



JEDNOSTKOWY RAPORT OKRESOWY RENDER CUBE S.A.

ZA I PÓŁROCZE 2026 ROKU

Łódź, 25 września 2026 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.....	10
2.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	11
2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	13
2.5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowania zasad (polityki) rachunkowości	15
2.6. Dodatkowe informacje objaśniające	20
3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2026 ROKU	33
3.1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	33
3.2. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń w działalności Emitenta, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony	34
3.3. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.....	45
3.4. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe	46
3.5. Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją	47
3.6. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie w stosunku do wyników prognozowanych;.....	47
3.7. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta	47
3.8. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta	48
3.9. Istotne, toczące się postępowania dotyczące zobowiązań oraz wierzytelności Emitenta lub jego jednostek zależnych.....	48
3.10. 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 ..	48
3.11. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną znaczących poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji	49

3.12.	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	49
3.13.	Czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza	51
4.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU	52
5.	RAPORT Z PRZEGLĄDU PÓŁROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	53

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 30.06.2026 roku - 4,2963 PLN,
- Dla danych porównywalnych kurs na dzień 31 grudnia 2025 roku - 4,2267 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 2026 roku - 4,2522 PLN
- Dla danych porównywalnych średni kurs w okresie styczeń - czerwiec 2025 roku - 4,2208 PLN.

Wybrane dane finansowe	Stan na 30.06.2026	Stan na 31.12.2025	Stan na 30.06.2026	Stan na 31.12.2025
	PLN		EUR	
Kapitał własny	37 579 742,80	33 809 303,24	8 747 001,56	7 998 983,42
Kapitał zakładowy	107 690,00	107 690,00	25 065,75	25 478,51
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 872 946,02	1 325 682,52	435 943,96	313 644,81
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	1 345 048,02	614 522,52	313 071,25	145 390,62
Aktywa razem	39 452 688,82	35 134 985,76	9 182 945,52	8 312 628,23
Wartości niematerialne i prawne	5 819 032,76	7 951 266,21	1 354 428,87	1 881 199,57
Należności krótkoterminowe	2 132 052,65	3 098 546,41	496 253,21	733 088,80
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	21 202 413,14	17 541 272,22	4 935 040,18	4 150 110,54



Render Cube Spółka Akcyjna | Jednostkowy raport okresowy za I półrocze 2026 r.

Wybrane dane finansowe	okres od 1.01.2026 do 30.06.2026	okres od 1.01.2025 do 30.06.2025	okres od 1.01.2026 do 30.06.2026	okres od 1.01.2025 do 30.06.2025
	PLN		EUR	
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	8 130 386,98	7 674 789,35	1 912 042,47	1 818 325,76
Zysk (strata) ze sprzedaży	4 077 226,96	2 959 383,57	958 851,17	701 142,81
Amortyzacja	2 247 367,10	2 307 496,56	528 518,67	546 696,49
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 087 167,65	3 019 995,92	961 188,95	715 503,20
Zysk (strata) brutto	4 282 321,56	2 868 477,97	1 007 083,76	679 605,28
Zysk (strata) netto	3 770 439,56	2 526 613,97	886 703,25	598 610,21
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 749 458,73	3 957 305,97	881 769,14	937 572,49
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-51 112,48	-17 028,00	-12 020,24	-4 034,31
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto, razem	3 698 346,25	3 940 277,97	869 748,89	933 538,18
Liczba akcji (w szt.)	1 076 900	1 076 900	1 076 900	1 076 900
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	3,50	2,35	0,82	0,56
Wartość księgowa na jedną akcję	34,90	31,40	8,12	7,43

2. JEDNOSTKOWE PÓŁROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

2.1. Bilans

	Aktywa	Stan na dzień zamknięcia		
		30.06.2026	30.06.2025	31.12.2025
		PLN		
A.	Aktywa trwałe	7 814 791,85	11 904 584,62	9 706 825,47
I.	Wartości niematerialne i prawne	5 819 032,76	10 104 522,64	7 951 266,21
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych	2 737 409,76	4 748 472,64	3 742 941,21
2.	Wartość firmy			
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	3 081 623,00	5 356 050,00	4 208 325,00
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne			
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	1 042 220,15	958 180,04	1 106 241,32
1.	Środki trwałe	1 042 220,15	941 152,04	1 088 363,32
	a) grunty (w tym prawo użytkowanie wieczystego)			
	b) budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej	349 573,38	499 465,42	381 767,52
	c) urządzenia techniczne i maszyny	281 487,92	270 376,53	254 539,95
	d) środki transportu	258 368,77		290 005,76
	e) inne środki trwałe	152 790,08	171 310,09	162 050,09
2.	Środki trwałe w budowie		17 028,00	17 878,00
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	356 404,00	244 747,00	52 183,00
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	356 404,00	244 747,00	52 183,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe			

	Aktywa	Stan na dzień zamknięcia		
		30.06.2026	30.06.2025	31.12.2025
		PLN		
B.	Aktywa obrotowe	31 637 896,97	33 168 444,08	25 428 160,29
I.	Zapasy	8 299 971,84	2 109 245,77	4 769 840,72
1.	Materiały		3 005,36	
2.	Półprodukty i produkty w toku	8 285 471,84	2 061 590,50	4 769 840,72
3.	Produkty gotowe			
4.	Towary			
5.	Zaliczki na dostawy	14 500,00	44 649,91	
II.	Należności krótkoterminowe	2 132 052,65	1 595 167,32	3 098 546,41
1.	Należności od jednostek powiązanych	1 953 180,51	1 277 653,58	2 430 950,16
	a) z tytułu dostaw i usług, o okresach spłaty	1 953 180,51	1 277 653,58	2 430 950,16
	- do 12 miesięcy	1 953 180,51	1 277 653,58	2 430 950,16
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
3.	Należności od pozostałych jednostek	178 872,14	317 513,74	667 596,25
	a) z tytułu dostaw i usług, o okresach spłaty	132,56	3 522,50	5 431,85
	- do 12 miesięcy	132,56	3 522,50	5 431,85
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń społ.i zdrow.	65 574,00	222 570,00	573 955,59
	c) inne	113 165,58	91 421,24	88 208,81
	d) dochodzone na drodze sądowej			
III.	Inwestycje krótkoterminowe	21 202 413,14	29 423 190,12	17 541 272,22
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	21 202 413,14	29 423 190,12	17 541 272,22
	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	21 202 413,14	29 423 190,12	17 541 272,22
	- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	5 202 413,14	29 423 190,12	17 541 272,22
	- inne środki pieniężne	16 000 000,00		
	- inne aktywa pieniężne			
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe			
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 459,34	40 840,87	18 500,94
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy			
D.	Udziały (akcje) własne			
	Aktywa razem	39 452 688,82	45 073 028,70	35 134 985,76

	Pasywa	Stan na dzień zamknięcia		
		30.06.2026	30.06.2025	31.12.2025
		PLN		
A.	Kapitał własny	37 579 742,80	28 626 233,25	33 809 303,24
I.	Kapitał podstawowy	107 690,00	107 690,00	107 690,00
II.	Kapitał zapasowy	33 701 613,24	25 991 929,28	25 991 929,28
	- 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			
VI.	Zysk (strata) netto	3 770 439,56	2 526 613,97	7 709 683,96
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego			
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 872 946,02	16 446 795,45	1 325 682,52
I.	Rezerwy na zobowiązania	527 898,00	1 102 084,00	711 160,00
1.	Rezerwa z tyt.odroczonego podatku doch.	527 898,00	1 102 084,00	711 160,00
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	1 345 048,02	15 344 711,45	614 522,52
1.	Wobec jednostek powiązanych		0,00	
	a) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności		0,00	
	- do 12 miesięcy			
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			
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	1 345 048,02	15 344 711,45	614 522,52
	a) kredyty i pożyczki			
	b) z tyt. emisji dłużnych papierów wart.			
	c) inne zobowiązania finansowe			
	d) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności	65 794,02	572 788,05	572 482,88
	- do 12 miesięcy	65 794,02	572 788,05	572 482,88
	- powyżej 12 miesięcy			
	e) zaliczki otrzymane na dostawy			
	f) zobowiązania wekslowe			
	g) z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świad.	891 432,46	230 073,40	37 739,64
	h) z tytułu wynagrodzeń	387 821,54	3 700,00	4 300,00
	i) inne		14 538 150,00	
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	0,00		0,00
Pasywa razem		39 452 688,82	45 073 028,70	35 134 985,76

2.2. Rachunek zysków i strat

	Rachunek zysków i strat	01.01.- 30.06.2026	01.01.- 30.06.2025	01.01.- 31.12.2025
		PLN		
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, tow.i mater. w tym:	8 130 386,98	7 674 789,35	16 975 587,45
	- od jednostek powiązanych	8 129 760,30	7 674 789,35	16 975 136,56
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	8 130 386,98	7 674 789,35	16 975 587,45
II.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów			
B.	Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów, w tym:	2 389 613,84	3 255 674,33	5 729 030,78
	- jednostkom powiązanym	2 389 613,84	3 255 674,33	5 729 030,78
I.	Koszt wytworzenia sprzedanych produktów	2 389 613,84	3 255 674,33	5 729 030,78
II.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów			
C.	Zysk (strata) brutto na sprzedaży (A-B)	5 740 773,14	4 419 115,02	11 246 556,67
D.	Koszty sprzedaży	42 260,01	150 041,11	315 460,11
E.	Koszty ogólnego zarządu	1 621 286,17	1 309 690,34	2 905 748,46
F.	Zysk (strata) na sprzedaży (C-D-E)	4 077 226,96	2 959 383,57	8 025 348,10
G.	Pozostałe przychody operacyjne	11 825,25	64 353,52	132 458,52
I.	Zyski z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			
II.	Dotacja			
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			
IV.	Inne przychody operacyjne	11 825,25	64 353,52	132 458,52
H.	Pozostałe koszty operacyjne	1 884,56	3 741,17	15 636,57
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			
III.	Inne koszty operacyjne	1 884,56	3 741,17	15 636,57
I.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (F+G-H)	4 087 167,65	3 019 995,92	8 142 170,05
J.	Przychody finansowe	195 304,62	187 971,01	437 098,40
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:			
	- a) od jednostek powiązanych			
	- b) od jednostek pozostałych			
II.	Odsetki, w tym:	112 657,54	187 971,01	437 098,40
	- od jednostek powiązanych			
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym			
	- w jednostkach powiązanych			
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych			
V.	Inne	82 647,08		
K.	Koszty finansowe	150,71	339 488,96	436 570,49
I.	Odsetki, w tym:	150,71	42,32	72,32
	- dla jednostek powiązanych			
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:			

	- w jednostkach powiązanych			
III.	Aktualizacja wartości inwestycji			
IV.	Inne		339 446,64	436 498,17
L.	Zysk (strata) brutto (I+J-K)	4 282 321,56	2 868 477,97	8 142 697,96
M.	Podatek dochodowy	511 882,00	341 864,00	433 014,00
	część bieżąca	999 365,00	755 973,00	1 045 483,00
	część odroczone	-487 483,00	-414 109,00	-612 469,00
N.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)			
O.	Zysk (strata) netto (L-M-N)	3 770 439,56	2 526 613,97	7 709 683,96

2.3. Rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.- 30.06.2026	01.01.- 30.06.2025	01.01-31.12.2025
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	PLN		
I. Zysk (strata) netto	3 770 439,56	2 526 613,97	7 709 683,96
II. Korekty razem	-20 980,83	1 430 692,00	-1 917 209,18
1. Amortyzacja	2 247 367,10	2 307 496,56	4 640 531,63
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	37 205,33	48 229,58	-1 100 673,66
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)			
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej			
5. Zmiana stanu rezerw	-183 262,00	-200 214,00	-591 138,00
6. Zmiana stanu zapasów	-3 530 131,12	-1 884 473,54	-4 545 068,49
7. Zmiana stanu należności	966 493,76	1 077 972,24	-425 406,82
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	730 525,50	306 048,58	114 009,65
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-289 179,40	-224 367,42	-9 463,49
10. Inne korekty			
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	3 749 458,73	3 957 305,97	5 792 474,78
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 i 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	51 112,48	17 028,00	344 867,92
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	51 112,48	17 028,00	344 867,92
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			
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-51 112,48	-17 028,00	-344 867,92
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej			
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów finansowych oraz dopłat do kapitału			
2. Kredyty i pożyczki			
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych			
4. Inne wpływy finansowe			
II. Wydatki	0,00	0,00	14 538 150,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych			
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli			14 538 150,00
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	-14 538 150,00
D. Przepływy pieniężne netto, razem (A.III+/- B.III+/-C.III)	3 698 346,25	3 940 277,97	-9 090 543,14
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	3 661 140,92	3 892 048,42	-7 989 869,48
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	37 205,33	48 229,58	-1 100 673,66
F. Środki pieniężne na początek okresu	17 624 256,94	26 714 800,08	26 714 800,08
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	21 322 603,19	30 655 078,05	17 624 256,94
- o ograniczonej możliwości dysponowania			

2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

		01.01.- 30.06.2026	01.01.- 30.06.2025	01.01.- 31.12.2025
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	33 809 303,24	40 637 769,28	40 637 769,28
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	33 809 303,24	40 637 769,28	40 637 769,28
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	107 690,00	107 690,00	107 690,00
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego			
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- wydania udziałów (emisji akcji)			
	- z podziału zysku			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
	- umorzenia udziałów (akcji)			
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	107 690,00	107 690,00	107 690,00
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	25 991 929,28	32 878 271,13	32 878 271,13
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	7 709 683,96	-6 886 341,85	-6 886 341,85
	a) zwiększenie (z tytułu)	7 709 683,96	0,00	0,00
	- emisji akcji powyżej wartości nominalnej			
	- podziału zysku (ustawowo)			
	- podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	7 709 683,96		
	b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	6 886 341,85	6 886 341,85
	- wypłata dywidendy		6 886 341,85	6 886 341,85
	- koszty emisji akcji			
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	33 701 613,24	25 991 929,28	25 991 929,28
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	7 709 683,96	7 651 808,15	7 651 808,15
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	7 709 683,96	7 651 808,15	7 651 808,15
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	7 709 683,96	7 651 808,15	7 651 808,15
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- podziału zysku z lat ubiegłych			
	b) zmniejszenie (z tytułu)	7 709 683,96	7 651 808,15	7 651 808,15
	- przeznaczenie zysku na kapitał zapasowy	7 709 683,96		
	- wydania udziałów (emisji akcji)			
	- wypłata dywidendy		7 651 808,15	7 651 808,15
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu			
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			



Render Cube Spółka Akcyjna | Jednostkowy raport okresowy za I półrocze 2026 r.

	- 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	0,00	0,00
6.	Wynik netto	3 770 439,56	2 526 613,97	7 709 683,96
	a) zysk netto	3 770 439,56	2 526 613,97	7 709 683,96
	b) strata netto			
	c) odpisy z zysku			
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	37 579 742,80	28 626 233,25	33 809 303,24
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	37 579 742,80	28 626 233,25	33 809 303,24

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 począwszy 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. Nierzadziej 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

W sprawozdaniu nie omawiano zagadnień określonych w Załączniku nr 1 do Ustawy o rachunkowości, które nie wystąpiły w jednostce zarówno w bieżącym okresie sprawozdawczym, jak i w okresie porównywalnym.

Sprawozdanie zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności gospodarczej przez Spółkę w niezmienionym zakresie przez okres co najmniej 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Zarząd nie identyfikuje zdarzeń ani okoliczności, które mogłyby zagrozić kontynuowaniu działalności.

I. Nietypowe zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki finansowe Spółki. Przychody osiągnięte do 30 czerwca 2026 roku wynikają z konsekwentnie realizowanej strategii rozwoju, opierającej się na flagowej produkcji Spółki „Medieval Dynasty”.

W 2025 roku oraz w I półroczu 2026 r. dynamika sprzedaży Gry została podtrzymana dzięki wydaniu dodatków (DLC): „Echoes of Nature” i „Soundtrack Vol.2” (czerwiec 2025 r.) oraz „Exquisite Pack” (grudzień 2025 r.). 16 czerwca 2026 r. została zaktualizowana Roadmapa dalszego rozwoju Gry, zapowiadając nadchodzącą darmową aktualizację „Wild Game” oraz kolejny płatny dodatek (DLC) „Hunting Set” na dzień 22 września 2026 roku.

Efektem prowadzonych działań oraz niesłabnącej popularności tytułu było przekroczenie na dzień 31 grudnia 2025 roku łącznej sprzedaży brutto na poziomie 3 mln egzemplarzy.

II. Objaśnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności Emitenta

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

W I półroczu 2026 r. Spółka wypracowała 8,13 mln zł przychodów (względem 7,67 mln zł przychodów w I półroczu 2025 r., wzrost r/r o ok. 6 %) i 3,77 mln zł zysku netto (przy 2,53 mln zł w I półroczu 2025 r., wzrost r/r o ok. 49 %).

Wyniki finansowe osiągnięte w I półroczu 2026 roku związane są ze sprzedażą gry Medieval Dynasty - flagowej produkcji Spółki.

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 wartość zapasów.

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

W okresie od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. nie wystąpiły rezerwy na świadczenia pracownicze ani pozostałe rezerwy. Zmiany rezerwy z tytułu odroczonego podatku dochodowego przedstawiono w notce V.

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

	Wartość początkowa	Amortyzacja narastająco na 30.06.2026		Wartość na 30.06.2026		Różnica dodatnia	Rezerwa na podatek odroczony
		bilansowa	podatkowa	bilansowa	podatkowa		
prace rozwojowe tryb CO-OP PC	3 049 863,75	1 982 411,45	3 049 863,75	1 067 452,30	0,00	1 067 452,30	202 816,00
prace rozwojowe tryb CO-OP konsole	1 893 223,07	1 108 292,79	1 893 223,07	784 930,28	0,00	784 930,28	149 137,00
prace rozwojowe Combat Update	1 936 284,38	1 051 257,20	1 936 284,38	885 027,18	0,00	885 027,18	168 155,00
środki pieniężne w euro na rachunku bankowym				4 324 117,12	4 286 435,61	37 681,51	7 159,00
różnice kursowe należności Toplitz				1 953 180,51	1 949 861,79	3 318,72	631,00
razem rezerwy							527 898,00

	Wartość początkowa	Amortyzacja narastająco na 30.06.2026		Wartość na 30.06.2026		Różnica ujemna	Aktywa z tytułu podatku odroczonego
		bilansowa	podatkowa	bilansowa	podatkowa		
adaptacja studio dźwięku	297 992,00	188 755,59	81 947,80	109 236,41	216 044,20	-106 807,79	20 293,00
adaptacja biuro	520 117,01	315 789,04	130 029,25	204 327,97	390 087,76	-185 759,79	35 294,00
niewypłacone wynagrodzenie					4 300,00		817,00
ulga IP Box przewidywana wartość za I kw. 2026							300 000,00
razem aktywa							356 404,00

VI. Zmiana wartości początkowej i umorzenie środków trwałych

Składniki majątku trwałego	Stan na 31.12.2025 rok	Zakup	Stan na 30.06.2026 rok
Grunty	0,00		0,00
Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych	891 347,68		891 347,68
Urządzenia techn. i maszyny	427 025,57	47 967,48	474 993,05
Środki transportu	316 369,92		316 369,92
Pozostałe środki trwałe	185 200,10	0,00	185 200,10
Razem	1 819 943,27	47 967,48	1 867 910,75

Składniki majątku trwałego	Umorzenie/amortyzacja			Wartość netto	
Składniki majątku trwałego	Stan na 31.12.2025 rok	Amortyzacja za I półrocze 2026	Stan na 30.06.2026 rok	Stan na 31.12.2025 rok	Stan na 30.06.2026 rok
Grunty	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych	509 580,16	32 194,14	541 774,30	381 767,52	349 573,38
Urządzenia techniczne i maszyny	172 485,62	21 019,51	193 505,13	254 539,95	281 487,92
Środki transportu	26 364,16	31 636,99	58 001,15	290 005,76	258 368,77
Pozostałe środki trwałe	23 150,01	9 260,01	32 410,02	162 050,09	152 790,08
Razem	731 579,95	94 110,65	825 690,60	1 088 363,32	1 042 220,15

Spółka zawarła z Modern Profit SA z siedzibą w Łodzi, KBM Inwest Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi i Monnari Trade S.A. z siedzibą w Łodzi umowę najmu ~440m² powierzchni użytkowej. Umowa została zawarta na czas określony do 30.06.2027 roku. W 2025 roku aneksem przedłużono czas trwania umowy do 31.12.2031 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, jednostka 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 31.12.2025 r.	Przyjęcie do użytkowania lub zwiększenie	Inne zwiększenia	Stan na 30.06.2026 r.
Znak towarowy wraz z prawami własności intelektualnej	11 477 250,00	0,00	0,00	11 477 250,00
Zakończone prace rozwojowe	6 879 371,20	0,00	0,00	6 879 371,20
Strona internetowa	0,00	21 023,00	0,00	21 023,00
Razem	18 356 621,20	21 023,00	0,00	18 377 644,20

	Umorzenie/amortyzacja			Wartość netto	
Wartości niematerialne i prawne	Stan na 31.12.2025 r.	Amortyzacja za okres 01.01-30.06.2026 r.	Stan na 30.06.2026 r.	Stan na 31.12.2025 r.	Stan na 30.06.2026 r.
Znak towarowy wraz z prawami własności intelektualnej	7 268 925,00	1 147 725,00	8 416 650,00	4 208 325,00	3 060 600,00
Zakończone prace rozwojowe	3 136 429,99	1 005 531,45	4 141 961,44	3 742 941,21	2 737 409,76
Strona internetowa	0,00	0,00	0,00	0,00	21 023,00
Razem	10 405 354,99	2 153 256,45	12 558 611,44	7 951 266,21	5 819 032,76

Koszty zakończonych prac rozwojowych odpisuje się przez okres ekonomicznej użyteczności rezultatów prac rozwojowych, to jest w okresie od zakończenia prac rozwojowych 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 S.A.	
Stan na początek roku 01.01.2026	ilość	2 059 086
Cena akcji 0,29 zł	wartość	597 134,94 zł
Zwiększenia	ilość	0
	wartość	0,00
Zmniejszenia - sprzedaż akcji	ilość	0
	wartość	0,00
Stan na 30.06.2026	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% udziału w kapitale zakładowym tej spółki. Akcje przeznaczone są do dalszej odsprzedaży w przyszłości. Na dzień 30 czerwca 2026 r. Zarząd Render Cube S.A. nie zidentyfikował przesłanek wskazujących na utratę wartości posiadanych akcji Spectral Games S.A.

IX. Należności wg okresów wymagalności

	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	2 430 950,16	1 953 180,51	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2 430 950,16	1 953 180,51
z tytułu dostaw i usług	2 430 950,16	1 953 180,51	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2 430 950,16	1 953 180,51
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	173 426,66	113 298,14	473 877,59	65 574,00	20 292,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	667 596,25	178 872,14
z tytułu dostaw i usług	5 431,85	132,56	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	5 431,85	132,56
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	79 786,00		473 877,59	65 574,00	20 292,00		0,00	0,00	0,00	0,00	573 955,59	65 574,00
inne	88 208,81	113 165,58	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	88 208,81	113 165,58
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	2 604 376,82	2 066 478,65	473 877,59	65 574,00	20 292,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3 098 546,41	2 132 052,65

X. Struktura kapitału podstawowego

Akcjonariusz	Liczba akcji na dzień		Udział w kapitale na dzień	
	31.12.2025	30.06.2026	31.12.2025	30.06.2026
Iridium Media Group GmbH	600 000	600 000	55,72%	55,72%
Damian Szymański	220 000	220 000	20,43%	20,43%
Krzysztof Szymański	41 000	41 000	3,81%	3,81%
Pozostali akcjonariusze	215 900	215 900	20,04%	20,04%
Razem	1 076 900	1 076 900	100,00%	100,00%

Zarząd Spółki Iridium Media Group GmbH z siedzibą w Oberhaching w Niemczech, posiadającej 55,72% 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.

XI. Czynne rozliczenie międzyokresowe kosztów

Wyszczególnienie	Stan na 30.06.2026 r.	Stan na 31.12.2025 r.
Subskrypcja	0,00	12 290,91
Ubezpieczenie	3 459,34	6 210,03
Razem	3 459,34	18 500,94

XII. Struktura rzeczowa i terytorialna przychodów netto ze sprzedaży produktów

Przychody ze sprzedaży	za okres 01.01.- 30.06.2026	za okres 01.01.- 31.12.2025
1. Udział w zysku ze sprzedaży gry Medieval Dynasty	8 129 760,30	16 975 136,56
- w tym przychód od jednostki powiązanej Toplitz Productions GmbH	8 129 760,30	16 975 136,56
2. Przychody z udostępniania dźwięku	626,68	450,89
Razem sprzedaż produktów	8 130 386,98	16 975 587,45

XIII. Koszty w układzie rodzajowym

	Treść	01.01-30.06.2026	01.01-31.12.2025
1	Amortyzacja	2 247 367,10	4 640 531,63
2	Zużycie materiałów i energii	194 178,86	244 811,68
3	Usługi obce	1 522 423,62	7 194 129,87
4	Wynagrodzenia	2 888 015,33	995 957,22
5	Świadczenia na rzecz pracowników	622 511,47	144 360,65
6	Podatki i opłaty	23 242,31	85 727,10
7	Pozostałe	56 010,85	193 294,41
Razem		7 553 749,54	13 498 812,56

W grudniu 2025 r. Emitent podjął decyzję o zmianie dotychczasowego modelu współpracy z zespołem, polegającej na stopniowym przejściu z modelu samozatrudnienia, opartego na umowach B2B, na model zatrudnienia w oparciu o umowy o pracę. W ocenie Emitenta zmiana modelu współpracy ma na celu zwiększenie stabilności i przewidywalności zasobów kadrowych oraz ograniczenie ryzyka rotacji kluczowych członków zespołu.

Zmiana modelu współpracy przełożyła się jednocześnie na zmianę struktury kosztów działalności Emitenta, w szczególności na zmniejszenie poziomu kosztów usług obcych, przy jednoczesnym wzroście kosztów wynagrodzeń oraz świadczeń na rzecz pracowników. Zmiana ta wynika bezpośrednio z przeniesienia części kosztów związanych z realizacją usług przez osoby współpracujące na podstawie umów B2B do kategorii kosztów związanych z zatrudnieniem pracowników.

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

	wynagrodzenie brutto należne w okresie 01.01-30.06.2026		wynagrodzenie brutto wypłacone w 2025 roku obrotowym	
	obciążające koszty	obciążający zysk	obciążające koszty	obciążający zysk
Organ zarządzający	420 000,00	0,00	840 000,00	0,00
Organ nadzorujący	25 800,00	0,00	46 950,00	0,00
Organ administrujący	0,00	0,00	0,00	0,00

XV. Koszt wytworzenia środków trwałych w budowie

Wyszczególnienie	Stan na 01.01.2026 r.	Koszty wytworzenia w okresie 01.01.- 30.06.2026	Oddane do użytkowania	Stan na 30.06.2026 r.
Środki trwałe w budowie	0,00	0,00	0,00	0,00
WNIP -strona internetowa	17 878,00	3 145,00	21 023,00	0,00

XVI. Nakłady na niefinansowe aktywa trwałe, w tym nakłady na ochronę środowiska

Wyszczególnienie	Nakłady poniesione w okresie 01.01- 30.06.2026	Nakłady planowane na rok następny
1. Nabyte wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
w tym koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2. Środki trwałe przyjęte do użytkowania, w tym:	47 967,48	0,00
- na ochronę środowiska	0,00	0,00
3. Środki trwałe w budowie, w tym:	0,00	0,00
- na ochronę środowiska	0,00	0,00
4. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	3 145,00	0,00

XVII. 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 na 30.06. 2026 r.
1. Należności				
- euro	EUR	tabela 124/A/NBP/2026	30.06.2026	4,2963
2. Środki pieniężne w banku				
- euro	EUR	tabela 124/A/NBP/2026	30.06.2026	4,2963

XVIII. 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	0,00	0,00	0,00	0,00
Środki pieniężne na rachunkach bankowych	17 541 272,22	21 202 413,14	3 661 140,92	0,00
Różnice kursowe z wyceny bilansowej	-476,18	37 681,51	37 205,33	0,00
Inne środki pieniężne	0,00	0,00	0,00	0,00
Stan środków pieniężnych na rachunkach VAT	0,00	41,23	41,23	0,00

Pojawiające się różnice między RPP, a Bilansem wynikają z Art. 48b ust. 3 Ustawy o rachunkowości, który nakazuje uwzględnienie rachunku przepływów pieniężnych wszystkich wpływów i wydatków. Ponieważ bilansowe różnice kursowe mają charakter czysto memoriałowy (nie są rzeczywistym wpływem ani wydatkiem), metoda pośrednia wymaga ich skorygowania, aby doprowadzić wynik finansowy do poziomu faktycznych przepływów pieniężnych.

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

Nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

XX. Informacje o ustalonej wielkości faktycznie zapłaconego podatku dochodowego

L.p.	Treść	Kwota
1.	Przychody bilansowe	8 404 262,42
2.	Przychody niebędące przychodami podatkowymi	62 861,74
	- bilansowe różnice kursowe	62 861,74
3.	Przychody podatkowe	8 341 400,68
4.	Koszty bilansowe	4 121 940,86
5.	Koszty nie będące kosztem podatkowym	1 043 676,18
	- bilansowe ujemne różnice kursowe	19 869,97
	- amortyzacja	1 009 795,20
	- niewypłacone wynagrodzenia	4 300,00

	- inne koszty rodzajowe	6 159,19
	- ubezpieczenie samochodu pow. 150 000,000	1 823,00
	- 25% kosztów eksploatacji samochodów osobowych	1 728,82
6.	Wynagrodzenia za 12/25 wypłacone w 2026 roku	4 300,00
7.	Koszty podatkowe	3 082 564,68
8.	Zysk bilansowy	4 282 321,56
9.	Dochód podatkowy	5 258 836,00

L.p.	zaliczki na podatek CIT-8	kwota
1.	styczeń	205 058,00
2.	luty	110 957,00
3.	marzec	163 308,00
4.	kwiecień	147 466,00
5.	maj	79 984,00
6.	czerwiec	292 592,00
	razem	999 365,00

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

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

XXII. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

Nie wystąpiły istotne rozliczenia z tytułu spraw sądowych.

XXIII. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

Nie wystąpiły błędy poprzednich okresów.

XXIV. 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.

XXV. 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.

XXVI. 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.

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

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

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

Nie nastąpiła zmiana w klasyfikacji aktywów finansowych.

XXIX. 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.

XXX. Informacja dotycząca wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendy

Sprawozdanie obejmuje okres I półrocza 2026 rok w związku z czym nie jest znana wysokość zysku za rok obrotowy 2026, który podlegałby podziałowi.

W dniu 26 czerwca 2026 roku uchwałą nr 7 Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki Render Cube Spółka Akcyjna z siedzibą w Łodzi przeznaczono całość zysku Spółki za okres 1 stycznia 2025 do 31 grudnia 2025 roku w wysokości 7 709 683,96 zł na kapitał zapasowy.

XXXI. 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

Nie wystąpiły zdarzenia po dniu, na który sporządzono skrócone półroczne sprawozdanie finansowe, nieuwjęte w tym sprawozdaniu, a mogące w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Emitenta.

XXXII. 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.

XXXIII. 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.

XXXIV. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty na dzień 30.06.2026 r.

	Przeciętna liczba zatrudnionych w okresie 01.01.-30.06.2026	Liczba zatrudnionych na 30.06.2026 r.	Liczba pełnych etatów na 30.06.2026 r,
Pracownicy ogółem	39,77	49	48,75
- Zarząd	2	2	2
- Prokurent	1	1	1
- pracownicy	36,77	46	45,75

3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2026 ROKU

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

W I półroczu 2026 r. Spółka wypracowała 8 130 386,98 zł przychodów (względem 7 674 789,35 zł przychodów w I półroczu 2025 r., wzrost r/r o ok. 5,9%) i 3 770 439,56 zł zysku netto (przy 2 526 613,97 zł w I półroczu 2025 r., wzrost r/r o ok. 49%).

W pierwszym półroczu 2026 r. Spółka prowadziła dalsze prace rozwojowe nad kolejnymi aktualizacjami do gry „Medieval Dynasty” oraz zapowiedziała nową Road Mapę dnia 13 kwietnia. Postęp prac przebiega zgodnie z założonym przez Spółkę harmonogramem i terminy premier podanych w poniższym harmonogramie działań na dzień sporządzenia niniejszego raportu półrocznego, w ocenie Spółki są niezagrażone.

Ponadto kontynuowane były prace nad nowym tytułem, którego produkcja na dzień sporządzania raportu przebiega zgodnie z zakładanym harmonogramem.

Jako istotne zdarzenia mające miejsce w Spółce w I półroczu 2026 r. wyróżnić można w szczególności następujące:

16.01.2026 r. Spółka ogłosiła, na podstawie informacji od wydawcy oraz raportów z platform dystrybucji, że łączna sprzedaż brutto gry Medieval Dynasty do 31 grudnia 2025 roku przekroczyła 3 mln sprzedanych egzemplarzy. Jednocześnie Emitent poinformował, że według stanu na dzień 16.01.2025 r. lista graczy oczekujących na zakup

Gry na platformie Steam wynosiła 1,59 miliona ("Wishlista"). Emitent wskazuje również, że aktualnie Gra posiada 90% pozytywnych recenzji z ponad 52 tys. na platformie Steam.

11.06.2026 r. gra Spółki "Medieval Dynasty" otrzymała aktualizację "Full Stock", która dodała różnorakie systemy do gry, tj. wypełniające się wizualnie magazyny, których stan odpowiada postępowi gracza, pracowników korzystających z dekoracyjnych stanowisk pracy, aby tchnąć w grę więcej życia, ale także wiele nowych elementów dekoracyjnych.

11.06.2026 r. Spółka na platformie Steam odkryła ostatni element najnowszej Road Mapy do gry "Medieval Dynasty" zapowiadając darmowe DLC "The Backwood" na 2027 r., które pozwoli graczom cieszyć się zupełnie nową mapą wraz z nowym trybem kreatywnym.

16.06.2026 r. Spółka na platformie Steam w pełni odsłoniła zawartość Road Mapy do gry "Medieval Dynasty", gdzie oprócz wcześniej zapowiedzianego "The Backwood" pojawiła się też aktualizacja "Wild Game" wraz z nowym DLC "Hunting Set" z datą ustaloną na 22.09.2026 r.

26.06.2026 r. Spółka przekazała do publicznej wiadomości informację, że Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwałą nr 18 postanowiło o zatwierdzeniu wyboru Pana Piotra Zygmantowskiego do pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Spółki w drodze dokooptowania, o którego powołaniu Emitent informował raportem bieżącym ESPI nr 14/2025 opublikowanym w dniu 27 października 2025 r.

Bieżącą sytuację dot. płynności finansowej Zarząd Spółki ocenia jako stabilną. Na koniec I półrocza 2026 r. Spółka utrzymywała 21 202 413,14 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 technologia 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 bieżącym rozwoju wydanej już gry Medieval Dynasty m.in. poprzez dodanie trybu kooperacyjnego, co miało miejsce dnia 7 grudnia 2023 roku w wersji na Steam, a 27 czerwca 2024 r. w wersji na konsole PS5, Xbox Series X/S, pozostałe platformy PC - Epic, GOG i Microsoft oraz w usłudze Xbox Game Pass, z możliwością rozgrywki Cross-play, co stanowi obecnie główny obszar działalności Spółki. Przyszłe wyniki finansowe Emitenta w istotnym stopniu zależą od sukcesu sprzedażowego tryby Co-Op. Ryzyko braku sukcesu sprzedażowego przygotowanego trybu minimalizuje fakt, iż gra w podstawowej wersji została sprzedana w liczbie przekraczającej 3,0 mln sztuk (według stanu do dnia 31 grudnia 2025 r.). Gra oceniana jest bardzo pozytywnie na platformie Steam, gdzie 90% z ponad 52 tys. recenzji jest pozytywnych (stan na 24 września 2026 r.). Celem utrzymania wysokiej jakości produktu i zadowolenia graczy Emitent na bieżąco śledzi ich opinie na forach, celem identyfikacji obszarów wymagających poprawy w grze. Gra Medieval

Dynasty została wydana przez Toplitiz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching (Niemcy) w wersji na PC, Xbox oraz PlayStation. W opinii Zarządu Spółki dostępność gry w wielu kanałach dystrybucji pozytywnie wpływa na możliwość generowania przychodów z jej sprzedaży. 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 zdaniem Zarządu Emitenta również przyczynia się do dalszego wzrostu zainteresowania graczy produktem Emitenta.

W celu ograniczenia wpływu ww. ryzyka Emitent podejmuje również działania dot. produkcji dodatków do gry Medieval Dynasty (DLC - ang. DLC - downloadable content). W 2025 r. Emitent doprowadził do wydania pierwszych dodatków do gry Medieval Dynasty pt. Echoes of Nature i Soundtrack Vol.2 (premiery w dniu 26 czerwca 2025 roku) oraz pt. Exquisite Pack (premiera w dniu 5 grudnia 2025 roku).

Dodatkowo Emitent kontynuuje prace nad nową grą, której pre-produkcja trwała od grudnia 2024 roku do końca 2025 roku i z początkiem 2026 roku weszła w fazę produkcyjną. 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 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. 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 byłyby 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 55,72% 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. Ponadto Iridium posiada 100% udziału 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 osiągnięte przez Spółkę, 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 produktu, w 2022 roku Emitent uzyskał 13.943.303,98 PLN przychodów ze sprzedaży produktu, w 2023 roku Emitent uzyskał 15.458.829,97 PLN przychodów ze sprzedaży produktu, a w 2024 roku Emitent uzyskał 17.179.246,98 PLN przychodów ze sprzedaży produktu. W całym 2025 roku Emitent wygenerował przychody na poziomie 16.975.587,45 PLN, a w pierwszym półroczu 2026 roku Spółka wygenerowała już 8 130 386,98 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 osłabienia zainteresowania tytułem przez graczy, generowane przychody ze sprzedaży przez Emitenta istotnie spadną. Spółka stara się zminimalizować 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

zakończył w 2024 z sukcesem prace nad trybem kooperacji w wersji na konsole PS5 i Xbox Series X/S oraz pozostałych platformach PC. 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), natomiast w 2025 r. premierę miały dodatki do gry Medieval Dynasty pt. Echoes of Nature i Soundtrack Vol.2 (premiery w dniu 26 czerwca 2025 roku) oraz pt. Exquisite Pack (premiera w dniu 5 grudnia 2025 roku). Powyższe wydarzenia mogą przyczynić się do dalszego wzrostu zainteresowania graczy produktem Emitenta. Na dzień 30.06.2026 r. Spółka wykazała wartość środków pieniężnych na poziomie 21 202 413,14 zł, przy jednoczesnym braku korzystania z kapitału dłużnego. Taka sytuacja zapewnia Emitentowi bezpieczeństwo w finansowaniu działalności bieżącej Spółki. W II połowie 2024 r. Emitent rozpoczął prace koncepcyjne nad nową grą i w grudniu 2024 roku rozpoczął pre-produkcję, która trwała do końca 2025 roku. Od początku 2026 roku ruszyła faza produkcyjna. 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 osiągane przez Spółkę na danym tytule.

Ryzyko związane z konfliktem interesów zachodzący pomiędzy Panem Damianem Szymańskim Prezesem Zarządu i Panem Krzysztofem Szymańskim, członkiem Rady Nadzorczej, 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. 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), 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

W okresie sprawozdawczym Emitent współpracował stale z 49 osobami. Ich znaczną część 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, artysty technicznego, głównego artysty 3D, głównego artysty postaci, głównej animator oraz projektanta poziomów. Dotychczasowe osiągnięcia Emitenta stanowią w dużej mierze efekt pracy zespołu deweloperskiego, skupiającego odpowiednie i specjalistyczne kompetencje. Ewentualna utrata pracowników może powodować trudności w prowadzeniu działalności operacyjnej, a tym samym wpłynąć negatywnie na przyszłe wyniki finansowe Spółki. Biorąc pod uwagę plany rozwojowe Spółki w zakresie rozwoju gry Medieval Dynasty oraz w dalszej kolejności premiery nowej gry, ewentualne odejścia pracowników mogą w istotny sposób zaburzyć harmonogram realizacji zdefiniowanych celów i wpłynąć na obniżenie jakości publikowanych gier. 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 i majątkową Emitenta. Wskazany czynnik ryzyka jest zminimalizowany 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.

Powyższe ryzyko jest ograniczone również w związku ze zmianami w zakresie polityki zatrudniania, zgodnie z założeniami której, Emitent w grudniu 2025 r. podjął decyzję o zmianie dotychczasowego modelu współpracy z zespołem, poprzez przejście z modelu samozatrudnienia (umowy B2B) na etatowy model zatrudnienia w oparciu o umowę o pracę. Powyższe zmiany w ocenie Emitenta przyczynią się do większej przewidywalności kadrowej i ograniczenia ryzyka rotacji kluczowych członków zespołu.

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 zakresie 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. Dnia 13 listopada 2025 r. akcje serii E zostały dopuszczone do obrotu.

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 byłyby 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 2026 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. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe

W ocenie Emitenta niezmiennie najważniejszym czynnikiem wpływającym na generowane przez Spółkę przychody w prezentowanym okresie, jest ciągłe wsparcie Medieval Dynasty poprzez tworzenie i publikację dodatkowej zawartości poprzez aktualizacje czy płatne dodatki (DLC). Powyższa strategia pozwala na systematyczne podtrzymywanie zainteresowania tytułem, co bezpośrednio przekłada się na stabilny poziom monetyzacji.

Podstawą tych działań w minionych okresach było udostępnienie trybu Co-Op na platformie Steam (7 grudnia 2023 r.) oraz na pozostałych platformach (27 czerwca 2024 r.), a także premiera aktualizacji „Armors, Crests, Shields & More” (Combat Update) z 27 listopada 2024 r., która wprowadziła do rozgrywki nowe funkcjonalności. Konsekwencją tej polityki w 2025 roku było uruchomienie przez Spółkę sprzedaży pierwszych płatnych dodatków (DLC): „Echoes of Nature” oraz „Soundtrack Vol. 2” (26 czerwca 2025 r.), a następnie trzeciego – „Exquisite Pack” (5 grudnia 2025 r.).

Z uwagi na specyfikę rynku gier, każda premiera takiego dodatku czy aktualizacji, przekłada się na większe zainteresowanie ze strony graczy, które 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.

Potwierdzeniem sukcesu jest fakt, że do końca grudnia 2025 roku łączna sprzedaż gry Medieval Dynasty przekroczyła 3 miliony egzemplarzy.

3.5. 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.

3.6. 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).

3.7. 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	
	31.12.2025	30.06.2026	31.12.2025	30.06.2026
Iridium Media Group GmbH	600 000	600 000	55,72%	55,72%
Damian Szymański*	220 000	220 000	20,43%	20,43%
Krzysztof Szymański*	41 000	41 000	3,81%	3,81%
Pozostali akcjonariusze	215 900	215 900	20,04%	20,04%
Razem	1 076 900	1 076 900	100%	100%

*- osoby, działające w porozumieniu, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 w zw. z art. 87 ust. 4 pkt 1 Ustawy o ofercie (Damian Szymański jest synem Krzysztofa Szymańskiego)

Emitent wskazuje, że w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego nie nastąpiły zmiany w strukturze własności znacznych pakietów akcji Emitenta.

Emitent, działając z należytą starannością, wskazuje, że wedle jego najlepszej wiedzy, struktura akcjonariatu na dzień 30 czerwca 2026 r. nie uległa zmianie do dnia publikacji niniejszego raportu.

3.8. 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.

Emitent wskazuje, że w okresie od dnia przekazania poprzedniego raportu okresowego nie doszło do zmian w stanie posiadania akcji Emitenta przez żadną z ww. osób.

Emitent, działając z należytą starannością, wskazuje, że wedle jego najlepszej wiedzy, struktura akcjonariatu na dzień 30 czerwca 2026 r. nie uległa zmianie do dnia publikacji niniejszego raportu.

3.9. 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.

3.10. 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.

3.11. 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.

3.12. 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 30.06.2026 roku wskazuje po stronie aktywów i pasywów sumę 39 452 688,82 zł.

Kapitał własny pozostaje dodatni i na dzień 30.06.2026 r. wynosi 37 579 742,80 zł (na dzień 31.12.2025 r. kapitał własny wynosił 33 809 303,24 zł). W okresie od 01.01.2026 r. do 30.06.2026 roku w wyniku prowadzonej działalności operacyjnej Spółka odnotowała zysk netto w wysokości 3 770 439,56 zł (w analogicznym okresie roku poprzedniego tj. w I półroczu 2025 r. Spółka wypracowała zysk netto w wysokości 2 526 613,97 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 proponowania 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
6. W ramach Transzy II („Transza II”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 5.000 akcji Spółki i proponowania 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 proponowania 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 proponowania 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 sprawozdania zrealizowana została I oraz 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.

W związku z ww. zmianą Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki na mocy Uchwały nr 19 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 25 czerwca 2025 roku postanowiło o zmianie:

§7a ust. 1 i 2 Statutu Emitenta w ten sposób, iż przyjęło jego nowe, następujące brzmienie:

1. Zarząd Spółki jest uprawniony do podwyższania kapitału zakładowego Spółki o łączną kwotę nie większą niż 920,00 zł (dziewięćset dwadzieścia złotych), w drodze jednego lub kilku kolejnych podwyższeń kapitału zakładowego w granicach określonych powyżej (kapitał docelowy), poprzez emisję akcji zwykłych na okaziciela kolejnych serii o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, w liczbie nie większej niż 9.200 sztuk.

- §7a ust. 2 Statutu Spółki

2. Upoważnienie Zarządu do podwyższania kapitału zakładowego oraz do emitowania nowych akcji w ramach kapitału docelowego wygasa po upływie 3 lat od dnia zarejestrowania w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego zmiany Statutu przewidującej kapitał docelowy określony w uchwale nr 19 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z dnia 25 czerwca 2025 roku.

Kwota 920,00 zł, o której mowa powyżej jest zaktualizowaną kwotą, pozostałą do wykorzystania w ramach obowiązującego Programu Motywacyjnego i stanowi różnicę pomiędzy pierwotną wartością podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego (2.130,00 zł) a sumą podwyższeń dokonanych w ramach realizacji I oraz II transzy programu motywacyjnego.

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

Istotnym czynnikiem wpływającym na wyniki Spółki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza będą poziom zainteresowania użytkowników kolejną aktualizacją pt. „Wild Game” oraz sprzedaży płatnego dodatku (DLC) „Hunting Set”, które zostały wydane w dniu 22 września 2026 roku.

4. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zgodnie z § 70 ust. 1 pkt 4 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 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



Render Cube Spółka Akcyjna | Jednostkowy raport okresowy za I półrocze 2026 r.

5. RAPORT Z PRZEGLĄDU PÓŁROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Opinia przekazana w załączniku nr 1 do niniejszego raportu.

Łódź, 25.09.2026 r.

Prezes Zarządu

Damian Szymański

Wiceprezes Zarządu

Michał Nowak