



**JEDNOSTKOWY
RAPORT OKRESOWY
RENDER CUBE S.A.**

ZA I PÓŁROCZE 2024 ROKU

Łódź, 20 września 2024 r.

Spis treści

1. WYBRANE DANE FINANSOWE, ZAWIERAJĄCE PODSTAWOWE POZYCJE JEDNOSTKOWEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO (WRAZ Z PRZELICZENIEM NA EURO).....	4
2. JEDNOSTKOWE PÓŁROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	6
2.1. Bilans	6
2.2. Rachunek zysków i strat	11
2.3. Rachunek przepływów pieniężnych.....	13
2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	15
2.5. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu, w tym informacje o zmianach stosowania zasad (polityki) rachunkowości	17
2.6. Dodatkowe informacje objaśniające	22
3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2024 ROKU	30
3.1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących	30
3.2. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń w działalności Emitenta, z określeniem, w jakim stopniu Emitent jest na nie narażony.....	32
3.3. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.....	41
3.4. Czynniki i zdarzenia mające istotny wpływ na skrócone sprawozdanie finansowe	42
3.5. Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nieobjętych konsolidacją.....	43
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;	43
3.7. Informacje o strukturze akcjonariatu Emitenta	43
3.8. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta.....	44
3.9. Istotne, toczące się postępowania dotyczące zobowiązań oraz wiarytelności Emitenta lub jego jednostek zależnych.....	44
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..	44
3.11. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę od niego zależną znaczących poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji	44
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	45
3.13. Czynniki, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego półrocza	47

4.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU.....	48
5.	RAPORT Z PRZEGLĄDU PÓŁROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	49

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 30.06.2024 roku - 4,3130 PLN,
- Dla danych porównywalnych kurs na dzień 31 grudnia 2023 roku - 4,3480 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 2024 roku - 4,3109 PLN
- Dla danych porównywalnych średni kurs w okresie styczeń - czerwiec 2023 roku - 4,6130 PLN.

	Stan na 30.06.2024	Stan na 31.12.2023	Stan na 30.06.2024	Stan na 31.12.2023
	PLN		EUR	
Kapitał własny	36 441 819,24	39 488 518,13	8 449 297,30	9 081 995,89
Kapitał zakładowy	107 190,00	107 190,00	24 852,77	24 652,71
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	7 543 962,28	401 048,26	1 749 121,79	92 237,41
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	6 499 625,28	401 048,26	1 506 984,76	92 237,42
Aktywa razem	43 985 781,52	39 889 566,39	10 198 419,09	9 174 233,31
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	2 400 354,09	6 050 737,86	556 539,32	1 391 614,04
Środki pieniężne	27 555 211,99	20 229 375,85	6 388 873,64	4 652 570,34

Wybrane dane finansowe	Okres od 01.01.2024 do 30.06.2024	Okres od 01.01.2023 do 30.06.2023	Okres od 01.01.2024 do 30.06.2024	Okres od 01.01.2023 do 30.06.2023
	PLN		EUR	
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	8 312 657,49	4 727 789,10	1 928 288,17	1 024 883,83
Zysk (strata) ze sprzedaży	4 417 249,93	2 303 896,20	1 024 670,01	499 435,55
Amortyzacja	1 687 227,39	1 168 784,21	391 386,34	253 367,49
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	4 471 532,99	1 474 864,02	1 037 262,05	319 719,06
Zysk (strata) brutto	4 306 856,11	1 473 192,87	999 061,94	319 356,79
Zysk (strata) netto	2 955 941,11	1 193 198,87	685 690,02	258 660,06
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	8 957 336,47	2 206 647,80	2 077 834,44	478 354,17
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto, razem	7 064 113,40	1 821 116,02	1 638 663,25	394 779,11
Liczba akcji (w szt.)	1071900	1064800	1071900	1064800
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	2,76	1,12	0,64	0,24
Wartość księgowa na jedną akcję	34,00	30,60	7,88	8,53

2. JEDNOSTKOWE PÓŁROCZNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

2.1. Bilans

Aktywa		Stan na dzień (zł, gr)		
		30.06.2024	30.06.2023	31.12.2023
A.	Aktywa trwałe	14 006 203,64	11 752 041,80	13 607 885,96
I.	Wartości niematerialne i prawne	12 198 104,53	9 946 950,00	11 849 088,75
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych	4 546 604,53		3 049 863,75
2.	Wartość firmy			
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	7 651 500,00	9 946 950,00	8 799 225,00
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne			
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	1 018 642,17	1 205 656,86	1 161 662,27
1.	Środki trwałe	1 018 642,17	228 623,75	1 161 662,27
	a) grunty (w tym prawo użytkowanie wieczystego)			
	b) budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej	734 861,19	57 980,61	852 559,06
	c) urządzenia techniczne i maszyny	283 780,98	170 643,14	309 103,21
	d) środki transportu			
	e) inne środki trwałe			
2.	Środki trwałe w budowie		977 033,11	
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	599 434,94	597 134,94
1.	Nieruchomości			
2.	Wartości niematerialne i prawne			
3.	Długoterminowe aktywa finansowe	597 134,94	599 434,94	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	599 434,94	597 134,94
	- udziały i akcje	597 134,94	599 434,94	597 134,94
	- inne papiery wartościowe			
	- udzielone pożyczki			

	- inne długoterminowe aktywa finansowe			
4.	Inne inwestycje długoterminowe			
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	192 322,00	0,00	0,00
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	192 322,00		
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe			

Aktywa		Stan na dzień (zł, gr)		
		30.06.2024	30.06.2023	31.12.2023
B.	Aktywa obrotowe	29 979 577,88	21 268 184,17	26 281 680,43
I.	Zapasy	21 698,48	120 000,00	0,00
1.	Materiały	9 331,61		
2.	Półprodukty i produkty w toku			
3.	Produkty gotowe			
4.	Towary			
5.	Zaliczki na dostawy	12 366,87	120 000,00	
II.	Należności krótkoterminowe	2 400 354,09	871 007,91	6 050 737,86
1.	Należności od jednostek powiązanych	1 355 213,09	634 332,73	5 120 511,86
	a) z tytułu dostaw i usług, o okresach spłaty	1 355 213,09	634 332,73	5 120 511,86
	- do 12 miesięcy	1 355 213,09	634 332,73	5 120 511,86
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
3.	Należności od pozostałych jednostek	1 045 141,00	236 675,18	930 226,00
	a) z tytułu dostaw i usług, o okresach spłaty	4 394,00	6 029,75	4 458,00
	- do 12 miesięcy	4 394,00	6 029,75	4 458,00
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń społ. i zdrow.	1 010 727,00	196 756,00	895 748,00
	c) inne	30 020,00	33 889,43	30 020,00
	d) dochodzone na drodze sądowej			
III.	Inwestycje krótkoterminowe	27 555 211,99	19 754 287,52	20 229 375,85
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	27 555 211,99	19 754 287,52	20 229 375,85
	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	200 000,00	0,00
	- udziały i akcje			
	- inne papiery wartościowe			

	- udzielone pożyczki		200 000,00	
	- inne krótkoterminowe aktywa finansowe			
	c) środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	27 555 211,99	19 554 287,52	20 229 375,85
	- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	10 303 211,99	19 554 287,52	20 229 375,85
	- inne środki pieniężne	17 252 000,00		
	- inne aktywa pieniężne			
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe			
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 313,32	522 888,74	1 566,72
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy			
D.	Udziały (akcje) własne			
Aktywa razem		43 985 781,52	33 020 225,97	39 889 566,39

Pasywa	Stan na dzień (zł, gr)		
	30.06.2024	30.06.2023	31.12.2023
Kapitał własny	36 441 819,24	32 580 131,60	39 488 518,13
Kapitał podstawowy	107 190,00	106 480,00	107 190,00
Kapitał zapasowy	32 878 271,13	31 280 452,73	31 280 452,73
- w tym nadwyżka wartości sprzedaży nad wartością nominalną udziałów	9 182 519,21	9 182 519,21	9 182 519,21
Kapitał z aktualizacji wyceny			
- w tym z aktualizacji wartości godziwej			
Pozostałe kapitały rezerwowe			
- w tym tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki			
- w tym na udziały (akcje) własne			
Zysk (strata) z lat ubiegłych	500 417,00		500 417,00
Zysk (strata) netto	2 955 941,11	1 193 198,87	7 600 458,40
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego			
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	7 543 962,28	440 094,37	401 048,26
Rezerwy na zobowiązania	1 044 337,00	0,00	0,00
Rezerwa z tyt. odroczonego podatku doch.	1 044 337,00		
Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00	0,00
- długoterminowe			
- krótkoterminowe			
Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	0,00
- długoterminowe			
- krótkoterminowe			
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00

Wobec jednostek powiązanych			
Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
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			
Zobowiązania krótkoterminowe	6 499 625,28	440 094,37	401 048,26
Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00	0,00
a) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności	0,00	0,00	0,00
- do 12 miesięcy			
- powyżej 12 miesięcy			
b) inne			

Pasywa	Stan na dzień		
	30.06.2024	30.06.2023	31.12.2023
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	6 499 625,28	440 094,37	401 048,26
a) kredyty i pożyczki			
b) z tyt. emisji dłużnych papierów wart.			
c) inne zobowiązania finansowe			
d) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności	440 716,44	374 025,21	374 720,83
- do 12 miesięcy	440 716,44	374 025,21	374 720,83
- powyżej 12 miesięcy			
e) zaliczki otrzymane na dostawy			
f) zobowiązania wekslowe			
g) z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świad.	52 568,84	66 069,16	22 627,43
h) z tytułu wynagrodzeń	3 700,00		3 700,00
i) inne	6 002 640,00		
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			
Pasywa razem		43 985 781,52	33 020 225,97	39 889 566,39

2.2. Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat		Dane na (zł, gr)		
		01.01.- 30.06.2024	01.01.- 30.06.2023	01.01.- 31.12.2023
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, tow. i mater. w tym:	8 312 657,49	4 727 789,10	15 458 829,97
	- od jednostek powiązanych	8 312 657,49	4 727 789,10	15 458 829,97
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	8 312 657,49	4 727 789,10	15 458 829,97
II.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów			
B.	Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów, w tym:	2 229 227,78	2 423 892,90	3 590 459,00
	- jednostkom powiązanym	2 229 227,78	2 423 892,90	3 590 459,00
I.	Koszt wytworzenia sprzedanych produktów	2 229 227,78	2 423 892,90	3 590 459,00
II.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów			
C.	Zysk (strata) brutto na sprzedaży (A-B)	6 083 429,71	2 303 896,20	11 868 370,97
D.	Koszty sprzedaży			
E.	Koszty ogólnego zarządu	1 666 179,78	874 458,64	2 104 589,69
F.	Zysk (strata) na sprzedaży (C-D-E)	4 417 249,93	1 429 437,56	9 763 781,28
G.	Pozostałe przychody operacyjne	65 298,64	56 314,93	152 139,72
I.	Zyski z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			
II.	Dotacja			
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			
IV.	Inne przychody operacyjne	65 298,64	56 314,93	152 139,72
H.	Pozostałe koszty operacyjne	11 015,58	10 888,47	21 964,44
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			
III.	Inne koszty operacyjne	11 015,58	10 888,47	21 964,44
I.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (F+G-H)	4 471 532,99	1 474 864,02	9 893 956,56
J.	Przychody finansowe	61 738,74	515,98	78 987,38
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:			
	- a) od jednostek powiązanych			
	- b) od jednostek pozostałych			
II.	Odsetki, w tym:	61 738,74	515,98	14 587,38
	- od jednostek powiązanych			
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym			64 400,00
	- w jednostkach powiązanych			
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych			
V.	Inne			
K.	Koszty finansowe	226 415,62	2 187,13	1 472 313,54
I.	Odsetki, w tym:		6,65	10,68
	- dla jednostek powiązanych			

II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:			
	- w jednostkach powiązanych			
III.	Aktualizacja wartości inwestycji			
IV.	Inne	226 415,62	2 180,48	1 472 302,86
L.	Zysk (strata) brutto (I+J-K)	4 306 856,11	1 473 192,87	8 500 630,40
M.	Podatek dochodowy	1 350 915,00	279 994,00	900 172,00
	część bieżąca	498 900,00	279 994,00	900 172,00
	część odroczone	852 015,00		
N.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)			
O.	Zysk (strata) netto (L-M-N)	2 955 941,11	1 193 198,87	7 600 458,40

2.3. Rachunek przepływów pieniężnych

Rachunek przepływów pieniężnych	Dane za okres (zł, gr)		
	01.01.- 30.06.24	01.01.- 30.06.23	01.01.- 31.12.23
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej			
I. Zysk (strata) netto	2 955 941,11	1 193 198,87	7 600 458,40
II. Korekty razem	6 001 395,36	1 013 448,93	-570 968,39
1. Amortyzacja	1 687 227,39	1 168 784,21	2 360 078,70
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	-261 722,74		1 301 325,23
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)			
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej			
5. Zmiana stanu rezerw	1 044 337,00		
6. Zmiana stanu zapasów	-21 698,48	18 389,84	138 389,84
7. Zmiana stanu należności	3 650 383,77	194 622,35	-4 985 107,60
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	95 937,02	108 418,78	69 372,67
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-193 068,60	-476 766,25	44 555,77
10. Inne korekty			500 417,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	8 957 336,47	2 206 647,80	7 029 490,01
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej			
I. Wpływy	0,00	0,00	380 771,40
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych			
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne prawne			
3. Z aktywów finansowych, w tym:			
a) w jednostkach powiązanych			66 700,00
b) w pozostałych jednostkach			
- zbycie aktywów finansowych,			
- dywidendy i udziały w zyskach			
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych			
- odsetki			14 071,40
- inne wpływy z aktywów finansowych			300 000,00
4. Inne wpływy inwestycyjne			
II. Wydatki	1 893 223,07	385 531,78	3 613 441,83
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	1 893 223,07	185 531,78	3 313 441,83
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne			
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00		0,00
a) w jednostkach powiązanych			
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00
- nabycie aktywów finansowych			
- udzielone pożyczki długoterminowe			
4. Inne wydatki inwestycyjne		200 000,00	300 000,00

III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-1 893 223,07	-385 531,78	-3 232 670,43
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej			
I. Wpływy	0,00	0,00	710,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów finansowych oraz dopłat do kapitału			710,00
2. Kredyty i pożyczki			
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych			
4. Inne wpływy finansowe			
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych			
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli			
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	710,00
D. Przepływy pieniężne netto, razem (A.III+/- B.III+/-C.III)	7 064 113,40	1 821 116,02	3 797 529,58
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	7 325 836,14	1 821 116,02	2 496 204,35
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-261 722,74		1 301 325,23
F. Środki pieniężne na początek okresu	21 524 468,59	17 733 171,50	17 726 939,01
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	28 505 121,09	19 554 287,52	21 524 468,59
- o ograniczonej możliwości dysponowania	18 180 541,99		

2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Zestawienie zmian w kapitale własnym		Dane za (zł, gr)		
		01.01.- 30.06.2024	01.01.- 30.06.23	01.01.- 31.12.2023
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	39 488 518,13	31 386 932,73	31 386 932,73
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			500 417,00
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	39 488 518,13	31 386 932,73	31 887 349,73
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	107 190,00	106 480,00	106 480,00
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego			
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- wydania udziałów (emisji akcji)			710,00
	- z podziału zysku			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
	- umorzenia udziałów (akcji)			
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	107 190,00	106 480,00	107 190,00
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	31 280 452,73	23 914 720,56	23 914 720,56
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	1 597 818,40	7 365 732,17	7 365 732,17
	a) zwiększenie (z tytułu)	1 597 818,40	7 995 156,17	7 995 156,17
	- emisji akcji powyżej wartości nominalnej			
	- podziału zysku (ustawowo)		7 995 156,17	7 995 156,17
	- podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	1 597 818,40		
	b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	629 424,00	629 424,00
	- korekta za lata ubiegłe		629 424,00	629 424,00
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	32 878 271,13	31 280 452,73	31 280 452,73
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	8 100 875,40	7 995 156,17	7 365 732,17
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	8 100 875,40	7 995 156,17	7 365 732,17
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			500 417,00
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	8 100 875,40	7 995 156,17	7 866 149,17

	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- podziału zysku z lat ubiegłych			
	b) zmniejszenie (z tytułu)	7 600 458,40	7 995 156,17	
	- przeznaczenie zysku na kapitał zapasowy	1 597 818,40	7 365 732,17	
	- pokrycie straty z lat ubiegłych			
	- przeznaczenie zysku na wypłatę dywidendy	6 002 640,00	629 424,00	
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	500 417,00	0,00	7 866 149,17
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu		629 424,00	629 424,00
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach		629 424,00	629 424,00
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia			
	b) zmniejszenie (z tytułu)		629 424,00	
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu		0,00	500 417,00
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	500 417,00	0,00	8 495 573,17
6.	Wynik netto	2 955 941,11	1 193 198,87	7 600 458,40
	a) zysk netto	2 955 941,11	1 193 198,87	7 600 458,40
	b) strata netto			
	c) odpisy z zysku			
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	36 441 819,24	32 580 131,60	39 488 518,13
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	36 441 819,24	32 580 131,60	39 488 518,13

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

2.6. Dodatkowe informacje objaśniające

I. Nietypowe zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

Wpływ na wyniki finansowe osiągnięte w I półroczu 2024 roku miała premiera trybu kooperacji gry „Medieval Dynasty” na platformie Steam, która miała miejsce 7 grudnia 2023r. oraz premiera trybu kooperacji na konsole w dniu 27.06.2024 roku.

II. Objaśnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności Emitenta

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

Wzrost przychodów Emitenta w I półroczu 2024 r. w stosunku do I półrocza 2023 r., który przełożył się również na wzrost wypracowanego zysku Emitenta, wynika z mającej miejsce w dniu 7 grudnia 2023 r. premiery trybu kooperacji gry „Medieval Dynasty” na platformie Steam.

W I półroczu 2024 r. Spółka wypracowała 8,31 mln zł przychodów (względem 4,73 mln zł przychodów w I półroczu 2023 r., wzrost r/r o ok. 76%) i 2,96 mln zł zysku netto (przy 1,19 mln zł w I półroczu 2023 r., wzrost r/r o ok. 148%).

III. Informacje o odpisach aktualizujących

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

Nie wystąpiły odpisy aktualizujące wartości zapasów.

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

Nie dotyczy.

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

Tytuł do utworzenia rezerwy	Wartość początkowa	Amortyzacja narastająca na 30.06.2024		Wartość na 30.06.2024		Różnica dodatnia	Rezerwa na podatek odroczony
		bilansowa	podatkowa	bilansowa	podatkowa		
prace rozwojowe tryb CO-OP PC	3 049 863,75		3 049 863,75	2 653 381,46	0,00	2 653 381,46	504 142,00
prace rozwojowe tryb CO-OP konsolle	1 893 223,07	0,00	1 893 223,07	1 893 223,07	0,00	1 893 223,07	359 712,00
środki pieniężne na rachunku bankowym				27 691 612,93	26 741 703,83	949 909,10	180 483,00
razem							1 044 337,00

	Wartość początkowa	Amortyzacja narastająca na 30.06.2024		Wartość na 30.06.2024		Różnica ujemna	Aktywa z tytułu podatku odroczonego
		bilansowa	podatkowa	bilansowa	podatkowa		
adaptacja studio dźwięku	297 992,00	59 605,85	22 349,40	238 386,15	275 642,60	-37 256,45	7 079,00
adaptacja biuro	520 117,01	74 298,71	26 005,85	445 818,30	494 111,16	-48 292,86	9 176,00
niewypłacone wynagrodzenie	3 700,00						703,00
ulga IP Box							175 364,00
razem aktywa							192 322,00
razem odroczony podatek dochodowy							852 015,00

Nie utworzono rezerwy na premie dla zarządu za I półrocze 2024 roku mając na uwadze, iż Rada Nadzorcza nie uchwaliła premii za 2023 roku.

VI. Zmiana wartości początkowej i umorzenie środków trwałych

Składniki majątku trwałego	Stan na 31.12.2023 rok	Zakup	Stan na 30.06.2024 rok
Grunty	0,00		0,00
Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych	891 347,68		891 347,68
Urządzenia techn. i maszyny	377 205,57		377 205,57
Środki transportu	0,00		0,00
Pozostałe środki trwałe	0,00		0,00
Razem	1 268 553,25		1 268 553,25

Umorzenie/amortyzacja	Wartość netto				
	Stan na 31.12.2023 rok	Amortyzacja	Stan na 30.06.2024 rok	Stan na 31.12.2023 rok	Stan na 30.06.2024 rok
Składniki majątku trwałego					
Grunty	0,00		0,00	0,00	0,00
Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych	38 788,62	117 697,87	156 486,49	852 559,06	734 861,19
Urządzenia techniczne i maszyny	68 102,36	25 322,23	93 424,59	309 103,21	283 780,98
Środki transportu	0,00		0,00	0,00	0,00
Pozostałe środki trwałe	0,00		0,00	0,00	0,00
Razem	106 890,98	143 020,10	249 911,08	1 161 662,27	1 018 642,17

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

VII. Zmiana wartości początkowej i umorzenia wartości niematerialnych i prawnych

Wartości niematerialne i prawne	Stan na 31.12.2023 r.	Zakup	Inne zwiększenia	Stan na 30.06.2024 r.
Znak towarowy wraz z prawami własności	11 477 250,00	0,00	0,00	11 477 250,00
Zakończone prace rozwojowe - tryb Co-OP PC	3 049 863,75	0,00	1 893 223,07	4 943 086,82
Razem	14 527 113,75	0,00	1 893 223,07	16 420 336,82

Umorzenie/amortyzacja	Wartość netto				
	Stan na 31.12.2023 r.	Amortyzacja	Stan na 30.06.2024 r.	Stan na 31.12.2023 r.	Stan na 30.06.2024 r.
Wartości niematerialne i prawne					
Znak towarowy wraz z prawami własności intelektualnej	2 678 025,00	1 147 725,00	3 825 750,00	8 799 225,00	7 651 500,00
Zakończone prace rozwojowe - tryb Co-OP PC	0,00	396 482,29	396 482,29	3 049 863,75	4 546 604,53
Razem	2 678 025,00	1 544 207,29	4 222 232,29	11 849 088,75	12 198 104,53

Koszty zakończonych prac rozwojowych odpisuje się przez okres ekonomicznej użyteczności rezultatów prac rozwojowych, to jest w okresie od dnia premiery trybu kooperacyjnego gry na poszczególne urządzenia do końca ekonomicznej użyteczności znaku towarowego, czyli do 30.11.2027 roku.

VIII. Struktura rzeczowa i terytorialna przychodów netto ze sprzedaży produktów

Przychody ze sprzedaży	Wartość za okres 01.01. - 31.12.2023 r.	Wartość za okres 01.01.- 30.06.2024 r.
Udział w zysku ze sprzedaży gry Medieval Dynasty	15 458 829,97	8 312 657,49
- w tym przychód od jednostki powiązanej Toplitz Productions GmbH	15 458 829,97	8 312 657,49

IX. Koszty rodzajowe

Treść	01.01- 31.12.2023	01.01- 30.06.2024
1 Amortyzacja	2 360 078,70	1 687 227,39
2 Zużycie materiałów i energii	325 979,07	104 612,94
3 Usługi obce	5 226 407,68	3 236 568,88
4 Wynagrodzenia	517 558,93	487 956,00
5 Oświadczenia na rzecz pracowników	91 955,44	106 397,84
6 Podatki i opłaty	68 000,33	60 061,59
7 Pozostałe	110 376,52	106 552,59
Razem	8 700 356,67	5 789 377,23

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

Wyszczególnienie	Nakłady poniesione w I półroczu 2024 roku
1. Nabyte wartości niematerialne i prawne	1 893 223,07
w tym koszty zakończonych prac rozwojowych	1 893 223,07
2. Środki trwale przyjęte do użytkowania, w tym:	0,00
- na ochronę środowiska	0,00
3. Środki trwałe w budowie, w tym:	0,00
- na ochronę środowiska	0,00
4. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00

W 2024 roku w miesiącach luty - czerwiec Spółka prowadziła prace rozwojowe polegające na stworzeniu do istniejącej gry trybu CO-OP Konsole. Zgodnie z art. 33 ust. 2 ustawy o rachunkowości koszty zakończonych sukcesem prac rozwojowych zaliczono do wartości niematerialnych i prawnych. W 2024 roku nie poniesiono kosztów związanych z pracami badawczymi i pracami rozwojowymi, które nie zostały zakwalifikowane zgodnie z art. 33 ust. 2.

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

Nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

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

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

XIII. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

Nie wystąpiły istotne rozliczenia z tytułu spraw sądowych.

XIV. Wskazanie korekt błędów poprzednich okresów

Nie wystąpiły błędy poprzednich okresów.

XV. 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.

XVI. 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.

XVII. 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.

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

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

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

Nie nastąpiła zmiana w klasyfikacji aktywów finansowych.

XX. 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.

XXI. Informacja dotycząca wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendy

Zarząd Render Cube S.A. na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, rekomendował Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu Akcjonariuszy wypłatę dywidendy z zysku wypracowanego w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 roku w wysokości 6.002.640,00 zł, tj. 5,60 zł na jedną akcję. Pozostała kwota wypracowanego zysku w wysokości 1.597.818,40 zł – zgodnie z rekomendacją Zarządu – miała zostać przeznaczona na kapitał zapasowy.

W dniu 25 czerwca Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę nr 7 – zgodną z ww. rekomendacją Zarządu Spółki - na mocy której przeznaczyło z zysku za 2023 rok na wypłatę dywidendy kwotę 6 002 640,00 zł. Dzień dywidendy ustalono na 31 lipca 2024 roku, a termin wypłaty na 7 sierpnia 2024 r. Pozostała kwota wypracowanego przez Spółkę zysku w roku 2023 została przeznaczona na kapitał zapasowy.

XXII. Zdarzenia, które wystąpiły po dniu, na które sporządzono półroczne skrócone sprawozdanie finansowe, nieujęte 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, nieujęte w tym sprawozdaniu, a mogące w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Emitenta.

XXIII. 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.

XXIV. 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.

XXV. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty na dzień 30.06.2024 r.

Forma zatrudnienia	Liczba zatrudnionych	Liczba pełnych etatów
Umowy o pracę	3,00	3,00
Umowy o dzieło, zlecenia	0,00	----

Emitent informuje, że na stałe współpracuje z 36 osobami, które świadczą na rzecz Spółki usługi na podstawie B2B.

3. SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI EMITENTA W I PÓŁROCZU 2024 ROKU

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

W I półroczu 2024 r. Spółka wypracowała 8,31 mln zł przychodów (względem 4,73 mln zł przychodów w I półroczu 2023 r., wzrost r/r o ok. 76%) i 2,96 mln zł zysku netto (przy 1,19 mln zł w I półroczu 2023 r., wzrost r/r o ok. 148%).

Wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę w I półroczu 2024 roku miała w szczególności premiera aktualizacji gry „Medieval Dynasty”, która dodała funkcję wspólnej rozgrywki dla graczy. Tryb kooperacyjny miał premierę na platformie STEAM 7 grudnia 2023 r. Dodatkowo 27.06.2024 roku premierę miała aktualizacja wprowadzająca tryb kooperacji do gry „Medieval Dynasty” w wersji na konsole PS5, Xbox Series X/S oraz Xbox Game Pass.

Zdaniem zarządu Emitenta, wypracowany przez Spółkę wyniki finansowy w I półroczu 2024 r. można ocenić pozytywnie.

Od początku 2024 roku Spółka rozwijała grę „Medieval Dynasty”, której pełna wersja została wydana w 2021 r. Od czasu premiery do gry wprowadzone zostały liczne zmiany i usprawnienia, jak również kolejne elementy rozgrywki. Premiera aktualizacji dodającej do gry tryb kooperacyjny z funkcją Cross-Play, dodatkową zawartość oraz liczne usprawnienia, miała miejsce w dniu 27.06.2024 r., jednocześnie dla rynku PC (Steam, GoG, Epic Store, Microsoft Store), a także dla konsol (Microsoft Store (Xbox Series S i X) oraz PlayStation Store (PS5)). Gra wciąż cieszy się pozytywnym odbiorem wśród graczy. Według strony sklepu Steam na podstawie 3920 recenzji z okresu 1 stycznia 2024 do 4 Lipca 2024 gra uzyskała ponad 88% pozytywnych recenzji, podczas gdy całościowy odbiór to ponad 90% pozytywnych recenzji na podstawie 40 451 recenzji na dzień 15 Września 2024). Na dzień 4 Czerwca 2024 r. gra sprzedała się w nakładzie 2 mln. kopii brutto. Poziom tzw. „Listy życzeń”, na platformie Steam na dzień 4 czerwca 2024 r. wynosił 1,49 mln zapisów. Gra jest sprzedawana w kilku różnych edycjach w wersji na komputery osobiste, gdzie najtańsza kosztuje 29,99 Euro w krajach zachodnich, a najdroższa 56,96 Euro. Dodatkowo na konsole nowej generacji gra sprzedawana jest w cenie 34,99 Euro, a na konsolach starszej generacji w cenie 29,99 Euro.

Spółka w trakcie produkcji gry „Medieval Dynasty” rozwija swoje własne unikatowe rozwiązania i systemy na potrzeby tej i dalszych produkcji.

Wewnętrznie zrealizowane porty na konsole poprzedniej generacji zapewniły Spółce oraz członkom jej zespołu dużo cennej wiedzy i doświadczenia w tym zakresie, co powinno spowodować, że przyszłe procesy portowania gier spółki oraz ich optymalizacja będą przebiegały bardziej efektywnie.

Spółka wewnętrznie przeprogramowała większość systemów pod tryb kooperacyjny, który ukazał się 7 grudnia 2023 r. Jako że gra Medieval Dynasty nie była od początku przygotowywana pod rozwiązania sieciowe, przedsięwzięcie to wymagało dużego nakładu pracy i badań rozwojowych.

Wewnętrzna implementacja warstwy sieciowej wraz z możliwością funkcji Cross-Play, czyli rozgrywki między wieloma platformami, pozwoliła Spółce zdobyć niezbędną wiedzę zarówno na polu programistycznym jak i wszelkich kwestii formalnych jakie trzeba spełnić, aby taką funkcjonalność móc upublicznić konsumentom. W ocenie Zarządu Spółki nabyte w ten sposób doświadczenie pozwoli Spółce na optymalizację procesów produkcyjnych w przyszłości.

Jako istotne zdarzenia mające miejsce w Spółce w I półroczu 2024 r. wyróżnić można w szczególności następujące:

15.02.2024 r. Wystartowały pre-ordery spin-offu gry Medieval Dynasty zatytułowanej „Medieval Dynasty New Settlement” przeznaczonej na gogle VR od firmy Meta, której Spółka jest współwydawcą. Producentem tej gry jest Spectral Games S.A., w której Spółka jest akcjonariuszem.

22.03.2024 r. Spółka, zgodnie z planem i zapowiedziami, zadebiutowała na głównym parkiecie GPW.

28.03.2024 r. Premierę miał spin-off gry Medieval Dynasty zatytułowanej „Medieval Dynasty New Settlement” przeznaczonej na gogle VR od firmy Meta, na dzień niniejszego raportu gra ta może się pochwalić 953 ocenami, z których 76% to oceny 5/5.

16.04.2024 r. Rada Nadzorcza Spółki powołała w skład Zarządu Spółki:

- 1) Pana Damiana Szymańskiego na stanowisko Prezesa Zarządu Spółki, oraz
- 2) Pana Michała Nowaka na stanowisko Wiceprezesa Zarządu Spółki.

Wyżej wymienieni członkowie Zarządu zostali powołani na nową, wspólną, trzyletnią kadencję.

25.06.2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki uchwałą nr 7 postanowiło o wypłacie dywidendy w wysokości 6 002 640,00 zł, tj. 5,60 zł na jedną akcję.

Dzień dywidendy został ustalony na 31 lipca 2024 r., natomiast termin wypłaty dywidendy na 7 sierpnia 2024 roku. Dywidendą objęte były wszystkie akcje Spółki, tj. akcje w liczbie 1.071.900.

25.06.2024 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały w sprawie powołania członków Rady Nadzorczej do pełnienia funkcji na okres kolejnej kadencji. W skład nowo powołanej Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

- 1) Matthias Wuensche,
- 2) Felix Regehr,
- 3) Christoph Bayer,
- 4) Krzysztof Szymański,
- 5) Sylwia Zarzycka,
- 6) Mateusz Kolendo.

Wyżej wymienieni członkowie Rady Nadzorczej zostali powołani na nową, wspólną, trzyletnią kadencję.

Bieżącą sytuację dot. płynności finansowej Zarząd Spółki ocenia jako stabilną. Na koniec I półrocza 2024 r. Spółka utrzymywała 27.555.211,99 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 rozwoju wydanej już gry Medieval Dynasty m.in. poprzez dodanie trybu kooperacyjnego, co miało miejsce dnia 7 grudnia 2023 roku w wersji na Steam oraz w 2 kw. 2024 roku w wersji na konsole PS5 i Xbox Series X/S oraz pozostałych platformach PC. W kolejnych kwartałach Spółka planuje dodawanie kolejnych aktualizacji na wszystkich platformach sprzedażowych. Przyszłe wyniki finansowe Emitenta w istotnym stopniu zależą od sukcesu sprzedażowego aktualizacji Co-Op oraz kolejnych dodatków do gry. Ryzyko braku sukcesu sprzedażowego minimalizuje fakt, iż gra oceniana jest bardzo pozytywnie na platformie Steam, gdzie 90% z ponad 40 tys. recenzji jest pozytywnych (stan na 15.09.2024 r.). Celem utrzymania wysokiej jakości produktu i zadowolenia graczy Emitent na bieżąco śledzi ich opinie, celem identyfikacji obszarów wymagających poprawy w grze. Gra Medieval Dynasty została wydana (przez Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy) w wersji na PC, Xbox oraz PlayStation. W opinii Zarządu Spółki dostępność gry w wielu kanałach dystrybucji pozytywnie wpływa na możliwość generowania przychodów z jej sprzedaży. Ponadto w dniu 26 marca 2024 roku premierę miała gra osadzona w świecie Medieval Dynasty, w wersji na platformy VR (przygotowywana przez zewnętrzne studio Spectral Games), co może przyczynić się do dalszego wzrostu zainteresowania graczy produktem Emitenta. Dodatkowo Emitent zamierza rozpocząć prace nad nową grą w 2024 roku, jednakże Emitent nie podjął ostatecznej decyzji w tym zakresie. Warto podkreślić, że dotychczas wydana gra, tj. Medieval Dynasty, zwróciła koszt produkcji i ww.

czynnik ryzyka nie zaistniał. Jednakże Emitent ma ograniczony wpływ na sukces komercyjny przyszłych produkcji. W mocy Spółki jest przygotowanie wysokiej jakości gry, a w mocy wydawcy (w przypadku zawarcia współpracy z podmiotem zewnętrznym) przygotowanie dla niej odpowiedniej promocji/kampanii marketingowej. Emitent ma ograniczony wpływ na to jak gra zostanie odebrana przez graczy i czy wzbudzi ich zainteresowanie na tyle by zdecydowali się kupić produkt. Poza tym Spółka nie ma wpływu na działania platform sprzedażowych i promowanie przez nich produktów. Spółka przed rozpoczęciem produkcji bada potencjalne zainteresowanie tytułami za pośrednictwem strony Steam (poprzez budowanie listy życzeń, ang.: wishlist), w celu określenia potencjału popytowego na dany pomysł Emitenta. Po rozpoczęciu prac nad grą, Spółka prowadzi działania marketingowe, nasilone w okresie: prezentacji karty produktu, udziału w wydarzeniach na platformie sprzedażowej, czy premiery gry. Stosowanie takiej praktyki marketingowej ma na celu budowanie zainteresowania potencjalnych odbiorców na każdym etapie tworzenia tytułu. W przypadku zaistnienia sytuacji nieosiągnięcia przez grę oczekiwanego wyniku sprzedażowego oraz braku pokrycia nakładów produkcyjnych na nią poniesionych, lub też w przypadku rezygnacji z kontynuacji prac nad grą w trakcie produkcji sytuacja finansowa Emitenta może ulec pogorszeniu. Wartości niematerialne i prawne w bilansie (gdzie ewidencjonowana jest wartość znaku towarowego i praw własności intelektualnych gry Medieval Dynasty), na dzień 30.06.2024 r. wynosiły 12.198.104,53 PLN. W ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka jest wysoka, ale prawdopodobieństwo jego wystąpienia w opinii Emitenta jest średnie. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki mógłby wywrzeć on na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Spółki byłaby wysoka.

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

Emitent wyprodukował grę Medieval Dynasty i jest jedynym właścicielem znaku towarowego i praw własności intelektualnej do niej. Głównym ośrodkiem dystrybucji gier Emitenta jest platforma Steam, prowadzona przez spółkę Valve Corporation LLC z siedzibą w Bellevue, Stan Waszyngton, USA (dalej jako: Valve Corporation), będąca wiodącym dystrybutorem gier na świecie. Znaczenie platformy Steam jako głównego ośrodka dystrybucji determinuje pośrednio uzależnienie Emitenta od współpracy wydawcy gry (Toplitz Productions GmbH z siedzibą Oberhaching, Niemcy) z Valve Corporation. Platforma Steam służy jako kanał dystrybucji produkowanych gier oraz jako

narzędzie badania popytu na gry Emitenta, poprzez śledzenie zapisów na tzw. listach życzeń (ang.: wishlist). Sprzedaż głównego produktu Emitenta, gry Medieval Dynasty, realizowana była dotychczas przede wszystkim w kanale platformy Steam (poza tym m.in. w: GOG i Epic Games oraz Microsoft Store i PlayStation Store). Zrealizowany wolumen sprzedaży możliwy był m.in. dzięki promowaniu gry przez platformę jako jedną z najlepiej sprzedających się i najwyższej 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 55,98% udział w kapitale zakładowym Spółki. Zgodnie z §20 Statutu Spółki, Iridium Media Group GmbH (jak również Damianowi Szymańskiemu – Prezesowi Zarządu Spółki i istotnemu akcjonariuszowi) przysługuje uprawnienie osobiste do powołania i odwołania jednego członka Rady Nadzorczej Spółki, jeżeli w chwili powołania lub odwołania tego członka Rady Nadzorczej posiada więcej niż 15% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu. Dotychczas akcjonariusz nie skorzystał z tego prawa. Ponadto Iridium posiada 100% udział w Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching (Niemcy), pełniącym rolę wydawcy gry Medieval Dynasty. Z uwagi na dominującą pozycję Iridium Media Group GmbH w strukturze akcjonariatu, pozostali akcjonariusze mogą mieć znikomy wpływ na działalność Spółki. Treść podejmowanych przez WZA uchwał w decydującym stopniu będzie zależać 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 Spółki, rozważy podjęcie działań mających na celu zabezpieczenie przed wahaniami kursów walut. Emitent generuje 100% przychodów ze sprzedaży w euro przy braku istotnych kosztów w EUR. W ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka oraz prawdopodobieństwo jego wystąpienia są średnie. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki wywarłby on na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Spółki byłyby średnia.

Ryzyko związane z koncentracją przychodów ze sprzedaży jednej gry

Emitent prowadzi działalność w branży gamedev i koncentruje swoją działalność na grze Medieval Dynasty. Produkcja gier klasy AA jest procesem długotrwałym i często przekraczającym 12 miesięcy. W związku z powyższym Emitent zmuszony jest ponosić nakłady na dany produkt przez określony czas przy jednoczesnym braku generowania przychodów z jego sprzedaży. W przypadku gry Medieval Dynasty, Emitent realizował prace nad nią na zlecenie Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Irdning, Austria (na podstawie umowy obowiązującej od 22.05.2019 r. do 30.11.2020 r.), a następnie na zlecenie Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy (na podstawie umowy obowiązującej od 30.11.2023 r. i trwającej nadal), za które otrzymywał wynagrodzenie. Na mocy umowy z dnia 7.05.2021 roku Emitent nabył dnia 28.10.2022 roku (ostatnia transza płatności) znak towarowy i prawa własności intelektualnej gry Medieval Dynasty za 2,5 mln Euro. Gra została wydana we wczesnym dostępie w wersji na PC w dniu 17.09.2020 roku i od tego dnia zaczęła generować przychody ze sprzedaży. W 2020 roku Emitent uzyskał 7.449.238,76 PLN przychodów ze sprzedaży, w 2021 roku Emitent uzyskał 13.400.224,23 PLN przychodów ze sprzedaży, a w 2022 roku Emitent uzyskał łącznie 13.943.303,98 PLN przychodów ze sprzedaży produktu. W całym 2023 roku Emitent wygenerował przychody na poziomie 15.458.829,97 PLN, a w pierwszej połowie 2024 roku Spółka wygenerowała już 8 312 657,49 PLN, które również wynikały ze sprzedaży gry Medieval Dynasty. Jak wynika z powyższych danych przychody Emitenta są w istotnym stopniu uzależnione od powodzenia sprzedaży pojedynczej gry, istnieje zatem ryzyko, iż w przypadku osłabnięcia zainteresowania tytułem przez graczy, generowane przychody ze sprzedaży przez Emitenta istotnie spadną. Spółka stara się minimalizować czynnik ryzyka poprzez stały rozwój gry Medieval Dynasty, uwzględniając odczucia i sugestie graczy wyrażane wpisami na forach. Zgodnie z przyjętą przez Emitenta strategią, aktualizacje do gry będą pojawiać się stopniowo, co pewien czas oferując istotny

punkt przełomowy w rozwoju gry i zainteresowaniu użytkowników. Stosowanie wskazanej praktyki ma za zadanie wydłużyć żywotność projektu i zwiększać jego rentowność. Efektem tych działań jest i ma być utrzymanie płynności finansowej w Spółce. W ramach rozwoju produkcji, Emitent prowadzi prace nad kolejnymi aktualizacjami z tzw. Roadmapy. Dnia 7 grudnia 2023 rok tryb kooperacji wydany został w wersji na platformę Steam a 27 czerwca 2024 r. na pozostałe platformy PC oraz konsole. Spółka rozważa również wyprodukowanie sequela (kolejna pełna wersja gry stanowiącej jej kontynuację) w przyszłości. Ponadto w dniu 26 marca 2024 roku premierę miała gra osadzona w świecie Medieval Dynasty, w wersji na platformy VR (przygotowywana przez zewnętrzne studio Spectral Games), co może przyczynić się do dalszego wzrostu zainteresowania graczy produktem Emitenta. Na dzień 30.06.2024 r. Spółka wykazała wartość środków pieniężnych na poziomie 27 555 211,99 PLN, przy jednoczesnym braku korzystania z kapitału dłużnego. Taka sytuacja zapewnia Emitentowi bezpieczeństwo w finansowaniu działalności bieżącej Spółki. Emitent zamierza rozpocząć prace nad nową grą w 2024 roku, jednakże nie podjął ostatecznej decyzji w tym zakresie. 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 wydłużony poprzez udostępnienie dodatkowych treści (contentu) i płatnych/bezpłatnych dodatków (DLC). Taką praktykę z powodzeniem stosuje Emitent. Niemniej jednak z czasem zainteresowanie grą słabnie, a tym samym pogorszeniu ulegają wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę na danym tytule.

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

Pan Damian Szymański - Prezes Zarządu jest synem Pana Krzysztofa Szymańskiego - Członka Rady Nadzorczej oraz Komitetu Audytu. W związku z powyższym, z uwagi na powiązania rodzinne, może wystąpić konflikt interesów zachodzący pomiędzy Panem

Damianem Szymańskim (Prezesem Zarządu) i Panem Krzysztofem Szymańskim (członkiem Rady Nadzorczej oraz Komitetu Audytu), a Spółką. Rzeczowy konflikt interesów, może wiązać się z nienależytym wykonywaniem obowiązków nadzorczych przez wskazaną osobę w stosunku do Prezesa Zarządu Spółki, z uwagi na powiązania rodzinne. Emitent określa istotność wskazanego czynnika ryzyka jako średnią, a prawdopodobieństwo jego wystąpienia jako niskie, z uwagi na fakt, iż pozostali Członkowie Rady Nadzorczej i Komitetu Audytu nie są powiązani z Członkami Zarządu.

Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników

Emitent, współpracuje z 36 osobami, z czego znaczną część zespołu tworzą osoby, które są bezpośrednio odpowiedzialne za produkcję gier. Osiągane przez producentów gier komputerowych, działających na polskim rynku, sukcesy przyciągają nowe podmioty do segmentu, co powoduje zwiększenie konkurencyjności w branży. Przy ograniczonej podaży zasobów ludzkich posiadających niezbędne kwalifikacje, zwiększone jest ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu Emitenta, a w szczególności kadry zarządzającej, głównego programisty, producenta i programisty UI/UX, starszego programisty, głównego artysty 3D, głównego artysty postaci, głównej animator oraz projektantki poziomów. Dotychczasowe osiągnięcia Emitenta stanowią w dużej mierze efekt pracy zespołu deweloperskiego, skupiającego odpowiednie i specjalistyczne kompetencje. Biorąc pod uwagę plany rozwojowe Spółki w zakresie rozwoju gry Medieval Dynasty oraz rozpoczęcia prac nad kolejnym tytułem, ewentualne odejścia pracowników mogą w istotny sposób zaburzyć harmonogram realizacji zdefiniowanych celów i wpłynąć na obniżenie jakości publikowanych gier, a tym samym wpłynąć negatywnie na przyszłe wyniki finansowe Spółki. W konsekwencji, odbiór produkcji przez graczy może być mniej entuzjastyczny od zakładanego i znaleźć przełożenie na wygenerowanie mniejszych od oczekiwanych przychodów ze sprzedaży. Utrata kluczowych członków zespołu może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną, sytuację finansową oraz majątkową Emitenta. Wskazany czynnik ryzyka jest minimalizowany przez fakt, że Prezes Zarządu Emitenta - Damian Szymański, jest w posiadaniu 220.000 akcji Spółki, co stanowi 20,52% udział w kapitale zakładowym Emitenta oraz daje prawo do 20,52% głosów na WZA Spółki, w związku z powyższym jako jeden z kluczowych członków zespołu, posiada również materialną motywację (posiadanie akcji notowanych), by dążyć do rozwoju działalności Emitenta. W związku z powyższym ryzyko jego rezygnacji z pełnienia funkcji lub świadczenia usług na rzecz Spółki jest minimalizowane. Ponadto Spółka wdrożyła program motywacyjny, który spowoduje, że wraz z realizacją określonych celów,

pracownicy i współpracownicy staną się akcjonariuszami Spółki. Program ten ma za zadanie trwale związać członków zespołu ze Spółką i zmotywować ich do rozwoju istniejących i tworzenia kolejnych gier. Dnia 29 czerwca 2022 roku WZA podjęło uchwałę nr 17 w sprawie utworzenia w Render Cube S.A. programu motywacyjnego oraz uchwałę nr 15 w sprawie zmiany Statutu Spółki przez udzielenie Zarządowi Spółki upoważnienia do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego przy jednoczesnym upoważnieniu do pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy praw poboru akcji emitowanych w ramach kapitału docelowego w całości lub w części za zgodą Rady Nadzorczej. WZA Spółki postanowiło, że wyemitowane zostanie nie więcej niż 21.300 nowych akcji zwykłych na okaziciela, o wartości nominalnej 0,10 PLN każda. W przypadku rejestracji wszystkich akcji nowej emisji będą one stanowiły 1,96% wszystkich akcji. Program motywacyjny będzie realizowany do końca 2025 roku w związku z tożsamym okresem objęcia lub nabycia akcji programu. 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. W ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka jest wysoka a prawdopodobieństwo jego wystąpienia jest niskie. W bieżącej działalności Spółki, przedmiotowe ryzyko się nie zmaterializowało. Nie miały miejsca sytuacje odejścia kluczowych członków zespołu. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki wywarłby on na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Spółki byłaby wysoka.

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

W ocenie Zarządu Emitenta ewentualne zagrożenia lub ryzyka dotyczące pozostałych miesięcy 2024 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 najważniejszym czynnikiem wpływającym na niniejszej półroczne sprawozdanie finansowanie pozostaje premiera trybu Co-Op na platformie STEAM która miała miejsce 7 grudnia 2023 r.

Z uwagi na specyfikę rynku gier, każda premiera takiego dodatku, 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.

Jednocześnie w dniu 27 czerwca 2024 r. miała miejsce premiera aktualizacji o tryb kooperacji do gry Medieval Dynasty w wersji na konsole PS5, Xbox Series X/S oraz Xbox Game Pass.

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	% w kapitale i głosach na WZA
Iridium Media Group GmbH	600 000	55,98%
Damian Szymański – Prezes Zarządu	220 000	20,52%
Krzysztof Szymański – Członek Rady Nadzorczej	41 000	3,82%
Pozostali	210 900	19,68%
Suma	1.071.900	100,00%

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

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 20,52% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 20,52% udziału w głosach na WZA,
- Michał Nowak, Wiceprezes Zarządu Emitenta posiada 2.350 akcji, stanowiących 0,22% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 0,22% udziału w głosach na WZA,
- Krzysztof Szymański, Członek Rady Nadzorczej Emitenta posiada 41.000 akcji serii A, stanowiących 3,82% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 3,82% udziału w głosach na WZA.

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

3.9. 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 30.06.2024 roku wskazuje po stronie aktywów i pasywów sumę 43.985.781,52 zł.

Kapitał własny pozostaje dodatni i na dzień 30.06.2024 r. wynosi 36.441.819,24 zł (w analogicznym okresie roku poprzedniego tj. na dzień 30.06.2023 r. kapitał własny wynosił 32.580.131,60 zł) W okresie od 01.01.2024 r. do 30.06.2024 roku w wyniku prowadzonej działalności operacyjnej Spółka odnotowała zysk netto w wysokości 2.955.941,11 zł (w analogicznym okresie roku poprzedniego tj. w I półroczu 2023 r. Spółka wypracowała zysk netto w wysokości 1 193 198,87 zł).

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

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

Realizacja Programu Motywacyjnego odbywać będzie się na następujących zasadach:

1. Łącznie w ramach Programu Motywacyjnego może być zaoferowane maksymalnie 21 300 akcji.
2. Realizacja Programu Motywacyjnego zostanie przeprowadzona w 4 transzach.
3. W ramach Transzy I („Transza I”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 7.100 akcji Spółki i zaproponowania objęcia akcji osobom uprawnionym.
4. Proponując objęcie akcji w ramach Transzy I Zarząd będzie brał pod uwagę w szczególności okres współpracy wybranych osób ze Spółką.
5. Transza I programu zostanie zrealizowana bez konieczności spełnienia się dodatkowych warunków, niezwłocznie po rejestracji kapitału docelowego w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego

6. W ramach Transzy II („Transza II”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 5.000 akcji Spółki i zaproponowania objęcia akcji osobom uprawnionym.
7. Transza II programu będzie mogła zostać zrealizowana przez Zarząd pod warunkiem premiery gry Medieval Dynasty w wersji Co-Op na platformie Steam PC do końca 2023 roku. (Warunek został spełniony – dnia 7 grudnia 2023 roku tryb kooperacyjny został wydany w wersji na PC).
8. W ramach Transzy III („Transza III”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 7.100 akcji Spółki i zaproponowania objęcia akcji osobom uprawnionym.
9. Transza III programu będzie mogła zostać zrealizowana przez Zarząd pod warunkiem premiery na platformie Steam PC drugiego autorskiego projektu Spółki.
10. W ramach Transzy IV („Transza IV”) Zarząd będzie uprawniony do wyemitowania 2.100 akcji Spółki i zaproponowania objęcia akcji osobom uprawnionym.
11. Transza IV programu będzie mogła zostać zrealizowana przez Zarząd pod warunkiem, iż sprzedaż drugiego autorskiego projektu Spółki na platformie Steam PC, o którym mowa w ust. 9 niniejszego paragrafu, przekroczy 500.000 sztuk.
12. Każda z transz, o których mowa powyżej, będzie realizowana niezależnie od innych Transz z zastrzeżeniem, iż ewentualne warunki realizacji danej Transzy muszą zostać spełnione w okresie trwania programu.
13. W ramach programu motywacyjnego, akcje będą emitowane po cenie równej cenie nominalnej, tj. 0,10 zł za jedną akcję. Akcje nie będą mogły być oferowane po cenie niższej od wartości nominalnej akcji Spółki.
14. Osoby uprawnione, które obejmą akcje w ramach programu będą zobowiązane do zawarcia ze Spółką umów lock-up w zakresie akcji objętych w ramach programu, na co najmniej 12 miesięcy od dnia rejestracji danych akcji w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Zarząd Spółki będzie mógł skrócić okres lock-up lub zwolnić daną osobę od obowiązku zawarcia umowy lock-up w zakresie części lub wszystkich obejmowanych akcji.
15. Osoby, które obejmą akcje w ramach programu mogą zostać zobligowane przez Zarząd Spółki do tego, by wraz z objęciem akcji zobowiązać się do odsprzedaży objętych akcji na rzecz Spółki (w zakresie dozwolonym przez Kodeks Sółek Handlowych) w przypadku, w którym dana osoba zrezygnuje ze współpracy ze Spółką w trakcie trwania programu tj. przed końcem 2025 roku, a rezygnacja będzie podyktowana przyczynami innymi niż leżącymi wyłącznie po stronie Spółki.

Na dzień niniejszego raportu zrealizowana została I Transza Programu Motywacyjnego.

W ramach przyjętej przez Emitenta strategii rozwoju, Spółka zamierza kontynuować działalność mającą na celu rozwój gry „Medieval Dynasty”. Spółka planuje rozpocząć pracę nad nową grą jeszcze w 2024 roku. Emitent zamierza wykorzystać w niej dotychczasowe know-how i technologię. Emitent wskazuje jednak, iż na dzień niniejszego raportu nie zapadły decyzje dot. nowej produkcji.

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

Zdaniem Zarządu Emitenta premiera trybu Co-Op w wersji Cross-Play, która odbyła się 27.06.2024 r. będzie miała znaczący wpływ na wynik finansowy Spółki w nadchodzących kwartałach.

W latach 2024-2025 r. Spółka zamierza dodawać kolejne elementy rozgrywki, obiecane społeczności graczy w mapie rozwoju tytułu Medieval Dynasty, z czego następnym najważniejszym punktem jest aktualizacja zatytułowana "Armors, Crests, Shields & More", która ma mieć premierę w drugim półroczu 2024 r.

Spółka planuje także w 2024 r. kontynuować pre-produkcję drugiego tytułu produkowanego równoległe do rozwoju Medieval Dynasty, opartego o własne IP lub kontynuację serii „Dynasty”. W 2025 r. Spółka planuje kontynuować produkcję nowego tytułu oraz rozpocząć prace nad DLC do gry Medieval Dynasty.

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

4. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zgodnie z § 68 ust. 1 pkt 4 Rozporządzenia Ministra z dnia 29 marca 2018 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim Zarząd Render Cube S.A. niniejszym oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, półroczne skrócone sprawozdanie finansowe i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy, oraz że półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

Prezes Zarządu

Damian Szymański

Wiceprezes Zarządu

Michał Nowak

5. RAPORT Z PRZEGLĄDU PÓŁROCZNEGO SKRÓCONEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Opinia przekazana w załączniku nr 1 do niniejszego raportu.

Łódź, 20.09.2024 r.

Prezes Zarządu
Damian Szymański

Wiceprezes Zarządu
Michał Nowak