięki promowaniu gry przez platformę jako jedną z najlepiej sprzedających się i najwyżej ocenianych produkcji. Ewentualne usunięcie gry z platformy Steam, może skutkować załamaniem dystrybucji produktu. Rozliczenie przychodów ze sprzedaży następuje według standardowej stawki 30% pobieranej przez dystrybutora, co w przypadku jej zwiększenia spowoduje istotny spadek wartości przychodów generowanych przez Render Cube. Jednocześnie Emitent zaznacza, że z uwagi na fakt, iż łączne przychody ze sprzedaży gry przekroczyły 10 mln USD obniżeniu uległa prowizja platformy Steam do 25% dla przychodów generowanych powyżej wskazanej kwoty. W ocenie Emitenta, prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka w tym zakresie jest bardzo niskie – usunięcia gier z platformy Steam mają miejsce wyłącznie w przypadku rażących naruszeń regulaminu. Pewnym zabezpieczeniem w tym zakresie jest również zawarta przez wydawcę gry Medieval Dynasty – spółkę Toplitz Productions GmbH z siedzibą Oberhaching (Niemcy) – umowa z Microsoft w zakresie



udostępnienia gry Medieval Dynasty w ramach subskrypcji Game Pass. Gra została udostępniona w ramach subskrypcji Game Pass 18.06.2021 roku. Należy wskazać, że w przypadku utraty możliwości dystrybucji gier Emitenta (obecnie Medieval Dynasty wraz z dodatkami) z wykorzystaniem platformy Steam, istotnie pogorszyłaby się możliwość sprzedaży produktów przez Spółkę, co negatywnie wpłynęłoby na jej wyniki finansowe oraz perspektywy rozwoju. Gry Emitenta są obecne również na platformie GOG oraz na platformie Epic Games, jak również w sklepach Microsoft Store i PlayStation Store. Dystrybucja gier Emitenta za pośrednictwem platformy Epic Games wiąże się z potencjalnym dodatkowym przychodem wynikającym ze zwolnienia sprzedawanych poprzez tę platformę gier z tantiem za wykorzystanie silnika Unreal Engine. Emitent rozbudowuje kompetencje zespołu dotyczące tworzenia konwersji (portów) gier na inne platformy sprzętowe celem zdywersyfikowania źródeł przychodów ze sprzedaży tytułów. Istotność opisanego czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, gdyż rozwiązanie umów z dystrybutorami, bądź też niedopuszczenie tworzonych przez Spółkę tytułów do dystrybucji za pośrednictwem platformy Steam czy Epic Games istotnie wpłynęłoby na możliwość generowania przychodów z ich sprzedaży. Brak możliwości generowania przychodów za ich pośrednictwem może mieć wpływ na cenę Akcji Emitenta. Oprócz konsekwencji finansowych, materializacja wskazanego czynnika ryzyka może mieć istotny negatywny wpływ na reputację Spółki Render Cube w środowisku graczy, będących głównymi odbiorcami jej produktów i wymusić na Emitencie zmianę przyjętego modelu biznesowego. Emitent określa prawdopodobieństwo wystąpienia wskazanego czynnika ryzyka jako niskie. Wszystkie wskazane wyżej platformy, w tym w szczególności Steam, współpracują z licznymi producentami i wydawcami, a produkcje Emitenta nie odbiegają od innych produkcji prezentowanych na tych platformach. Spółka na każdym etapie produkcji gier weryfikuje ewentualne problemy techniczne i usuwa je na bieżąco.

Ryzyko zależności od głównego akcjonariusza

Głównym akcjonariuszem Render Cube S.A. jest Iridium Media Group GmbH z siedzibą w Oberhaching (dalej jako Iridium Media Group GmbH lub Iridium), posiadający 55,7% udział w kapitale zakładowym Spółki. Zgodnie z §20 Statutu Spółki, Iridium Media Group GmbH (jak również Damianowi Szymańskiemu – Prezesowi Zarządu Spółki i istotnemu akcjonariuszowi) przysługuje uprawnienie osobiste do powołania i odwołania jednego członka Rady Nadzorczej Spółki, jeżeli w

chwili powołania lub odwołania tego członka Rady Nadzorczej posiada więcej niż 15% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu. Dotychczas akcjonariusz nie skorzystał z tego prawa. Ponadto Iridium posiada 100% udział w Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching (Niemcy), pełniącym rolę wydawcy gry Medieval Dynasty. Z uwagi na dominującą pozycję Iridium Media Group GmbH w strukturze akcjonariatu, pozostali akcjonariusze mogą mieć znikomy wpływ na działalność Spółki. Treść podejmowanych przez WZA uchwał w decydującym stopniu będzie zależeć od stanowiska zarządu Iridium, który głosując w sprawie podjęcia danej uchwały może przesądzać o jej przyjęciu lub odrzuceniu przez WZA. Dominujący wpływ głównego akcjonariusza znajduje swoje przełożenie również w działalności operacyjnej Emitenta. Render Cube zawarł umowę produkcyjno-wydawniczą z Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy (spółka, w której 100% udziałów posiada Iridium Media Group GmbH), określając warunki i terminy rozwoju gry Medieval Dynasty. Na mocy umowy ustalono również warunki wynagrodzenia Emitenta w zakresie podziału zysków wydawcy z tytułu sprzedaży gry Medieval Dynasty, zgodnie z którymi Render Cube otrzymuje 50% wpływów netto ze sprzedanych gier (po pokryciu kosztów dystrybucji, standardowo wynoszących 30% w przypadku platformy Steam oraz po zwrocie nakładów poniesionych na produkcję oraz marketing przez wydawcę). Zgodnie z ustaleniami stron zawartymi w aneksie do umowy wydawniczo-produkcyjnej z dnia 7 maja 2021 roku, takie same warunki obowiązują w przypadku wersji gry na konsole. Dnia 31 grudnia 2022 roku Emitent zawarł z wydawcą aneks do umowy wydawniczej, na mocy którego Emitent został wskazany jako jedyny podmiot posiadający pełne prawa autorskie do gry Medieval Dynasty. W związku z powyższym Emitent ma prawo do samodzielnego podejmowania decyzji w zakresie produkcji kolejnych części gry Medieval Dynasty lub gier opartych o jej uniwersum, a także posiada istotnie większe uprawnienia w zakresie koordynowania działań marketingowych wokół gry Medieval Dynasty. Dodatkowo dla kolejnych produkcji Emitent może pełnić funkcję wydawcy lub nawiązać w tym zakresie współpracę z innym podmiotem (przy zastrzeżeniu, że Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy ma prawo pierwszeństwa do wyrównania ofert otrzymanych przez Emitenta od zewnętrznych podmiotów). Na mocy powyżej wskazanego aneksu uzależnienie działalności Spółki od wydawcy i pośrednio od głównego akcjonariusza zostało ograniczone. Decydujący wpływ głównego akcjonariusza powoduje, że ustalone warunki mogą ulec zmianie na mniej korzystne dla Emitenta, co istotnie wpłynęłoby na jego sytuację finansową. Jednakże należy wskazać, że w interesie dominującego akcjonariusza, jak i wszystkich akcjonariuszy Spółki jest, by

działała ona w sposób sprawny i rentowny. W ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka jest wysoka a prawdopodobieństwo jego wystąpienia jest niskie. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki mógłby wywrzeć on na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Spółki byłaby wysoka. Należy wskazać, iż niezależnie od współpracy z Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching (Niemcy) Emitent rozbudowuje własny dział marketingu i community (społeczności) oraz rozważa wejście w segment self publishingu (prowadzenia działalności wydawniczej we własnym zakresie) w celu zminimalizowania przedmiotowego czynnika ryzyka, a także w celu rozwoju kolejnych kompetencji Spółki.

Ryzyko walutowe

Emitent wyprodukował grę Medieval Dynasty, której premiera w wersji Early Access miała miejsce 17.09.2020 roku i od tego czasu osiąga przychody z jej sprzedaży. Wydawcą na platformach sprzedażowych tytułu jest Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching (Niemcy), który prowadzi ze Spółką rozliczenia w walucie obcej – EUR. W związku z powyższym przychody generowane przez Emitenta narażone są na wahania kursu EUR/PLN. Emitent wskazuje, iż wpływy od wydawcy utrzymywane są na koncie walutowym, w związku z czym możliwe jest wybranie dogodnego momentu na przewalutowanie środków pieniężnych na PLN. Jednocześnie większość kosztów Spółka ponosi w PLN, a tylko nieistotna ich część ponoszona jest w walutach obcych. W związku z powyższym korzystniejsze dla Emitenta jest umacnianie się waluty EUR i osłabianie PLN. Spółka nie stosuje działań mających na celu zabezpieczenie przed wahaniami kursów walut. Emitent informuje, że w przypadku zidentyfikowania ryzyka zmiany kursów walut, mającego mieć istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe osiąmane przez Spółki, rozważy podjęcie działań mających na celu zabezpieczenie przed wahaniami kursów walut. Emitent generuje 100% przychodów ze sprzedaży w euro przy braku istotnych kosztów w EUR. W ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka oraz prawdopodobieństwo jego wystąpienia są średnie. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki wywarłby on na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Spółki byłaby średnia.

Ryzyko związane z koncentracją przychodów ze sprzedaży jednej gry

Emitent prowadzi działalność w branży gamedev i koncentruje swoją działalność na grze Medieval Dynasty. Produkcja gier klasy AA jest procesem długotrwałym i często przekraczającym 12 miesięcy. W związku z powyższym Emitent zmuszony jest ponosić nakłady na dany produkt przez określony czas przy jednoczesnym braku generowania przychodów z jego sprzedaży. W przypadku gry Medieval Dynasty, Emitent realizował prace nad nią na zlecenie Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Irdning, Austria (na podstawie umowy obowiązującej od 22.05.2019 r. do 30.11.2020 r.), a następnie na zlecenie Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy (na podstawie umowy obowiązującej od 30.11.2023 r. i trwającej nadal), za które otrzymywał wynagrodzenie. Na mocy umowy z dnia 7.05.2021 roku Emitent nabył dnia 28.10.2022 roku (ostatnia transza płatności) znak towarowy i prawa własności intelektualnej gry Medieval Dynasty za 2,5 mln Euro. Gra została wydana we wczesnym dostępie w wersji na PC w dniu 17.09.2020 roku i od tego dnia zaczęła generować przychody ze sprzedaży. W 2020 roku Emitent uzyskał 7.449.238,76 PLN przychodów ze sprzedaży, w 2021 roku Emitent uzyskał 13.400.224,23 PLN przychodów ze sprzedaży, a w 2022 roku Emitent uzyskał łącznie 13.943.303,98 PLN przychodów ze sprzedaży produktu. W całym 2023 roku Emitent wygenerował przychody na poziomie 15.458.829,97 PLN, a w 2024 roku 17.179.246,98. W pierwszej połowie 2025 roku Spółka wygenerowała już 7.674.789,35 PLN, które również wynikały ze sprzedaży gry Medieval Dynasty. Jak wynika z powyższych danych przychody Emitenta są w istotnym stopniu uzależnione od powodzenia sprzedaży pojedynczej gry, istnieje zatem ryzyko, iż w przypadku osłabnięcia zainteresowania tytułem przez graczy, generowane przychody ze sprzedaży przez Emitenta istotnie spadną. Spółka stara się minimalizować czynnik ryzyka poprzez stały rozwój gry Medieval Dynasty, uwzględniając odczucia i sugestie graczy wyrażane wpisami na forach. Zgodnie z przyjętą przez Emitenta strategią, aktualizacje do gry będą pojawiać się stopniowo, co pewien czas oferując istotny punkt przełomowy w rozwoju gry i zainteresowaniu użytkowników. Stosowanie wskazanej praktyki ma za zadanie wydłużać żywotność projektu i zwiększać jego rentowność. Efektem tych działań jest i ma być utrzymanie płynności finansowej w Spółce. W ramach rozwoju produkcji, Emitent prowadzi prace nad kolejnymi aktualizacjami z tzw. Roadmapy. Dnia 7 grudnia 2023 rok tryb kooperacji wydany został w wersji na platformę Steam a 27 czerwca 2024 r. na pozostałe platformy PC oraz konsole. Spółka rozważa również wyprodukowanie sequela (kolejna pełna wersja gry stanowiącej jej kontynuację) w przyszłości. Ponadto w dniu 26 marca 2024 roku

premierę miała gra osadzona w świecie Medieval Dynasty, w wersji na platformy VR (przygotowywana przez zewnętrzne studio Spectral Games), co może przyczynić się do dalszego wzrostu zainteresowania graczy produktem Emitenta. Na dzień 30.06.2025 r. Spółka wykazała wartość środków pieniężnych na poziomie 29.423.190,12 PLN, przy jednoczesnym braku korzystania z kapitału dłużnego. Taka sytuacja zapewnia Emitentowi bezpieczeństwo w finansowaniu działalności bieżącej Spółki. Emitent rozpoczął prace nad nową grą w 2024 roku. Zarząd Emitenta wskazuje, że portfolio produkcyjnym i planem wydawniczym będzie zarządzał na bieżąco, celem zwiększenia prawdopodobieństwa sukcesu rynkowego produkcji i uzyskaniem jak największych korzyści ekonomicznych dla Spółki. Emitent zakłada, że z biegiem czasu i rozwojem Studia portfolio produktowe będzie rozszerzane, a Emitent będzie mógł dalej dążyć do dywersyfikacji źródeł przychodów. Emitent ocenia zarówno istotność wskazanego czynnika ryzyka jak i prawdopodobieństwo stopniowego spadku zainteresowania graczy grą Medieval Dynasty jako wysokie. Naturalnym w branży gier jest fakt, że nowe produkcje generują najwięcej przychodów bezpośrednio po ich premierze. Cykl życia produktu może być wydłużany poprzez udostępnienie dodatkowych treści (contentu) i płatnych/bezpłatnych dodatków (DLC). Taką praktykę z powodzeniem stosuje Emitent. Niemniej jednak z czasem zainteresowanie grą słabnie, a tym samym pogorszeniu ulegają wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę na danym tytule.

Ryzyko związane z konfliktem interesów zachodzący pomiędzy Panem Damianem Szymańskim Prezesem Zarządu i Panem Krzysztofem Szymańskim, członkiem Rady Nadzorczej oraz Komitetu Audytu, wynikający ze stosunków rodzinnych, a Spółką oraz z tytułu posiadania akcji przez te osoby

Pan Damian Szymański - Prezes Zarządu jest synem Pana Krzysztofa Szymańskiego - Członka Rady Nadzorczej oraz Komitetu Audytu. W związku z powyższym, z uwagi na powiązania rodzinne, może wystąpić konflikt interesów zachodzący pomiędzy Panem Damianem Szymańskim (Prezesem Zarządu) i Panem Krzysztofem Szymańskim (członkiem Rady Nadzorczej oraz Komitetu Audytu), a Spółką. Rzeczowy konflikt interesów, może wiązać się z nienależytym wykonywaniem obowiązków nadzorczych przez wskazaną osobę w stosunku do Prezesa Zarządu Spółki, z uwagi na powiązania rodzinne. Emitent określa istotność wskazanego czynnika ryzyka jako średnią, a prawdopodobieństwo jego wystąpienia jako niskie, z uwagi na fakt, iż pozostali Członkowie Rady

Nadzorczej i Komitetu Audytu nie są powiązani z Członkami Zarządu. Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników Emitent, współpracuje z 41 osobami, z czego znaczną część zespołu tworzą osoby, które są bezpośrednio odpowiedzialne za produkcję gier. Osiągane przez producentów gier komputerowych, działających na polskim rynku, sukcesy przyciągają nowe podmioty do segmentu, co powoduje zwiększenie konkurencyjności w branży. Przy ograniczonej podaży zasobów ludzkich posiadających niezbędne kwalifikacje, zwiększone jest ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu Emitenta, a w szczególności kadry zarządzającej, głównego programisty, producenta i programisty UI/UX, starszego programisty, głównego artysty 3D, głównego artysty postaci, głównej animatorki oraz projektantki poziomów. Dotychczasowe osiągnięcia Emitenta stanowią w dużej mierze efekt pracy zespołu deweloperskiego, skupiającego odpowiednie i specjalistyczne kompetencje. Biorąc pod uwagę plany rozwojowe Spółki w zakresie rozwoju gry Medieval Dynasty oraz rozpoczęcia prac nad kolejnym tytułem, ewentualne odejścia pracowników mogą w istotny sposób zaburzyć harmonogram realizacji zdefiniowanych celów i wpłynąć na obniżenie jakości publikowanych gier, a tym samym wpłynąć negatywnie na przyszłe wyniki finansowe Spółki. W konsekwencji, odbiór produkcji przez graczy może być mniej entuzjastyczny od zakładanego i znaleźć przełożenie na wygenerowanie mniejszych od oczekiwanych przychodów ze sprzedaży. Utrata kluczowych członków zespołu może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną, sytuację finansową oraz majątkową Emitenta. Wskazany czynnik ryzyka jest minimalizowany przez fakt, że Prezes Zarządu Emitenta - Damian Szymański, jest w posiadaniu 220.000 akcji Spółki, co stanowi 20,43% udział w kapitale zakładowym Emitenta oraz daje prawo do 20,43% głosów na WZA Spółki, w związku z powyższym jako jeden z kluczowych członków zespołu, posiada również materialną motywację (posiadanie akcji notowanych), by dążyć do rozwoju działalności Emitenta. W związku z powyższym ryzyko jego rezygnacji z pełnienia funkcji lub świadczenia usług na rzecz Spółki jest minimalizowane. Ponadto Spółka wdrożyła program motywacyjny, który spowoduje, że wraz z realizacją określonych celów, pracownicy i współpracownicy staną się akcjonariuszami Spółki. Program ten ma za zadanie trwale związać członków zespołu ze Spółką i zmotywować ich do rozwoju istniejących i tworzenia kolejnych gier. Dnia 29 czerwca 2022 roku WZA podjęło uchwałę nr 17 w sprawie utworzenia w Render Cube S.A. programu motywacyjnego oraz uchwałę nr 15 w sprawie zmiany Statutu Spółki przez udzielenie Zarządowi Spółki upoważnienia do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego przy jednoczesnym upoważnieniu do

pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy praw poboru akcji emitowanych w ramach kapitału docelowego w całości lub w części za zgodą Rady Nadzorczej. WZA Spółki postanowiło, że wyemitowane zostanie nie więcej niż 21.300 nowych akcji zwykłych na okaziciela, o wartości nominalnej 0,10 PLN każda. W przypadku rejestracji wszystkich akcji nowej emisji będą one stanowić 1,96% wszystkich akcji. Dnia 21.03.2023 r. Zarząd podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego Emitenta w granicach kapitału docelowego celem realizacji wskazanego programu motywacyjnego w zakresie jego I transzy. Na mocy uchwały Zarząd Emitenta podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki z kwoty 106.480,00 zł do kwoty 107.190,00 zł, w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii D w liczbie 7 100 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Dnia 13.07.2023 r. przydzielonych zostało 7 100 akcji serii D, obejmowanych po cenie nominalnej, 16 członkom zespołu Emitenta. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane przez Sąd Rejestrowy dnia 9.10.2023 r. Dnia 6.11.2024 r. Zarząd podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego Emitenta w granicach kapitału docelowego celem realizacji wskazanego programu motywacyjnego w ramach jego II transzy. Na mocy uchwały Zarząd Emitenta podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki z kwoty 107.190,00 zł do kwoty 107.690,00 zł, w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii E w liczbie 5 000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Do dnia 6.12.2024 r. przydzielonych zostało 5 000 akcji serii E, obejmowanych po cenie nominalnej, 21 członkom zespołu Emitenta. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane przez Sąd dnia 1 kwietnia 2025 r. W dniu 25 czerwca 2025 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki uchwałą nr 18 postanowiło o zmianie uchwały nr 17 w sprawie utworzenia w Render Cube S.A. programu motywacyjnego poprzez wydłużenie czasu trwania programu do 2028 r.

W ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka jest wysoka a prawdopodobieństwo jego wystąpienia jest niskie. W bieżącej działalności Spółki, przedmiotowe ryzyko się nie zmaterializowało. Nie miały miejsca sytuacje odejścia kluczowych członków zespołu. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki wywarłby on na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Spółki byłaby wysoka.

3.3. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

W ocenie Zarządu Emitenta ewentualne zagrożenia lub ryzyka dotyczące pozostałych miesięcy 2025 r. są w głównej mierze tożsame z ogólnymi ryzykami i zagrożeniami, które odnoszą się do działalności Emitenta, i które zostały opisane w punkcie 3.2. powyżej. W tym zakresie wskazać można w szczególności na:

- ryzyko związane z brakiem sukcesu tworzonych gier,
- ryzyko walutowe,
- ryzyko związane z koncentracją przychodów ze sprzedaży jednej gry.

Dodatkowo w związku ze zmieniającą się sytuacją geopolityczną Emitent wskazuje również na:

Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną

Międzynarodowe stosunki gospodarcze związane z funkcjonowaniem przedsiębiorstw powodują, że w coraz większym stopniu podmioty będące aktywnymi uczestnikami życia gospodarczego stają się uzależnione nie tylko od czynników gospodarczych, jak również politycznych. Te ostatnie stają się trudne do oceny, a w konsekwencji oszacowanie ich wpływu na działalność podmiotów jest trudne.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój i ewentualne zdarzenia związane w szczególności z wojną na Ukrainie oraz konfliktem na Bliskim Wschodzie. Wpływ ww. konfliktów i ogólnej sytuacji geopolitycznej z tym związanej, nie powinien istotnie różnić się od ogólnego wpływu, z którymi musi lub będzie musiała się zmierzyć większość podmiotów gospodarczych prowadzących działalność w Polsce.

Emitent zastrzega, że mogą istnieć inne okoliczności stanowiące czynniki dodatkowego ryzyka. Nie można wykluczyć, że z upływem czasu oraz rozwojem działalności Spółki katalog opisanych ryzyk będzie wymagał modyfikacji lub rozszerzenia o dodatkowe czynniki.

3.4. Zestawienie wskaźników analitycznych charakteryzujących sytuację ekonomiczno-finansową jednostki

LP	Nazwa wskaźnika	Kryterium prezentacji	Rok obrotowy		
I.	Wskaźnik rentowności	miernik	30.06.2025	30.06.2024	2024
1	Rentowność majątku (ROA)	procent	5,61%	6,72%	16,61%
2	Rentowność netto	procent	32,92%	35,56%	40,92%
3	Rentowność kapitału własnego (ROE)	procent	8,83%	8,11%	17,35%
II.	Wskaźnik płynności finansowej	miernik	30.06.2025	30.06.2024	2024
4	Wskaźnik płynności finansowej I stopnia	krotność	2,16	4,61	56,24
5	Wskaźnik płynności finansowej II stopnia	krotność	2,02	4,61	55,86
6	Wskaźnik płynności finansowej III stopnia	krotność	1,92	4,24	50,72
7	Wskaźnik handlowej zdolności rozliczeniowej	krotność	0,10	0,37	4,70
III.	Wskaźnik rotacji (obrotowości)	miernik	30.06.2025	30.06.2024	2024
8	Spyt w należności	w dniach	46,85	35,42	91,42
9	Spyt w zobowiązań	w dniach	11,89	75,14	9,61

Wskaźniki rotacji uwzględniają okres badania czyli 180 dni.

Spółka Render Cube S.A. utrzymuje bardzo dobre wskaźniki rentowności. Pomimo spadków w 2025 roku, poziomy ROA, ROE i rentowności netto nadal świadczą o wysokiej efektywności finansowej oraz konkurencyjności. Jest to rezultatem dobrze zoptymalizowanego modelu biznesowego. Spadek rentowności ROA i ROE, głównie związany jest z wzrostem kosztów podstawowej działalności. Jednak Render Cube przedstawia dobrą efektywność operacyjną i finansową, co świadczy o dobrze zarządzanym i dochodowym modelu biznesowym.

Zarząd utrzymuje wysokie stany gotówki, ze względu na dużą kosztochłonność wydań nowych pozycji, które ma zaplanowane w najbliższym okresie. Na podstawie wskaźnika spłaty należności widać że jest zawyżony w stosunku do branży gamingowej jednak głównym czynnikiem wpływającym na zawyżenie wskaźnika jest premiera nowych trybów gry, co bezpośrednio przetożyło się na zawyżenie wskaźnika. Jednak wskaźnik spłaty zobowiązań świadczy o bardzo

szybkiej spłacalności zobowiązań, co przekłada się na solidność finansową, lecz warto rozważyć bardziej zrównoważoną politykę płatniczą, by efektywniej zarządzać kapitałem obrotowym.

Render Cube S.A. wyróżnia się na tle polskiej i globalnej branży gamingowej wysoką rentownością, znakomitą płynnością i ostrożną polityką finansową. Obecna strategia gromadzenia środków na rozwój świadczy o dojrzałym i długofalowym podejściu do zarządzania finansami, co zwiększa szanse na niezależność twórczą i sukces kolejnych produkcji. Spółka jest w świetnej kondycji i posiada solidne fundamenty do dalszego, zrównoważonego rozwoju.

3.5. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe

W ocenie Emitenta najważniejszymi czynnikami wpływającymi na niniejsze półroczne sprawozdanie finansowe pozostaje dalsze wsparcie produkcji aktualizacjami oraz duża ilość przemysłanych wyprzedaży.

Z uwagi na specyfikę rynku gier, dalsze wsparcie i rozwijanie produktu przekłada się na większe zainteresowanie ze strony graczy, które naturalnie maleje wraz z upływem czasu. W przypadku gry Medieval Dynasty, która jest na rynku od 2020 r. ogon sprzedażowy jest wydłużany poprzez realizację długofalowego planu wsparcia produktu przez Spółkę. Należy podkreślić, że cykliczność i wielkość sukcesu kolejnych aktualizacji nie jest możliwa do przewidzenia. Nie mają one precyzyjnie zdefiniowanych terminów premier, co może wpływać na wysokość wyników osiąganych przez Spółkę w analogicznych okresach raportowych w przyszłości.

Jednocześnie w dniu 26 czerwca 2025 r. miała miejsce premiera pierwszego płatnego dodatku DLC pt. "Echoes of Nature" oraz nowej ścieżki dźwiękowej "Soundtrack Vol.2".

3.6. Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją

Spółka nie posiada jednostek zależnych ani stowarzyszonych, tym samym nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

3.7. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie w stosunku do wyników prognozowanych;

Spółka nie publikowała szacunków ani prognoz finansowych dotyczących prezentowanego okresu. Ze względu na specyfikę branży w ocenie Spółki nie jest możliwe precyzyjne określenie potencjalnych poziomów sprzedaży. Dlatego też, Spółka nie sporządza żadnych wiążących planów sprzedaży produktów (w zakresie ich liczby).

3.8. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta

Struktura akcjonariatu Emitenta przedstawia się zgodnie z poniższą tabelą. Dominujący udział w Spółce posiadają kluczowe dla rozwoju Spółki osoby, które odpowiadają za jej działalność operacyjną.

Akcjonariusz	Liczba akcji na dzień		Udział w kapitale na dzień	
	31.12.2024	30.06.2025	31.12.2024	30.06.2025
Iridium Media Group GmbH	600 000	600 000	55,7%	55,7%
Damian Szymański	220 000	220 000	20,4%	20,4%
Krzysztof Szymański	41 000	41 000	3,8%	3,8%
Pozostali akcjonariusze	215 900	215 900	20,1%	20,1%
Razem	1 076 900	1 076 900	100%	100%

Zarząd Spółki Iridium Media Group GmbH z siedzibą w Oberhaching w Niemczech, posiadającej 55,7 % akcji Render Cube SA, poinformował, iż na podstawie przepisów ich obowiązujących nie mają obowiązku sporządzania skonsolidowanego sprawozdania finansowego obejmującego sprawozdania finansowe jednostki dominującej i jednostek zależnych.

Wedle najlepszej wiedzy Emitenta w okresie od dnia przekazania ostatniego raportu okresowego, ww. struktura akcjonariatu nie uległa zmianie.

3.9. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta

- Damian Szymański, Prezes Zarządu Emitenta posiada 220.000 akcji serii A, stanowiących 20,43% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 20,43% udziału w głosach na WZA,
- Michał Nowak, Wiceprezes Zarządu Emitenta posiada 4.350 akcji, stanowiących 0,4% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 0,4% udziału w głosach na WZA,
- Krzysztof Szymański, Członek Rady Nadzorczej Emitenta posiada 41.000 akcji serii A, stanowiących 3,81% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 3,81% udziału w głosach na WZA.

Wedle najlepszej wiedzy Emitenta w okresie od dnia przekazania ostatniego raportu okresowego, stan posiadania akcji Emitenta przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta nie uległ zmianie.

3.10. Istotne, toczące się postępowania dotyczące zobowiązań oraz wierzytelności Emitenta lub jego jednostek zależnych

Na dzień niniejszego raportu nie toczą się żadne istotne postępowania dotyczące zobowiązań oraz wierzytelności Emitenta.

3.11. Informacje o zawarciu przez Emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

W ocenie Emitenta wszystkie transakcje są zawierane przez Emitenta na warunkach rynkowych.

3.12. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną znaczących poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji

Do dnia publikacji niniejszego raportu, Spółka nie udzielała, nie otrzymała, ani nie ubiegała się o otrzymanie jakichkolwiek poręczeń lub gwarancji, w tym również od podmiotów powiązanych z Emitentem.

3.13. Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta

Sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu, że Spółka będzie kontynuować działalność gospodarczą i nie istnieją przesłanki wskazujące na zagrożenie jej kontynuacji. Bilans sporządzony na dzień 30.06.2025 roku wskazuje po stronie aktywów i pasywów sumę 45 073 028,70 zł.

Kapitał własny pozostaje dodatni i na dzień 30.06.2025 r. wynosi 28 626 233,25 zł (w analogicznym okresie roku poprzedniego tj. na dzień 30.06.2024 r. kapitał własny wynosił 36.441.819,24 zł) W okresie od 01.01.2025 r. do 30.06.2025 roku w wyniku prowadzonej działalności operacyjnej Spółka odnotowała zysk netto w wysokości 2 526 613,97 zł (w analogicznym okresie roku poprzedniego tj. w I półroczu 2024 r. Spółka wypracowała zysk netto w wysokości 2.955.941,11 zł).

W dniu 29 czerwca 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki podjęło uchwałę w sprawie przyjęcia zasad programu motywacyjnego dla członków organów Spółki, kadry zarządzającej Spółką oraz kluczowych pracowników i współpracowników Spółki (dalej: „Program Motywacyjny”). Na mocy ww. uchwały Zarząd Spółki został upoważniony w szczególności, do wykorzystania kapitału docelowego na potrzeby realizacji Programu Motywacyjnego i emisji akcji w jego ramach.

Program Motywacyjny został uchwalony na lata 2022-2025*. Zgodnie z warunkami Programu Motywacyjnego osobami uprawnionymi do uczestnictwa w Programie Motywacyjnym będą osoby wskazane przez Zarząd Spółki, wybrane w szczególności z uwzględnieniem kryterium czasu, przez który dana osoba współpracuje ze Spółką (bez względu na formę zatrudnienia). Lista osób uprawnionych zostanie zaakceptowana przez Radę Nadzorczą Spółki, w szczególności w zakresie uczestnictwa w Programie członków Zarządu.

Realizacja Programu Motywacyjnego odbywać będzie się na następujących zasadach:

1. Łącznie w ramach Programu Motywacyjnego może być zaoferowane maksymalnie 21 300 akcji.
2. Realizacja Programu Motywacyjnego zostanie przeprowadzona w 4 transzach.
3. W ramach Transzy I („Transza I”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 7.100 akcji Spółki i zaproponowania objęcia akcji osobom uprawnionym.
4. Proponując objęcie akcji w ramach Transzy I Zarząd będzie brał pod uwagę w szczególności okres współpracy wybranych osób ze Spółką.
5. Transza I programu zostanie zrealizowana bez konieczności spełnienia się dodatkowych warunków, niezwłocznie po rejestracji kapitału docelowego w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego Render Cube Spółka Akcyjna | Jednostkowy raport okresowy za I półrocze 2024 r. | Strona 46
6. W ramach Transzy II („Transza II”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 5.000 akcji Spółki i zaproponowania objęcia akcji osobom uprawnionym.
7. Transza II programu będzie mogła zostać zrealizowana przez Zarząd pod warunkiem premiery gry Medieval Dynasty w wersji Co-Op na platformie Steam PC do końca 2023 roku. (Warunek został spełniony – dnia 7 grudnia 2023 roku tryb kooperacyjny został wydany w wersji na PC).
8. W ramach Transzy III („Transza III”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 7.100 akcji Spółki i zaproponowania objęcia akcji osobom uprawnionym.
9. Transza III programu będzie mogła zostać zrealizowana przez Zarząd pod warunkiem premiery na platformie Steam PC drugiego autorskiego projektu Spółki.
10. W ramach Transzy IV („Transza IV”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 2.100 akcji Spółki i zaproponowania objęcia akcji osobom uprawnionym.
11. Transza IV programu będzie mogła zostać zrealizowana przez Zarząd pod warunkiem, iż sprzedaż drugiego autorskiego projektu Spółki na platformie Steam PC, o którym mowa w ust. 9 niniejszego paragrafu, przekroczy 500.000 sztuk.
12. Każda z transz, o których mowa powyżej, będzie realizowana niezależnie od innych Transz z zastrzeżeniem, iż ewentualne warunki realizacji danej Transzy muszą zostać spełnione w okresie trwania programu.

13. W ramach programu motywacyjnego, akcje będą emitowane po cenie równej cenie nominalnej, tj. 0,10 zł za jedną akcję. Akcje nie będą mogły być oferowane po cenie niższej od wartości nominalnej akcji Spółki.

14. Osoby uprawnione, które obejmą akcje w ramach programu będą zobowiązane do zawarcia ze Spółką umów lock-up w zakresie akcji objętych w ramach programu, na co najmniej 12 miesięcy od dnia rejestracji danych akcji w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Zarząd Spółki będzie mógł skrócić okres lock-up lub zwolnić daną osobę od obowiązku zawarcia umowy lock-up w zakresie części lub wszystkich obejmowanych akcji.

15. Osoby, które obejmą akcje w ramach programu mogą zostać zobligowane przez Zarząd Spółki do tego, by wraz z objęciem akcji zobowiązać się do odsprzedaży objętych akcji na rzecz Spółki (w zakresie dozwolonym przez Kodeks Spółek Handlowych) w przypadku, w którym dana osoba zrezygnuje ze współpracy ze Spółką w trakcie trwania programu tj. przed końcem 2025 roku, a rezygnacja będzie podyktowana przyczynami innymi niż leżącymi wyłącznie po stronie Spółki.

Na dzień niniejszego raportu zrealizowana została II Transza Programu Motywacyjnego.

*W dniu 25 czerwca 2025 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki uchwałą nr 18 postanowiło o zmianie uchwały nr 17 w sprawie utworzenia w Render Cube S.A. programu motywacyjnego poprzez wydłużenie czasu trwania programu do 2028 r.

3.14. Czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza

Zdaniem Zarządu Emitenta premiera pierwszego płatnego dodatku DLC pt. "Echoes of Nature" oraz nowej ścieżki dźwiękowej "Soundtrack Vol.2", która odbyła się 24.06.2025 r. będzie miała wpływ na wynik finansowy Spółki w nadchodzących kwartalach.

W latach 2025-2026 r. Spółka zamierza dodawać kolejne elementy rozgrywki, obiecane społeczności graczy na mapie rozwoju tytułu Medieval Dynasty, z czego następne dwie większe aktualizacje mają mieć premierę w drugim półroczu 2025 r.

Spółka planuje także w 2025 r. kontynuować pre-produkcję drugiego tytułu produkowanego równoległe do rozwoju Medieval Dynasty. W 2026 r. Spółka planuje kontynuować produkcję nowego tytułu oraz wydać kolejne DLC do gry Medieval Dynasty.

Zarząd przewiduje dalszy rozwój Spółki poprzez produkcję gier z segmentu Premium Indie.

4. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zgodnie z § 70 ust. 1 pkt 4 Rozporządzenia Ministra z dnia 29 marca 2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim Zarząd Render Cube S.A. niniejszym oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, półroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy, oraz że półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Prezes Zarządu

Damian Szymański

Wiceprezes Zarządu

Michał Nowak

5. RAPORT Z PRZEGLĄDU PÓŁROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Opinia przekazana w załączniku nr 1 do niniejszego raportu.

Łódź, 22.09.2025 r.

Prezes Zarządu

Damian Szymański

Wiceprezes Zarządu

Michał Nowak