



Sprawozdanie Zarządu z działalności  
spółki  
Render Cube S.A.  
Za rok 2022

**1. Dane organizacyjne spółki**

**Nazwa:** Render Cube Spółka Akcyjna  
**Siedziba:** ul. Piotrkowska 295 lok.7, 93-004 Łódź  
**Adres korespondencyjny:** ul. Piotrkowska 295 lok.7, 93-004 Łódź  
**Strona www:** www.rendercube.pl  
**REGON:** 368973789  
**NIP:** 7282824878  
**KRS:** 0000860872

**2. Przedmiot działalności**

Głównym przedmiotem działalności Spółki jest:

- 1) PKD 62.01.Z - Działalność związana z oprogramowaniem

**3. Kapitał zakładowy**

Na dzień 31 grudnia 2022 r. kapitał zakładowy Spółki wynosił 106.480,00 zł i był opłacony w całości. Na kapitał zakładowy składało się 1.064.800 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Akcjonariusz	Liczba Akcji	Udział w kapitale
Iridium Media Group GmbH	600.000	56,35%
Damian Szymański	220.000	20,66%
Krzysztof Szymański*	41.000	3,85%
Pozostali akcjonariusze	203.800	19,14%

\*Członek Rady Nadzorczej

**4. Organy Spółki****Skład Zarządu Spółki**

- Prezes Zarządu - Damian Szymański
- Wiceprezes Zarządu - Michał Nowak

**Skład Rady Nadzorczej Spółki**

- Przewodniczący Rady Nadzorczej – Matthias Wuensche
- Członek Rady Nadzorczej – Felix Regehr
- Członek Rady Nadzorczej – Christoph Bayer
- Członek Rady Nadzorczej – Krzysztof Szymański
- Członek Rady Nadzorczej – Sylwia Zarzycka

**5. Sytuacja majątkowa oraz stan finansowy Spółki**

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 31.12.2022 roku wskazuje po stronie aktywów i pasywów sumę 31 718 608,32 ( trzydzieści jeden milionów siedemset osiemnaście tysięcy sześćset osiem złotych 32/100 )

Kapitał własny jest dodatni i wynosi 31 386 932,73 zł (trzydzieści jeden milionów trzysta osiemdziesiąt sześć tysięcy dziewięćset trzydzieści dwa złote 73/100)

W okresie od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 roku w wyniku prowadzonej działalności operacyjnej Spółka odnotowała zysk w wysokości 7 995 156,17 ( siedem milionów dziewięćset dziewięćdziesiąt pięć tysięcy sto pięćdziesiąt sześć złotych 17/100 )

Zarząd zamierza zaproponować Zgromadzeniu Wspólników aby zysk netto za rok obrotowy 2022 został przeznaczony na kapitał zapasowy.

## 6. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki

W roku 2022 Render Cube S.A. kontynuowała działalność skupioną na produkcji gier wideo, przy czym od raportowanego roku gra "Medieval Dynasty", której producentem jest Spółka, jest także dostępna na konsolach obecnej generacji firm Sony (PS5) oraz Microsoft (Xbox Series X/S).

Od początku 2022 roku Spółka rozwijała grę "Medieval Dynasty", której pełna wersja została wydana w 2021 r. W tym czasie zostały do gry wprowadzone znaczące zmiany i usprawnienia, oraz dodano kolejne elementy rozgrywki. Premiera wersji konsolowej gry nastąpiła 6 Października 2022 r. w związku z czym produkt ten jest dostępny na większej ilości platform (Steam, GoG, Epic Store, Microsoft Store, PlayStation Store, Humble Bundle Store i inne). Gra wciąż cieszy się pozytywnym odbiorem wśród graczy (według strony sklepu Steam na podstawie 4754 recenzji z okresu 1 Stycznia 2022 do 31 grudnia 2022 gra uzyskała ponad 89% pozytywnych recenzji, podczas gdy całościowy odbiór to ponad 90% na podstawie 24 478 recenzji na dzień 28 Marca 2023) i na dzień 31 Grudnia 2022 r. gra sprzedała się w nakładzie 1,2 mln. kopii brutto, oraz poziom tzw. "Listy życzeń", na platformie Steam, na dzień 31 Grudnia 2022 r. wynosiła 1,25 mln zapisów. Gra jest sprzedawana w kilku różnych edycjach w wersji na komputery osobiste, gdzie najtańsza kosztuje 29,99 Euro w krajach zachodnich a najdroższa 56,96 Euro. Dodatkowo na konsole nowej generacji gra sprzedawana jest w cenie 34,99 Euro. Spółka ze względu na rozkład geograficzny sprzedaży, jest beneficjentem umacniającej się pozycji kursu EUR/PLN.

W kwietniu 2022 r. Spółka zwiększyła zaangażowanie w Spółkę Spectral Games S.A., która jest w trakcie przygotowania produktu opartego na IP "Medieval Dynasty" w wersji na gogle wirtualnej rzeczywistości. Spółka kupiła 2.059.086 akcji serii A firmy Spectral Games S.A., z siedzibą w Katowicach, reprezentujących 22,55% kapitału zakładowego i głosów na WZA.

W dniu 20 kwietnia 2022 r., w wyniku zakończonej weryfikacji kodu Medieval Dynasty w wersji PC (Weryfikacja miała miejsce w pierwszym kwartale), Spółka podjęła decyzję o dodaniu do Gry trybu co-op. Zarząd Spółki zakłada, że premiera rozszerzenia co-op na PC będzie miała miejsce w 2023 r. Tryb co-op jest odpowiedzią na sugestie zgłaszane przez społeczność graczy skupioną wokół Medieval Dynasty. W związku z powyższym Emitent podjął decyzję o odwołaniu prognoz finansowych na rok 2022 r., zaprezentowanych w Dokumencie Informacyjnym Spółki z dnia 6 grudnia 2021 r., z uwagi na planowane dodatkowe prace rozwojowe.

W dniu 29 czerwca 2022 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie, podczas którego została przegłosowana uchwała w sprawie przyjęcia zasad programu motywacyjnego dla członków organów Spółki, kadry zarządzającej Spółką oraz kluczowych pracowników i współpracowników Spółki. Łącznie w ramach Programu może być zaoferowane maksymalnie 21 300 akcji w ramach emisji dokonywanych przez Spółkę. Program będzie realizowany w czterech transzach, każda z nich jest określona szczegółowo w Programie Motywacyjnym.

W dniu 4 Listopada 2022 r. Spółka dokonała ostatniej płatności za prawa do własności intelektualnej (IP) do gry Medieval Dynasty w kwocie 0,5 mln EUR na rzecz Toplitz Productions GmbH z

siedzibą w Niemczech. Dokonana płatność sprawiła, że nie istnieje ryzyko powrotu IP do Toplitz Productions. Łączna suma płatności związanych z nabyciem praw własności intelektualnej (IP) do gry Medieval Dynasty wyniosła 2,5 mln EUR.

Z uwagi na opłacenie nabycia przez Spółkę pełnych autorskich praw majątkowych (IP) do gry Medieval Dynasty, w dniu 31 grudnia 2022 r. został zawarty aneks do umowy wydawniczej. Zapewnia on niezależność Spółki w zakresie rozwoju Gry i ewentualnych kontynuacji lub gier osadzonych w tym uniwersum, a także daje istotnie większe uprawnienia w zakresie koordynowania działań marketingowych wokół gry Medieval Dynasty, co może mieć pozytywny wpływ na przyszłe przychody generowane przez Spółkę.

Działalność i zaangażowanie Zarządu Spółki Render Cube S.A. w 2022 roku przyczyniły się do zwiększenia powierzchni biura, jego remontu i dostosowania do potrzeb firmy. Dzięki czemu uzyskaliśmy wyspecjalizowane pomieszczenia do zadań takich jak studio audio do nagrywania oraz produkcji wysokiej jakości oprawy dźwiękowej, a także strefy wykorzystywane do nagrywania animacji przy użyciu systemu motion capture. Na dzień sporządzenia raportu obydwa pomieszczenia są obecnie w użytku.

Do istotnych działań Zarządu Spółki należy zaliczyć także aktywne przedsięwzięcia w poszukiwaniu nowych utalentowanych osób, co ma odzworowanie w stale rozrastającym się zespole złożonym z wykwalifikowanych specjalistów branży gamedev.

## 7. Przewidywany rozwój Spółki

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

W latach 2023-2024 r. spółka zamierza dodawać kolejne elementy rozgrywki, obiecane społeczności graczy w mapie rozwoju tytułu Medieval Dynasty, z czego najważniejszym punktem jest tryb kooperacji, który ma mieć premierę w 2023r.

Spółka planuje także w 2023r. rozpocząć preprodukcję drugiego tytułu produkowanego równoległe do rozwoju Medieval Dynasty, opartego o własne IP lub kolejnej gry z serii „Dynasty” i kontynuować produkcję nowego tytułu w 2024 r.

Spółka w roku 2022 rozpoczęła przygotowania Prospektu Emisyjnego na potrzeby zmiany rynku notowań GPW. Złożenie prospektu organom oraz debiut na rynku głównym GPW planowany jest w roku 2023.

## 8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w trakcie produkcji gry “Medieval Dynasty” rozwija swoje własne unikatowe rozwiązania i systemy na potrzeby tej i dalszych produkcji. Wewnętrznie zrobione porty na konsole dały dużo wiedzy i doświadczenia w tym zakresie członkom zespołu, co powinno sprawić, że kolejne produkcje studia także bez przeszkód i niezależnie będą pojawiać się na konsolach oraz sam proces będzie trwał krócej. Ponadto, nowatorskie mechaniki oraz połączenie gatunków gry Emitenta zostanie teraz przedstawione w wersji kooperacyjnej.

## 9. Zatrudnienie

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym spółka zatrudniała współpracowników na podstawie umów cywilnoprawnych.

Spółka zatrudniała 2 osoby na podstawie umowy o pracę.

## 10. Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady)

Spółka nie posiada żadnych oddziałów ani zakładów.

## 11. Informacje dotyczące nabycia udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia

Nie dotyczy. Spółka nie nabywała akcji własnych.

## 12. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:

### a) **ryzyka: zmiany cen kredytów, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;**

Spółka nie posiada instrumentów finansowych, na których wpływ miałoby ryzyko zmiany ceny kredytowej lub które powiązane byłby z zakłóceniami w przepływach środków pieniężnych i utratą płynności finansowej. Spółka wskazuje, że na dzień 31.12.2022 r. wykazywała ponad 17 mln zł środków pieniężnych, co przy braku istotnych zobowiązań stawia ją w bardzo dobrej sytuacji finansowej i płynnościowej.

### b) **przyjętych przez jednostkę celów i metod zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.**

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń, a w związku z tym nie korzysta z instrumentów finansowych we wskazanym zakresie. W ocenie Spółki rentowność prowadzonej działalności jest na tyle wysoka, że potencjalny negatywny wpływ zmian kursów walutowych nie jest istotny dla sytuacji finansowej i płynnościowej.

## 13. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, 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 Spółki. 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. Spółka przekazuje informacje o czynnikach ryzyka, które, według jej najlepszej wiedzy, mogą mieć wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz cenę rynkową akcji Spółki i które są jej 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.

Do kluczowych czynników ryzyka związanych z otoczeniem, w ramach którego Spółka prowadzi działalność oraz związanych z działalnością Spółki zaliczyć należy:

### **Ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą**

Emitent prowadzi działalność na rynkach zagranicznych oraz na rynku krajowym. Działalność Spółki oraz poziom osiąganych przez nią wyników finansowych są zależne od sytuacji makroekonomicznej na świecie oraz w Polsce, w tym od koniunktury w handlu detalicznym, w szczególności na rynku gier komputerowych oraz od poziomu wydatków konsumenckich. Poziom popytu generowanego przez konsumentów uzależniony jest w sposób bezpośredni i pośredni od zmiennych makroekonomicznych dotyczących bezrobocia, rynku wynagrodzeń, kształtowania się stóp procentowych, tempa rozwoju gospodarczego, a także polityki fiskalnej i monetarnej. Negatywne zmiany w ogólnej sytuacji makroekonomicznej na świecie, pogarszająca się sytuacja dochodowa gospodarstw domowych i na rynku pracy, a także niepewność w zakresie warunków gospodarczych (np. związane z pandemią Covid-19 lub wojną na Ukrainie) mogą powodować ogólne spowolnienie aktywności gospodarczej, co może mieć przełożenie m.in. na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę. Biorąc pod uwagę posiadany przez Spółkę stan środków pieniężnych, plany inwestycyjne związane z produkcją gier, a także poziom bieżących kosztów i brak istotnych zobowiązań, w ocenie Emitenta nawet przedłużające się spowolnienie i słabsza koniunktura gospodarcza nie stanowią zagrożenia dla perspektyw rozwoju i płynności Spółki.

### **Ryzyko walutowe**

Spółka generuje przychody ze sprzedawanych produktów w walutach obcych przez co narażona jest na wystąpienie niekorzystnych zmian kursów walutowych, które mogą spowodować obniżenie wartości przychodów lub należności. Ryzyko to dotyczy w szczególności kursu EUR/PLN, ponieważ transakcje w tej walucie są przeważające w przychodach Spółki.

### **Ryzyko związane z cyklem produkcyjnym**

Według założeń przyjętego przez Emitenta modelu biznesowego, w 2023 roku Render Cube zamierza skupić się na pracy nad grą Medieval Dynasty w różnych wersjach – dalszym rozwoju pełnej wersji na PC, wersji na konsole, a także jej ulepszaniem poprzez dodanie trybu kooperacyjnego. Oznacza to, że w tym okresie Emitent uzależnia się od jednego tytułu, starając się przedłużyć jego cykl życia. Przy długim prognozowanym cyklu produkcyjnym brak dywersyfikacji portfela produktowego stanowi istotne ryzyko, które w pewnym stopniu pomaga ograniczyć dywersyfikacja źródeł przychodów (wersja na PC, wersja na konsole, kilka platform dystrybucyjnych, przychody ze streamingu w ramach m.in. Game Pass).

### **Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją**

Gry komputerowe należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta ani wydawcy, bezpośrednio np. za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie pozbawia uprawnionych dystrybutorów przychodów, a co za tym idzie, producenta gry. Gry dystrybuowane za pośrednictwem platformy Steam posiadają zabezpieczenia antypirackie zapewniane przez operatora platformy, podobnie w przypadku konsol Xbox Series X/S oraz PlayStation

5. W planach Emitenta jest również wydanie wersji na konsole Xbox One oraz PlayStation 4, które również posiadają zaawansowane oprogramowanie antyprackie. W pozostałym zakresie Spółka nie stosuje jednak dodatkowych zabezpieczeń gier, ponieważ obecnie stosowane metody są uciążliwe dla graczy - wymagają m.in. stałego połączenia z Internetem. Gry nieposiadające takich zabezpieczeń są lepiej postrzegane przez odbiorców (graczy).

#### **Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w realizacji projektów**

Kolejnymi kamieniami milowymi w ramach rozwoju gry Medieval Dynasty będzie dalsze rozwijanie wersji konsolowej oraz PC, a także dodanie trybu kooperacji (co-op). Tryb co-op planowany jest w 2023r.

Ewentualne opóźnienia w pracach nad rozwojem wersji gry mogą mieć istotne przełożenie na zainteresowanie grą i tym samym przepływy finansowe. Przesunięcia stwarzają ryzyko związane z ponoszeniem nakładów na dalszą produkcję gry, bez jednoczesnego generowania zakładanych przychodów.

Z uwagi na brak doświadczenia w zakresie przygotowywania systemów multiplayerowych (co-op), nie można wykluczyć opóźnień względem zakładanych terminów, co z kolei może mieć duże znaczenie w perspektywie przychodów generowanych w roku 2023.

#### **Ryzyko związane z brakiem sukcesu portów gry Medieval Dynasty na konsole**

W chwili obecnej zespół deweloperski Emitenta kontynuuje prace nad dalszym rozwojem gry Medieval Dynasty na komputery osobiste, której premiera odbyła się w dniu 23 września 2021. Studio 6 października 2022r. wydało grę na platformy PS5 oraz Xbox Series X/S. Emitent zamierza przygotować także wersje konsolowe na konsole poprzedniej generacji tj. PS4 oraz Xbox One w ramach własnego zespołu programistów. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że dotychczasowe doświadczenie programistów Render Cube dotyczy opracowywania wersji PC oraz najnowszej generacji konsol, w związku z czym istnieje ryzyko braku niezbędnych kompetencji w zakresie portowania gier na konsole poprzedniej generacji.

Z uwagi na inną specyfikę konsol poprzedniej generacji, niektóre mechaniki gry mogą okazać się trudne do przeniesienia, co może obniżyć poziom satysfakcji graczy, których oczekiwania względem rozgrywki często są inne niż w przypadku gier na komputery osobiste.

#### **Ryzyko związane z brakiem sukcesu dodatków DLC do gry Medieval Dynasty**

Obok przygotowania wersji konsolowych, Spółka rozważa w dalszym horyzoncie czasowym (rok 2024 i lata kolejne) przygotowanie serii płatnych i bezpłatnych dodatków, wzbogacających treść i zakres rozrywki. Głównymi celami wprowadzenia dodatków, obok zapewnienia dodatkowego źródła przychodów, są; wydłużenie cyklu życia gry, podtrzymanie zainteresowanie dotychczasowych graczy oraz przyciągnięcie nowych użytkowników. Istnieje ryzyko, że dodatki do Medieval Dynasty nie spotkają się z zainteresowaniem po stronie graczy, co negatywnie wpłynie na osiągnięte wyniki finansowe. Decyzja o przygotowaniu dodatków typu DLC do gry wiąże się również z kosztem alternatywnym wynikającym z możliwości alokacji zasobów pracowników Emitenta w ramach innego tytułu, potencjalnie bardziej dochodowego dla Spółki.

#### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Sukcesy producentów gier komputerowych działających na polskim rynku przyciągają nowe podmioty do segmentu, co powoduje zaostrzenie konkurencji. Przy ograniczonej puli pracowników posiadających niezbędne kwalifikacje, zwiększa to w branży ryzyko związane z utratą kluczowych

członków zespołu. Dotychczasowe osiągnięcia Emitenta stanowią w dużej mierze efekt prac zespołu deweloperskiego, skupiającego odpowiednie i rzadkie kompetencje. Ewentualna utrata pracowników może powodować trudności w ukończeniu wersji konsolowych, ewentualne odejścia pracowników mogą w istotny sposób zaburzyć harmonogram realizacji celów i wpłynąć na jakość publikowanych gier. W konsekwencji, odbiór produkcji może być mniej entuzjastyczny od zakładanego.

### **Ryzyko związane z awariami lub brakiem dostępu do infrastruktury IT**

Działalność spółki uzależniona jest od prawidłowego działania infrastruktury informatycznej w tym sieciowej oraz serwerowej. Ewentualne awarie tych systemów może ograniczyć lub przerwać ciągłość produkcji Spółki oraz jej działalność.

Spółka ogranicza ryzyko wystąpienia ww. problemów zabezpieczając infrastrukturę wewnętrzną w siedzibie Emitenta poprzez tzw. backup danych jak i rozwiązania typu „chmura”.

### **Ryzyko pogorszenia wizerunku Render Cube jako producenta gier**

Na wizerunek Emitenta wpływają opinie konsumentów (graczy), w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry oraz na platformach dystrybucyjnych. Głównym sposobem dystrybucji gier są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą łatwo i bezpośrednio przełożyć się na utratę zaufania klientów i kontrahentów Emitenta oraz pogorszenie jego reputacji. Na pogorszenie wizerunku Emitenta mogą oddziaływać także nieprzewidziane błędy w kodzie danej gry, utrudniające lub uniemożliwiające konsumentom korzystanie z niej. Taka sytuacja mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta. Render Cube uwzględnia jednak na bieżąco informacje zwrotne ze strony graczy, poprawiając zidentyfikowane błędy w grze. Na dzień 30 marca 2023 r. flagowa produkcja, tj. gra Medieval Dynasty zebrała 29729 recenzji w serwisie Steam, z czego 90% jest pozytywnych. Budowa zaangażowanej społeczności wokół gry Medieval Dynasty pozostaje jednym z głównych celów Spółki.

---

Damian Szymański  
Prezes Zarządu

---

Michał Nowak  
Wiceprezes Zarządu

Łódź, 12 Maja 2023 r.