



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

I KWARTAŁ 2026 ROKU

Łódź, 29 maja 2026 r.

Spis treści

1. WYBRANE DANE FINANSOWE, ZAWIERAJĄCE PODSTAWOWE POZYCJE JEDNOSTKOWEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO (WRAZ Z PRZELICZENIEM NA EURO)	4
2. JEDNOSTKOWE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	6
2.1. Bilans	6
2.2. Rachunek zysków i strat (wariant kalkulacyjny)	11
2.3. Rachunek przepływów pieniężnych - metoda pośrednia	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. OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ ICH DOTYCZĄCYCH.....	29
4. CZYNNIKI I ZDARZENIA MAJĄCE ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	36
5. OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ, Z WYSZCZEGÓLNIENIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI ORAZ JEDNOSTEK NIEOBJĘTYCH KONSOLIDACJĄ	36
6. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK, W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM W STOSUNKU DO WYNIKÓW PROGNOZOWANYCH;.....	37
7. INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA.....	37
8. ZESTAWIENIE STANU POSIADANIA AKCJI EMITENTA LUB UPRAWNIEŃ DO NICH PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE EMITENTA.....	37
9. ISTOTNE, TOCZĄCE SIĘ POSTĘPOWANIA DOTYCZĄCE ZOBOWIĄZAŃ ORAZ WIERZYTELNOŚCI EMITENTA LUB JEGO JEDNOSTEK ZALEŻNYCH	38
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.....	38
11. INFORMACJE O UDZIELENIU PRZEZ EMITENTA LUB PRZEZ JEDNOSTKĘ OD NIEGO ZALEŻNĄ ZNACZĄCYCH PORĘCZEŃ KREDYTU LUB POŻYCZKI LUB UDZIELENIU GWARANCJI.....	38
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	39

13. CZYNNIKI, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIJ KOLEJNEGO KWARTAŁU..... 46



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 EURO obowiązującego na dany dzień bilansowy, ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski:

- Kurs na dzień 31 marca 2026 roku - 4,2894 PLN,
- Dla danych porównywalnych kurs na dzień 31 grudnia 2025 roku - 4,2267 PLN,
- Dla danych porównywalnych kurs na dzień 31 marca 2025 roku – 4,1839 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 – marzec 2026 roku – 4,2419 PLN
- Dla danych porównywalnych średni kurs w okresie styczeń – marzec 2025 roku - 4,1848 PLN.

	Stan na 31.03.2026	Stan na 31.12.2025	Stan na 31.03.2026	Stan na 31.12.2025
	PLN		EUR	
Kapitał własny	35 679 170,30	33 809 303,24	8 317 986,27	7 998 983,42
Kapitał podstawowy	107 690,00	107 690,00	25 106,08	25 478,51
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 627 206,03	1 325 682,52	379 355,16	313 644,81
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	1 007 796,03	614 522,52	234 950,35	145 390,62
Aktywa razem	37 306 376,33	35 134 985,76	8 697 341,43	8 312 628,23
Należności długoterminowe	-	-	-	-
Należności krótkoterminowe	2 333 299,66	3 098 546,41	543 968,77	733 088,80
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	19 751 423,26	17 541 272,22	4 604 705,38	4 150 110,54

	okres od 1.01.2026 do 31.03.2026	okres od 1.01.2025 do 31.03.2025	okres od 1.01.2026 do 31.03.2026	okres od 1.01.2025 do 31.03.2025
	PLN		EUR	
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	4 141 122,68	4 805 429,42	976 242,41	1 148 305,63
Zysk (strata) ze sprzedaży	2 022 954,47	2 317 745,47	476 898,20	553 848,56
Amortyzacja	1 124 738,47	1 153 748,29	265 149,69	275 699,74
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	2 034 065,14	2 347 053,94	479 517,47	560 852,12
Zysk (strata) brutto	2 101 728,06	1 755 217,12	495 468,55	419 426,76
Zysk (strata) netto	1 869 867,06	1 475 583,12	440 808,85	352 605,41
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	2 261 263,52	2 493 295,82	533 077,99	595 798,08
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-51 112,48	-17 028,00	-12 049,43	-4 069,01
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-	-	-	-
Przepływy pieniężne netto, razem	2 210 151,04	2 476 267,82	521 028,56	591 729,07

<i>Liczba akcji (w szt.)</i>	1 076 900	1 076 900	1 076 900	1 076 900
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	1,74	1,37	0,41	0,33
Wartość księgowa na jedną akcję	33,13	39,11	7,72	9,35

2. JEDNOSTKOWE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

2.1. Bilans

	Aktywa	Dane (, gr)		
		31.03.2026	31.03.2025	31.12.2025
A.	Aktywa trwałe	8 788 911,48	12 971 384,89	9 706 825,47
I.	Wartości niematerialne i prawne	6 874 637,99	11 181 150,87	7 951 266,21
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych	3 240 175,49	5 251 238,37	3 742 941,21
2.	Wartość firmy			
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	3 634 462,50	5 929 912,50	4 208 325,00
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne			
II.	Rzeczowe aktywa trwałe	1 109 243,55	1 035 300,08	1 106 241,32
1.	Środki trwałe	1 088 220,55	1 018 272,08	1 088 363,32
	a) grunty (w tym prawo użytkowanie wieczyste)			
	b) budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej	364 015,94	558 314,34	381 767,52
	c) urządzenia techniczne i maszyny	173 570,09	284 017,64	254 539,95
	d) środki transportu	274 187,26		290 005,76
	e) inne środki trwałe	276 447,26	175 940,10	162 050,09
2.	Środki trwałe w budowie	21 023,00	17 028,00	17 878,00
3.	Zaliczki na środki trwałe w budowie			
III.	Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1.	Od jednostek powiązanych			
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
3.	Od pozostałych jednostek			
IV.	Inwestycje długoterminowe	597 134,94	597 134,94	597 134,94
1.	Nieruchomości			
2.	Wartości niematerialne i prawne			
3.	Długoterminowe aktywa finansowe	597 134,94	597 134,94	597 134,94
	a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
	- udziały i akcje			
	- inne papiery wartościowe			
	- udzielone pożyczki			
	- inne długoterminowe aktywa finansowe			

	b) w pozostałych jednostkach	597 134,94	597 134,94	597 134,94
	- udziały i akcje	597 134,94	597 134,94	597 134,94
	- inne papiery wartościowe			
	- udzielone pożyczki			
	- inne długoterminowe aktywa finansowe			
4.	Inne inwestycje długoterminowe			
V.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	207 895,00	157 799,00	52 183,00
1.	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	207 895,00	157 799,00	52 183,00
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe			

	Aktywa	Dane (, gr)		
		31.03.2026	31.03.2025	31.12.2025
B.	Aktywa obrotowe	28 517 464,85	31 145 986,43	25 428 160,29
I.	Zapasy	6 419 061,76	990 247,14	4 769 840,72
1.	Materiały		3 005,36	
2.	Półprodukty i produkty w toku	6 405 686,76	930 225,00	4 769 840,72
3.	Produkty gotowe			
4.	Towary			
5.	Zaliczki na dostawy	13 375,00	57 016,78	
II.	Należności krótkoterminowe	2 333 299,66	2 304 401,16	3 098 546,41
1.	Należności od jednostek powiązanych	1 477 001,02	1 541 617,66	2 430 950,16
	a) z tytułu dostaw i usług, o okresach spłaty	1 477 001,02	1 541 617,66	2 430 950,16
	- do 12 miesięcy	1 477 001,02	1 541 617,66	2 430 950,16
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			
2.	Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
3.	Należności od pozostałych jednostek	856 298,64	762 783,50	667 596,25
	a) z tytułu dostaw i usług, o okresach spłaty	922,50	3 698,50	5 431,85
	- do 12 miesięcy	922,50	3 698,50	5 431,85
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń społ. i zdrow.	748 581,00	699 065,00	573 955,59
	c) inne	106 795,14	60 020,00	88 208,81
	d) dochodzone na drodze sądowej			
III.	Inwestycje krótkoterminowe	19 751 423,26	27 832 788,02	17 541 272,22
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	19 751 423,26	27 832 788,02	17 541 272,22
	a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00	0,00
	- udziały i akcje			
	- inne papiery wartościowe			

	- udzielone pożyczki			
	- inne krótkoterminowe aktywa finansowe			
	b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	0,00
	- udziały i akcje			
	- inne papiery wartościowe			
	- udzielone pożyczki			
	- inne krótkoterminowe aktywa finansowe			
	c) środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	19 751 423,26	27 832 788,02	17 541 272,22
	- środki pieniężne w kasie i na rachunkach	19 751 423,26	3 097 188,02	17 541 272,22
	- inne środki pieniężne		24 735 600,00	
	- inne aktywa pieniężne			
2.	Inne inwestycje krótkoterminowe			
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	13 680,17	18 550,11	18 500,94
C.	Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy			
D.	Udziały (akcje) własne			
	Aktywa razem	37 306 376,33	44 117 371,32	35 134 985,76

	Pasywa	Dane (, gr)		
		31.03.2026	31.03.2025	31.12.2025
A.	Kapitał własny	35 679 170,30	42 113 352,40	33 809 303,24
I.	Kapitał podstawowy	107 690,00	107 690,00	107 690,00
II.	Kapitał zapasowy	25 991 929,28	32 878 271,13	25 991 929,28
	- w tym nadwyżka wartości sprzedaży nad wartością nominalną udziałów	9 182 519,21	9 182 519,21	9 182 519,21
III.	Kapitał z aktualizacji wyceny			
	- w tym z aktualizacji wartości godziwej			
IV.	Pozostałe kapitały rezerwowe			
	- w tym tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki			
	- w tym na udziały (akcje) własne			
V.	Żysk (strata) z lat ubiegłych	7 709 683,96	7 651 808,15	
VI.	Żysk (strata) netto	1 869 867,06	1 475 583,12	7 709 683,96
VII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego			
B.	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 627 206,03	2 004 018,92	1 325 682,52
I.	Rezerwy na zobowiązania	619 410,00	1 239 952,00	711 160,00
1.	Rezerwa z tyt. odroczonego podatku doch.	619 410,00	1 239 952,00	711 160,00
2.	Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	0,00	0,00	0,00

	- długoterminowe			
	- krótkoterminowe			
3.	Pozostałe rezerwy	0,00	0,00	0,00
	- długoterminowe			
	- krótkoterminowe			
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00
1.	Wobec jednostek powiązanych			
2.	Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
3.	Wobec pozostałych jednostek	0,00	0,00	0,00
	a) kredyty i pożyczki			
	b) z tyt. emisji dłużnych papierów wart.			
	c) inne zobowiązania finansowe			
	d) zobowiązania wekslowe			
	e) inne			
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	1 007 796,03	764 066,92	614 522,52
1.	Wobec jednostek powiązanych		0,00	
	a) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności		0,00	
	- do 12 miesięcy			
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			
2.	zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowania w kapitale			
	a) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności			
	- do 12 miesięcy			
	- powyżej 12 miesięcy			
	b) inne			
3.	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 007 796,03	764 066,92	614 522,52
	a) kredyty i pożyczki			
	b) z tyt. emisji dłużnych papierów wart.			
	c) inne zobowiązania finansowe			
	d) z tyt. dostaw i usług, o okresie wymagalności	88 217,78	616 130,52	572 482,88
	- do 12 miesięcy	88 217,78	616 130,52	572 482,88
	- powyżej 12 miesięcy			
	e) zaliczki otrzymane na dostawy			
	f) zobowiązania wekslowe			

	g) z tyt. podatków, ceł, ubezpieczeń i innych świad.	537 882,94	144 172,40	37 739,64
	h) z tytułu wynagrodzeń	380 695,31	3 700,00	4 300,00
	i) inne	1 000,00	64,00	
4.	Fundusze specjalne			
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
1.	Ujemna wartość firmy			
2.	Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00
	- długoterminowe			
	- krótkoterminowe	0,00		0,00
Pasywa razem		37 306 376,33	44 117 371,32	35 134 985,76

2.2. Rachunek zysków i strat (wariant kalkulacyjny)

		01.01.-31.03.2026	01.01.-31.03.2025	01.01.-31.12.2025
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, tow. i mater. w tym:	4 141 122,68	4 805 429,42	16 975 587,45
	- od jednostek powiązanych	4 141 122,68	4 805 429,42	16 975 136,56
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	4 141 122,68	4 805 429,42	16 975 587,45
II.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów			
B.	Koszty sprzedanych produktów, towarów i materiałów, w tym:	1 246 281,80	1 711 826,19	5 729 030,78
	- jednostkom powiązanym	1 246 281,80	1 711 826,19	5 729 030,78
I.	Koszt wytworzenia sprzedanych produktów	1 246 281,80	1 711 826,19	5 729 030,78
II.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów			
C.	Zysk (strata) brutto na sprzedaży (A-B)	2 894 840,88	3 093 603,23	11 246 556,67
D.	Koszty sprzedaży	37 630,00	75 811,10	315 460,11
E.	Koszty ogólnego zarządu	834 256,41	700 046,66	2 905 748,46
F.	Zysk (strata) na sprzedaży (C-D-E)	2 022 954,47	2 317 745,47	8 025 348,10
G.	Pozostałe przychody operacyjne	11 695,83	32 962,26	132 458,52
I.	Zyski z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			
II.	Dotacja			
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			
IV.	Inne przychody operacyjne	11 695,83	32 962,26	132 458,52
H.	Pozostałe koszty operacyjne	585,16	3 653,79	15 636,57
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych			
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych			
III.	Inne koszty operacyjne	585,16	3 653,79	15 636,57
I.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (F+G-H)	2 034 065,14	2 347 053,94	8 142 170,05
J.	Przychody finansowe	67 726,63	396,81	437 098,40
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:			
	- a) od jednostek powiązanych			
	- b) od jednostek pozostałych			
II.	Odsetki, w tym:		396,81	437 098,40
	- od jednostek powiązanych			
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym			
	- w jednostkach powiązanych			
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych			

V.	Inne	67 726,63		
K.	Koszty finansowe	63,71	592 233,63	436 570,49
I.	Odsetki, w tym:	4,71	5,67	72,32
	- dla jednostek powiązanych			
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:			
	- w jednostkach powiązanych			
III.	Aktualizacja wartości inwestycji			
IV.	Inne	59,00	592 227,96	436 498,17
L.	Zysk (strata) brutto (I+J-K)	2 101 728,06	1 755 217,12	8 142 697,96
M.	Podatek dochodowy	231 861,00	279 634,00	433 014,00
	część bieżąca	479 323,00	468 927,00	1 045 483,00
	część odroczone	-247 462,00	-189 293,00	-612 469,00
N.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)			
O.	Zysk (strata) netto (L-M-N)	1 869 867,06	1 475 583,12	7 709 683,96

2.3. Rachunek przepływów pieniężnych - metoda pośrednia

	01.01.-31.03.2026	01.01.-31.03.2025	01.01.-31.12.2025
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej			
I. Zysk (strata) netto	1 869 867,06	1 475 583,12	7 709 683,96
II. Korekty razem	391 396,46	1 017 712,70	284 138,14
1. Amortyzacja	1 124 738,47	1 153 748,29	4 640 531,63
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych		174 621,50	1 100 673,66
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)			
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej			
5. Zmiana stanu rezerw	-91 750,00	-62 346,00	-591 138,00
6. Zmiana stanu zapasów	-1 649 221,04	-765 474,91	-4 545 068,49
7. Zmiana stanu należności	765 246,75	368 738,43	-425 406,82
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	393 273,51	263 554,05	114 009,65
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-150 891,23	-115 128,66	-9 463,49
10. Inne korekty			
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	2 261 263,52	2 493 295,82	7 993 822,10
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej			
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych			
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne prawne			
3. Z aktywów finansowych, w tym:			0,00
a) w jednostkach powiązanych			
b) w pozostałych jednostkach			0,00
- zbycie aktywów finansowych,			
- dywidendy i udziały w zyskach			
- spłata udzielonych pożyczek długoterminowych			
- odsetki			
- inne wpływy z aktywów finansowych			
4. Inne wpływy inwestycyjne			
II. Wydatki	51 112,48	17 028,00	344 867,92
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	51 112,48	17 028,00	344 867,92
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne			
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00	
a) w jednostkach powiązanych			

b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00	
- nabycie aktywów finansowych			
- udzielone pożyczki długoterminowe			
4. Inne wydatki inwestycyjne			
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-51 112,48	-17 028,00	-344 867,92
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej			
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów finansowych oraz dopłat do kapitału			
2. Kredyty i pożyczki			
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych			
4. Inne wpływy finansowe			
II. Wydatki	0,00	0,00	14 538 150,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych			
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli			14 538 150,00
3. Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku			
4. Spłaty kredytów i pożyczek			
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych			
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych			
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego			
8. Odsetki			
9. Inne wydatki finansowe			
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	0,00	-14 538 150,00
D. Przepływy pieniężne netto, razem (A.III+/-B.III+/-C.III)	2 210 151,04	2 476 267,82	-6 889 195,82
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	2 210 151,04	2 301 646,32	-7 989 869,48
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych			1 100 673,66
F. Środki pieniężne na początek okresu	17 541 272,22	0,00	26 714 800,08
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	19 751 423,26	2 476 267,82	18 724 930,60
- o ograniczonej możliwości dysponowania			

2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

		Dane za		
		01.01.-31.03.2025	01.01.-31.03.2025	01.01.-31.12.2025
I.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	33 809 303,24	40 637 769,28	40 637 769,28
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	33 809 303,24	40 637 769,28	40 637 769,28
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	107 690,00	107 690,00	107 690,00
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego			
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- wydania udziałów (emisji akcji)			
	- z podziału zysku			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
	- umorzenia udziałów (akcji)			
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	107 690,00	107 690,00	107 690,00
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	25 991 929,28	32 878 271,13	32 878 271,13
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00	-6 886 341,85
	a) zwiększenie (z tytułu)	0,00	0,00	0,00
	- emisji akcji powyżej wartości nominalnej			
	- podziału zysku (ustawowo)			
	- podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)			
	b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	6 886 341,85
	- korekta za lata ubiegłe			6 886 341,85
	- koszty emisji akcji			
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	25 991 929,28	32 878 271,13	25 991 929,28
3.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu - zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
3.1.	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny			
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
	-zbycia środków trwałych			
3.2.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu			
4.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu			
4.1.	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych			
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
4.2.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu			
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	7 709 683,96	7 995 156,17	7 651 808,15
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	7 709 683,96	500 417,00	7 651 808,15

	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	7 709 683,96	500 417,00	7 651 808,15
	a) zwiększenie (z tytułu)	0,00	7 151 391,15	
	- zysk za 2024 rok		7 151 391,15	
	b) zmniejszenie (z tytułu)	0,00	0,00	7 651 808,15
	- przeznaczenie zysku na kapitał zapasowy			
	- wydania udziałów (emisji akcji)			
	- wypłata dywidendy			7 651 808,15
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	7 709 683,96	7 651 808,15	0,00
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu			
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości			
	- korekty błędów			
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00	0,00
	a) zwiększenie (z tytułu)			
	- przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia			
	b) zmniejszenie (z tytułu)			
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00	0,00
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	7 709 683,96	7 651 808,15	0,00
6.	Wynik netto	1 869 867,06	1 475 583,12	7 709 683,96
	a) zysk netto	1 869 867,06	1 475 583,12	7 709 683,96
	b) strata netto			
	c) odpisy z zysku			
II.	Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	35 679 170,30	42 113 352,40	33 809 303,24
III.	Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	35 679 170,30	42 113 352,40	33 809 303,24

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

W okresie sprawozdawczym nie nastąpiły zmiany stosowanych zasad rachunkowości.

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 cenie jednostkowej nieprzekraczającej kwoty 10.000 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 roozenia 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 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 weso, pierwsze wyso.

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 ote przy

zastosowaniu kursu z dnia wypłaty zaliczki lub rozliczenia delegacji.

VII. Kapitał podstawowy, kapitał rezerwowy i kapitał zapasowy

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

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

- Na pokrycie straty należy utworzyć kapitał zapasowy, do którego przelewa się co najmniej 8% zysku za dany rok obrotowy, dopóki kapitał ten nie osiągnie co najmniej jednej trzeciej kapitału zakładowego.
- Do kapitału zapasowego należy przelewać nadwyżki, osiągnięte przy emisji akcji powyżej ich wartości nominalnej, a pozostałe - po pokryciu kosztów emisji akcji.
- Do kapitału zapasowego wpływają również dopłaty, które uiszczają akcjonariusze w zamian za przyznanie szczególnych uprawnień ich dotychczasowym akcjom, o ile te dopłaty nie będą użyte na wyrównanie nadzwyczajnych odpisów lub strat.

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

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

VIII. Zobowiązania

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

2.6. Dodatkowe informacje objaśniające

I. Nietypowe zdarzenia mające wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zdarzenia o nietypowym charakterze, które miały wpływ na wyniki finansowe Spółki. Przychody osiągnięte do 31 marca 2026 roku wynikają z konsekwentnie realizowanej strategii rozwoju, opierającej się na flagowej produkcji Spółki „Medieval Dynasty”.

W 2025 roku oraz w I kwartale 2026 r. dynamika sprzedaży Gry została podtrzymana dzięki wydaniu dodatków (DLC): „Echoes of Nature” i „Soundtrack Vol.2” (czerwiec 2025 r.) oraz „Exquisite Pack” (grudzień 2025 r.).

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

II. Objaśnienia dotyczące sezonowości lub cykliczności działalności Emitenta

W okresie od 1 stycznia 2026 roku do 31 marca 2026 roku nie wystąpiły nietypowe wahania sezonowe ani cykliczne.

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

III. Informacje o odpisach aktualizujących

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

Nie wystąpiły odpisy aktualizujące wartości zapasów.

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

Nie dotyczy

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

	Wartość początkowa	Amortyzacja narastająco na 31.03.2026		Wartość na 31.03.2026		Różnica dodatnia	Rezerwa na podatek odroczony
		bilansowa	podatkowa	bilansowa	podatkowa		
prace rozwojowe tryb CO-OP PC	3 049 863,75	1 784 170,30	3 049 863,75	1 265 693,45	0,00	1 265 693,45	240 482,00
prace rozwojowe tryb CO-OP konsole	1 893 223,07	969 756,19	1 893 223,07	923 466,88	0,00	923 466,88	175 459,00
prace rozwojowe Combat Update	1 936 284,38	885 269,22	1 936 284,38	1 051 015,16	0,00	1 051 015,16	199 693,00
środki pieniężne w euro na rachunku bankowym				2 112 500,42	2 094 765,35	17 735,07	3 370,00
różnice kursowe należności Toplitz				1 477 001,02	1 474 866,12	2 134,90	406,00
razem rezerwy							619 410,00

	Wartość początkowa	Amortyzacja narastająco na 31.03.2026		Wartość na 31.03.2026		Różnica ujemna	Aktywa z tytułu podatku odroczonego
		bilansowa	podatkowa	bilansowa	podatkowa		
adaptacja studio dźwięku	297 992,00	185 454,08	74 498,00	112 537,92	223 494,00	-110 956,08	21 082,00
adaptacja biuro	520 117,01	306 478,85	117 026,33	213 638,16	403 090,68	-189 452,52	35 996,00
niewypłacone wynagrodzenie					4 300,00		817,00
ulga IB Box przewidywana wartość za I kw. 2026 r.							150 000,00
razem aktywa							207 895,00

VI. Zmiana wartości początkowej i umorzenie środków trwałych

Składniki majątku trwałego	Stan na 31.12.2025 r.	Zakup	Stan na 31.03.2026 r.
Grunty	0,00	0,00	0,00
Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych	891 347,68	0,00	891 347,68
Urządzenia techn. i maszyny	427 025,57	30 967,48	457 993,05
Środki transportu	316 369,92	0,00	316 369,92
Pozostałe środki trwałe	185 200,10	17 000,00	202 200,10
Razem	1 819 943,27	47 967,48	1 867 910,75

Umorzenie/amortyzacja	Umorzenie			Wartość netto	
	Stan na 31.12.2025 rok	Amortyzacja	Stan na 31.03.2026 rok	Stan na 31.12.2025 rok	Stan na 31.03.2026 rok
Składniki majątku trwałego					
Grunty	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Budynki i lokale - nakłady w obcych środkach trwałych	509 580,16	17 751,58	527 331,74	381 767,52	364 015,94
Urządzenia techniczne i maszyny	172 485,62	9 060,17	181 545,79	254 539,95	276 447,26
Środki transportu	26 364,16	15 818,50	42 182,66	290 005,76	274 187,26
Pozostałe środki trwałe	23 150,01	5 480,00	28 630,01	162 050,09	173 570,09
Razem	731 579,95	48 110,25	779 690,20	1 088 363,32	1 088 220,55

Spółka zawarła z Modern Profit S.A. z siedzibą w Łodzi, KBM Inwest sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi i Monnari Trade S.A. z siedzibą w Łodzi umowę najmu ~440 m² powierzchni użytkowej. Umowa została zawarta na czas określony do 30.06.2027 roku. W 2025 roku aneksem przedłużono czas trwania umowy do 31.12.2031 roku. W związku z faktem, iż jednostka poniosła nakłady na wykończenie i adaptację pomieszczeń, które są aktywowane w bilansie w pozycji A.II.1.b aktywów, jednostka amortyzuje przedmiotowe nakłady przez okres równy okresowi obowiązywania umowy.

VII. Zmiana wartości początkowej i umorzenie wartości niematerialnych i prawnych

Wartości niematerialne i prawne	Stan na 31.12.2025 r.	Zakup	Inne zwiększenia	Stan na 31.03.2026 r.
Znak towarowy wraz z prawami własności intelektualnej	11 477 250,00	0,00	0,00	11 477 250,00
Zakończone prace rozwojowe	6 879 371,20	0,00	0,00	6 879 371,20
Razem	18 356 621,20	0,00	0,00	18 356 621,20

Umorzenie/amortyzacja	Wartość netto				
	Stan na 31.12.2025 r.	Amortyzacja	Stan na 31.03.2026 r.	Stan na 31.12.2025 r.	Stan na 31.03.2026 r.
Wartości niematerialne i prawne					
Znak towarowy wraz z prawami własności intelektualnej	7 268 925,00	573 862,50	7 842 787,50	4 208 325,00	3 634 462,50
Zakończone prace rozwojowe	3 136 429,99	502 765,72	3 639 195,71	3 742 941,21	3 240 175,49
Razem	10 405 354,99	1 076 628,22	11 481 983,21	7 951 266,21	6 874 637,99

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

VIII. Struktura rzeczowa i terytorialna przychodów netto ze sprzedaży

Przychody ze sprzedaży	Wartość 01.01.2026 r.-31.03.2026 r.	Wartość 01.01.2025 r.-31.03.2025 r.
Udział w zysku ze sprzedaży gry Medieval Dynasty	4 141 122,68	4 805 429,42
- w tym przychód od jednostki powiązanej Toplitz Productions GmbH	4 141 122,68	4 805 429,42

IX. Koszty wg rodzaju

L.p.	Treść	01.01-31.03.2026	01.01-31.03.2025
1	Amortyzacja	1 124 738,47	1 153 748,29
2	Zużycie materiałów i energii	146 540,76	16 073,09
3	Usługi obce	1 006 789,66	1 669 733,74
4	Wynagrodzenia	1 167 472,50	245 100,00
5	Świadczenia na rzecz pracowników	254 312,47	48 874,41
6	Podatki i opłaty	18 446,31	20 079,15
7	Pozostałe	30 741,31	43 081,93
	Razem	3 749 041,48	3 196 690,61

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

Wyszczególnienie	Nakłady poniesione w I kwartale 2026 roku	Nakłady planowane do zakończenia budowy
1. Nabyte wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
w tym koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2. Środki trwałe przyjęte do użytkowania, w tym:	47 110,25	0,00
- na ochronę środowiska	0,00	0,00
3. Środki trwałe w budowie, w tym:	3 145,00	47 000,00
- na ochronę środowiska	0,00	0,00
4. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00

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. Spółka nie naruszyła jakichkolwiek istotnych postanowień umów kredytu lub pożyczki.

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

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

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

Nie nastąpiła zmiana w klasyfikacji aktywów finansowych.

XIX. 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.

XX. Informacja dotycząca wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendy

Zarząd Render Cube S.A. na najbliższym Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki będzie rekomendował Zwyczajnemu Walnemu Zgromadzeniu Akcjonariuszy przeznaczenie zysków wypracowanych w roku 2025 w całości na kapitał zapasowy.

Ostateczną decyzję dotyczącą wypłaty dywidendy podejmuje każdorazowo Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które to Zwyczajne Walne Zgromadzenie jest organem wyłącznie uprawnionym do podejmowania decyzji w sprawie podziału zysku wypracowanego przez Spółkę.

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

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

XXII. 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.

XXIII. Struktura środków pieniężnych przyjęta do rachunku przepływów pieniężnych

Rodzaj środków pieniężnych	rok poprzedni	rok bieżący	zmiana stanu środków pieniężnych	środki pieniężne na koniec okresu o ograniczonej możliwości dysponowania
Środki pieniężne w kasie	0,00	0,00	0,00	0,00
Środki pieniężne na rachunkach bankowych	17 541 272,22	19 751 403,03	2 210 130,81	0,00
Różnice kursowe z wyceny bilansowej	-476,18	17 735,07	18 211,25	0,00
Inne środki pieniężne	0,00	0,00	0,00	0,00
Stan środków pieniężnych na rachunkach VAT	0,00	0,00	0,00	

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

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

XXV. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty na dzień 31.03.2026 r.

Wyszczególnienie	Przeciętna liczba zatrudnionych w I kw. 2026 roku	Liczba zatrudnionych na 31.03.2026 r.	Liczba pełnych etatów na 31.03.2026 r.
Pracownicy ogółem	30,88	46	45,75
- Zarząd	2	2	2
- Prokurent	1	1	1
- Pracownicy	27,88	43	42,75
Osoby zatrudnione na podstawie umów zleceń/o dzieło	0	0	nie dotyczy

3. OPIS ISTOTNYCH DOKONAŃ LUB NIEPOWODZEŃ EMITENTA W OKRESIE, KTÓREGO DOTYCZY RAPORT, WRAZ Z WYKAZEM NAJWAŻNIEJSZYCH ZDARZEŃ ICH DOTYCZĄCYCH

W I kw. 2026 r. Spółka wypracowała 4.141.122,68 przychodów (względem 4.805.429,42 przychodów w I kw. 2025 r., spadek r/r o ok. 13,8 %), 3.158.803,61 zysku EBITDA (wobec 3.500.802,23 w analogicznym okresie 2025 r.) i 1.869.867,06 zysku netto (wobec 1.475.583,12 w analogicznym okresie 2025 r.). W I kw. 2026 r. Spółka wypracowała 2.034.065,14 zysku operacyjnego (EBIT) względem 2.347.053,94 w I kwartale 2025 roku.

Dzięki wygenerowanym wynikom operacyjnym, Spółka posiadała na koniec I kwartału 2026 r. 19.751.423,26 w środkach pieniężnych, przy braku zobowiązań oprocentowanych, co stanowi m.in. zabezpieczenie budżetu produkcyjnego dla dalszego rozwoju Medieval Dynasty oraz nowej produkcji.

W dniu 16.01.2026 r. Zarząd Spółki poinformował, że na podstawie informacji od wydawcy oraz raportów z platform dystrybucji łączna sprzedaż gry Medieval Dynasty do 31.12.2025 r. przekroczyła poziom 3 mln sprzedanych egzemplarzy. Jednocześnie Emitent informuje, że według stanu na dzień 16.01.2026 r. lista graczy oczekujących na zakup Gry na platformie Steam wynosiła 1,59 mln.



Ponadto, w okresie wykraczającym poza ramy opisywanego raportu, 9 kwietnia 2026 r. Spółka poinformowała o przekroczeniu 50 tys. recenzji na platformie Steam.



W okresie sprawozdawczym Spółka kontynuowała swoją politykę tworzenia bundle gry Medieval Dynasty z innymi tytułami o dobrej renomie:



W tym okresie gra Medieval Dynasty należąca do Spółki wzięła udział w wielu wyprzedażach zwiększających sprzedaż:









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



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

4. CZYNNIKI I ZDARZENIA MAJĄCE ISTOTNY WPŁYW NA SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

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

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

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

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

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.

6. STANOWISKO ZARZĄDU ODNOŚNIE DO MOŻLIWOŚCI ZREALIZOWANIA WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYCH PROGNOZ WYNIKÓW NA DANY ROK, W ŚWIETLE WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W RAPORCIE KWARTALNYM 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).

7. INFORMACJE O STRUKTURZE AKCJONARIATU EMITENTA

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

Akcjonariusz	Liczba akcji na dzień		Udział w kapitale na dzień	
	31.12.2025	31.03.2026	31.12.2025	31.03.2026
Iridium Media Group GmbH	600 000,00	600 000,00	55,72%	55,72%
Damian Szymański – Prezes Zarządu	220 000,00	220 000,00	20,43%	20,43%
Krzysztof Szymański – Członek Rady Nadzorczej	41 000,00	41 000,00	3,81%	3,81%
Pozostali akcjonariusze	215 900,00	215 900,00	20,04%	20,04%
Razem	1 076 900,00	1 076 900,00	100,00%	100,00%

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

Emitent, działając z należytą starannością, wskazuje, że wedle jego najlepszej wiedzy, struktura akcjonariatu na dzień 31 marca 2026 r. nie uległa zmianie do dnia publikacji niniejszego raportu.

8. ZESTAWIENIE STANU POSIADANIA AKCJI EMITENTA LUB UPRAWNIEŃ DO NICH PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE EMITENTA

- Damian Szymański, Prezes Zarządu Emitenta posiada 220.000 akcji serii A, stanowiących 20,43% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 20,43% udziału w głosach na WZA,
- Michał Nowak, Wiceprezes Zarządu Emitenta posiada 4.350 akcji, stanowiących 0,4% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 0,4% udziału w głosach na WZA,

- Krzysztof Szymański, Członek Rady Nadzorczej Emitenta posiada 41.000 akcji serii A, stanowiących 3,81% udziału w kapitale zakładowym Spółki i 3,81% udziału w głosach na WZA.

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

Emitent, działając z należytą starannością, wskazuje, że wedle jego najlepszej wiedzy, struktura akcjonariatu na dzień 31 marca 2026 r. nie uległa zmianie do dnia publikacji niniejszego raportu.

9. ISTOTNE, TOCZĄCE SIĘ POSTĘPOWANIA DOTYCZĄCE ZOBOWIĄZAŃ ORAZ WIERZYTELNOŚCI EMITENTA LUB JEGO JEDNOSTEK ZALEŻNYCH

Na dzień niniejszego raportu nie toczą się żadne istotne postępowania toczące się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, dotyczące zobowiązań oraz wiarytelności Emitenta.

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.

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.

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

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

Ryzyko związane z brakiem sukcesu tworzonych gier

Prowadzoną przez Emitenta działalność, charakteryzuje uzależnienie wygenerowanych wyników finansowych od sukcesu tworzonych (w długim czasie produkcyjnym) gier. Z uwagi na charakterystykę branży, Spółka ma ograniczony wpływ na sukces premiery swoich gier, ponieważ zależy on nie tylko od tematyki, jakości i działań marketingowych wdrożonych przez Spółkę (i podmioty współpracujące z Emitentem), ale również od otoczenia rynkowego. Wpływ na osiągnięty wynik sprzedażowy przez grę Emitenta może mieć m.in. tzw. „okienko wydawnicze”, czyli wydawane w tym samym czasie konkurencyjne tytuły przez wydawców z całego świata, czy też zmieniające się w szybkim tempie technologie i gusta graczy (przez minimum kilkanaście miesięcy od rozpoczęcia produkcji gry do jej wydania). W celu zminimalizowania wpływu wystąpienia tego czynnika ryzyka na wyniki finansowe Spółki, Emitent koncentruje się na bieżącym rozwoju wydanej już gry Medieval Dynasty m.in. poprzez dodanie trybu kooperacyjnego, co miało miejsce dnia 7 grudnia 2023 roku w wersji na Steam, a 27 czerwca 2024 r. w wersji na konsole PS5, Xbox Series X/S, pozostałe platformy PC - Epic, GOG i Microsoft oraz w usłudze Xbox Game Pass, z możliwością rozgrywki Cross-play, co stanowi obecnie główny obszar działalności Spółki. Przyse wyniki finansowe Emitenta w istotnym stopniu zależą od sukcesu sprzedażowego trybu Co-Op. Ryzyko braku sukcesu sprzedażowego przygotowanego trybu minimalizuje fakt, iż gra w podstawowej wersji została sprzedana w liczbie przekraczającej 3,0 mln sztuk (według stanu do dnia 31 grudnia 2025 r.). Gra oceniana jest bardzo pozytywnie na platformie Steam, gdzie 90% z ponad 50 tys. recenzji jest pozytywnych (stan na 29 maja 2026 r.). Celem utrzymania wysokiej jakości produktu i zadowolenia graczy Emitent na bieżąco śledzi ich opinie na forach, celem identyfikacji obszarów wymagających poprawy w grze. Gra Medieval Dynasty została wydana przez Toplit Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching (Niemcy) w wersji na PC, Xbox oraz PlayStation. W opinii Zarządu Spółki dostępność gry w wielu kanałach dystrybucji pozytywnie

wpływa na możliwość generowania przychodów z jej sprzedaży. W dniu 26 marca 2024 roku premierę miała gra osadzona w świecie Medieval Dynasty, w wersji na platformy VR (przygotowywana przez zewnętrzne studio Spectral Games), co zdaniem Zarządu Emitenta również przyczynia się do dalszego wzrostu zainteresowania graczy produktem Emitenta.

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

Dodatkowo Emitent kontynuuje prace nad nową grą, której pre-produkcja trwała od grudnia 2024 roku do końca 2025 roku i z początkiem 2026 roku weszła w fazę produkcyjną. Warto podkreślić, że dotychczas wydana gra, tj. Medieval Dynasty, zwróciła koszt produkcji i ww. czynnik ryzyka nie zaistniał. Jednakże Emitent ma ograniczony wpływ na sukces komercyjny przyszłych produkcji. W mocy Spółki jest przygotowanie wysokiej jakości gry, a w mocy wydawcy (w przypadku współpracy z podmiotem zewnętrznym) przygotowanie dla niej odpowiedniej promocji/kampanii marketingowej. Emitent ma ograniczony wpływ na to jak gra zostanie odebrana przez graczy i czy wzbudzi ich zainteresowanie na tyle by zdecydowali się kupić produkt. Poza tym Spółka nie ma wpływu na działania platform sprzedażowych i promowanie przez nich produktów. Spółka przed rozpoczęciem produkcji bada potencjalne zainteresowanie tytułami za pośrednictwem strony Steam (poprzez budowanie listy życzeń, ang.: wishlist), w celu określenia potencjału popytowego na dany pomysł Emitenta. Po rozpoczęciu prac nad grą, Spółka prowadzi działania marketingowe, nasilone w okresie: prezentacji karty produktu, udziału w wydarzeniach na platformie sprzedażowej, czy premiery gry. Stosowanie takiej praktyki marketingowej ma na celu budowanie zainteresowania potencjalnych odbiorców na każdym etapie tworzenia tytułu. W przypadku zaistnienia sytuacji nieosiągnięcia przez grę oczekiwanego wyniku sprzedażowego oraz braku pokrycia nakładów produkcyjnych na nią poniesionych, lub też w przypadku rezygnacji z kontynuacji prac nad grą w trakcie produkcji sytuacja finansowa Emitenta może ulec pogorszeniu. Wartości niematerialne i prawne w bilansie (gdzie ewidencjonowana jest wartość znaku towarowego i praw własności intelektualnych gry Medieval Dynasty) na dzień 31.03.2026 r. wynosiły 6 874 637,99 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), będącą wiodącym dystrybutorem gier na świecie. Znaczenie platformy Steam jako głównego ośrodka dystrybucji determinuje pośrednio uzależnienie Emitenta od współpracy wydawcy gry (Toplitz Productions GmbH z siedzibą Oberhaching, Niemcy) z Valve Corporation. Platforma Steam służy jako kanał dystrybucji produkowanych gier oraz jako narzędzie badania popytu

na gry Emitenta, poprzez śledzenie zapisów na tzw. listach życzeń (ang.: wishlist). Sprzedaż głównego produktu Emitenta, gry Medieval Dynasty, realizowana była dotychczas przede wszystkim w kanale platformy Steam (poza tym m.in. w: GOG i Epic Games oraz Microsoft Store i PlayStation Store). Zrealizowany wolumen sprzedaży możliwy był m.in. dzięki promowaniu gry przez platformę jako jedną z najlepiej sprzedających się i najwyżej ocenianych produkcji. Ewentualne usunięcie gry z platformy Steam, może skutkować załamaniem dystrybucji produktu. Rozliczenie przychodów ze sprzedaży następuje według standardowej stawki 30% pobieranej przez dystrybutora, co w przypadku jej zwiększenia spowoduje istotny spadek wartości przychodów generowanych przez Render Cube. Jednocześnie Emitent zaznacza, że z uwagi na fakt, iż łączne przychody ze sprzedaży gry przekroczyły 10 mln USD obniżeniu uległa prowizja platformy Steam do 25% dla przychodów generowanych powyżej wskazanej kwoty. W ocenie Emitenta, prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka w tym zakresie jest bardzo niskie – usunięcia gier z platformy Steam mają miejsce wyłącznie w przypadku rażących naruszeń regulaminu. Pewnym zabezpieczeniem w tym zakresie jest również zawarta przez wydawcę gry Medieval Dynasty – spółkę Toplitz Productions GmbH z siedzibą Oberhaching (Niemcy) – umowa z Microsoft w zakresie udostępnienia gry Medieval Dynasty w ramach subskrypcji Game Pass. Gra została udostępniona w ramach subskrypcji Game Pass 18.06.2021 roku. Należy wskazać, że w przypadku utraty możliwości dystrybucji gier Emitenta (obecnie Medieval Dynasty wraz z dodatkami) z wykorzystaniem platformy Steam, istotnie pogorszyłaby się możliwość sprzedaży produktów przez Spółkę, co negatywnie wpłynęłoby na jej wyniki finansowe oraz perspektywy rozwoju. Gry Emitenta są obecne również na platformie GOG oraz na platformie Epic Games, jak również w sklepach Microsoft Store i PlayStation Store. Dystrybucja gier Emitenta za pośrednictwem platformy Epic Games wiąże się z potencjalnym dodatkowym przychodem wynikającym ze zwolnienia sprzedawanych poprzez tę platformę gier z tantiem za wykorzystanie silnika Unreal Engine. Emitent rozbudowuje kompetencje zespołu dotyczące tworzenia konwersji (portów) gier na inne platformy sprzętowe celem zdywersyfikowania źródeł przychodów ze sprzedaży tytułów. Istotność opisanego czynnika ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, gdyż rozwiązanie umów z dystrybutorami, bądź też niedopuszczenie stworzonych przez Spółkę tytułów do dystrybucji za pośrednictwem platformy Steam czy Epic Games istotnie wpłynęłoby na możliwość generowania przychodów z ich sprzedaży. Brak możliwości generowania przychodów za ich pośrednictwem może mieć wpływ na cenę Akcji Emitenta. Oprócz konsekwencji finansowych, materializacja wskazanego czynnika ryzyka może mieć istotny negatywny wpływ na reputację Spółki Render Cube w środowisku graczy, będących głównymi odbiorcami jej produktów i wymusić na Emitencie zmianę przyjętego modelu biznesowego. Emitent określa prawdopodobieństwo wystąpienia wskazanego czynnika ryzyka jako niskie. Wszystkie wskazane wyżej platformy, w tym w szczególności Steam, współpracują z licznymi producentami i wydawcami, a produkcje Emitenta nie odbiegają od innych produkcji prezentowanych na tych platformach. Spółka na każdym etapie produkcji gier weryfikuje ewentualne problemy techniczne i usuwa je na bieżąco.

Ryzyko zależności od głównego akcjonariusza

Głównym akcjonariuszem Render Cube S.A. jest Iridium Media Group GmbH z siedzibą w Oberhaching (dalej jako Iridium Media Group GmbH lub Iridium), posiadający 55,72% udział w kapitale zakładowym Spółki. Zgodnie z §20 Statutu Spółki, Iridium Media Group GmbH (jak również Damianowi Szymańskiemu – Prezesowi Zarządu Spółki i istotnemu akcjonariuszowi) przysługuje uprawnienie osobiste do powołania i odwołania jednego conka Rady Nadzorczej Spółki, jeżeli w chwili powołania lub odwołania tego conka Rady Nadzorczej posiada więcej niż 15% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu. Ponadto Iridium posiada 100% udziału w Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching (Niemcy), pełniącym rolę wydawcy gry Medieval Dynasty. Z uwagi na dominującą pozycję Iridium Media Group GmbH w strukturze akcjonariatu, pozostali akcjonariusze

mogą mieć znikomy wpływ na działalność Spółki. Treść podejmowanych przez WZA uchwał w decydującym stopniu będzie zależeć od stanowiska zarządu Iridium, który głosując w sprawie podjęcia danej uchwały może przesądzać o jej przyjęciu lub odrzuceniu przez WZA. Dominujący wpływ głównego akcjonariusza znajduje swoje przełożenie również w działalności operacyjnej Emitenta. Render Cube zawarł umowę produkcyjno-wydawniczą z Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy (spółka, w której 100% udziałów posiada Iridium Media Group GmbH), określając warunki i terminy rozwoju gry Medieval Dynasty. Na mocy umowy ustalono również warunki wynagrodzenia Emitenta w zakresie podziału zysków wydawcy z tytułu sprzedaży gry Medieval Dynasty, zgodnie z którymi Render Cube otrzymuje 50% wpływów netto ze sprzedanych gier (po pokryciu kosztów dystrybucji, standardowo wynoszących 30% w przypadku platformy Steam oraz po zwrocie nakładów poniesionych na produkcję oraz marketing przez wydawcę). Zgodnie z ustaleniami stron zawartymi w aneksie do umowy wydawniczo-produkcyjnej z dnia 7 maja 2021 roku, takie same warunki obowiązują w przypadku wersji gry na konsole. Dnia 31 grudnia 2022 roku Emitent zawarł z wydawcą aneks do umowy wydawniczej, na mocy którego Emitent został wskazany jako jedyny podmiot posiadający pełne prawa autorskie do gry Medieval Dynasty. W związku z powyższym Emitent ma prawo do samodzielnego podejmowania decyzji w zakresie produkcji kolejnych części gry Medieval Dynasty lub gier opartych o jej uniwersum, a także posiada istotnie większe uprawnienia w zakresie koordynowania działań marketingowych wokół gry Medieval Dynasty. Dodatkowo dla kolejnych produkcji Emitent może pełnić funkcję wydawcy lub nawiązać w tym zakresie współpracę z innym podmiotem (przy zastrzeżeniu, że Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy ma prawo pierwszeństwa do wyrównania ofert otrzymanych przez Emitenta od zewnętrznych podmiotów). Na mocy powyżej wskazanego aneksu uzależnienie działalności Spółki od wydawcy i pośrednio od głównego akcjonariusza zostało ograniczone. Decydujący wpływ głównego akcjonariusza powoduje, że ustalone warunki mogą ulec zmianie na mniej korzystne dla Emitenta, co istotnie wpłynęłoby na jego sytuację finansową. Jednakże należy wskazać, że w interesie dominującego akcjonariusza, jak i wszystkich akcjonariuszy Spółki jest, by działała ona w sposób sprawny i rentowny. W ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka jest wysoka a prawdopodobieństwo jego wystąpienia jest niskie. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki mógłby wyrzucić 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 osiągnęte przez Spółki, rozważy podjęcie działań mających na celu zabezpieczenie przed wahaniami kursów walut. Emitent generuje 100% przychodów ze sprzedaży w euro przy braku istotnych kosztów w EUR. W ocenie Spółki istotność opisanego czynnika ryzyka oraz prawdopodobieństwo jego wystąpienia są średnie. Gdyby omawiany czynnik zmaterializował się, skala niekorzystnego wpływu, jaki wywarłby on na działalność, wyniki operacyjne i sytuację finansową Spółki byłaby średnia.

Ryzyko związane z koncentracją przychodów ze sprzedaży jednej gry

Emitent prowadzi działalność w branży gamedev i koncentruje swoją działalność na grze Medieval Dynasty. Produkcja gier klasy AA jest procesem długotrwałym i często przekraczającym 12 miesięcy. W związku z powyższym Emitent zmuszony jest ponosić nakłady na dany produkt przez określony czas przy jednoczesnym braku generowania przychodów z jego sprzedaży. W przypadku gry Medieval Dynasty, Emitent realizował prace nad nią na zlecenie Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Irdning, Austria (na podstawie umowy obowiązującej od 22.05.2019 r. do 30.11.2020 r.), a następnie na zlecenie Toplitz Productions GmbH z siedzibą w Oberhaching, Niemcy (na podstawie umowy obowiązującej od 30.11.2020 r. i trwającej nadal), za które otrzymywał wynagrodzenie. Na mocy umowy z dnia 7.05.2021 roku Emitent nabył dnia 28.10.2022 roku (ostatnia transza płatności) znak towarowy i prawa własności intelektualnej gry Medieval Dynasty za 2,5 mln Euro. Gra została wydana we wczesnym dostępie w wersji na PC w dniu 17.09.2020 roku i od tego dnia zaczęła generować przychody ze sprzedaży. W 2020 roku Emitent uzyskał 7.449.238,76 PLN przychodów ze sprzedaży, w 2021 roku Emitent uzyskał 13.400.224,23 PLN przychodów ze sprzedaży produktu, w 2022 roku Emitent uzyskał 13.943.303,98 PLN przychodów ze sprzedaży produktu, w 2023 roku Emitent uzyskał 15.458.829,97 PLN przychodów ze sprzedaży produktu, a w 2024 roku Emitent uzyskał 17.179.246,98 PLN przychodów ze sprzedaży produktu. W całym 2025 roku Emitent wygenerował przychody na poziomie 16.975.587,45 PLN, a w pierwszych trzech miesiącach 2026 roku Spółka wygenerowała już 4 141 122,68 PLN, które również wynikały ze sprzedaży gry Medieval Dynasty.

Jak wynika z powyższych danych przychody Emitenta są w istotnym stopniu uzależnione od powodzenia sprzedaży pojedynczej gry, istnieje zatem ryzyko, iż w przypadku osłabienia zainteresowania tytułem przez graczy, generowane przychody ze sprzedaży przez Emitenta istotnie spadną. Spółka stara się zminimalizować czynnik ryzyka poprzez stały rozwój gry Medieval Dynasty, uwzględniając odczucia i sugestie graczy wyrażane wpisami na forach. Zgodnie z przyjętą przez Emitenta strategią, aktualizacje do gry będą pojawiać się stopniowo, co pewien czas oferując istotny punkt przelomowy w rozwoju gry i zainteresowaniu użytkowników. Stosowanie wskazanej praktyki ma za zadanie wydłużać żywotność projektu i zwiększać jego rentowność. Efektem tych działań jest i ma być utrzymanie płynności finansowej w Spółce. W ramach rozwoju produkcji, Emitent zakończył w 2024 z sukcesem prace nad trybem kooperacji w wersji na konsole PS5 i Xbox Series X/S oraz pozostałych platformach PC. Ponadto w dniu 26 marca 2024 roku premierę miała gra osadzona w świecie Medieval Dynasty, w wersji na platformy VR (przygotowywana przez zewnętrzne studio Spectral Games), natomiast w 2025 r. premierę miały dodatki do gry Medieval Dynasty pt. Echoes of Nature i Soundtrack Vol.2 (premiery w dniu 26 czerwca 2025 roku) oraz pt. Exquisite Pack (premiery w dniu 5 grudnia 2025 roku). Powyższe wydarzenia mogą przyczynić się do dalszego wzrostu zainteresowania graczy produktem Emitenta. Na dzień 31.03.2026 r. Spółka wykazała wartość środków

pieniężnych na poziomie 19 751 423,26 , przy jednoczesnym braku korzystania z kapitału dłużnego. Taka sytuacja zapewnia Emitentowi bezpieczeństwo w finansowaniu działalności bieżącej Spółki. W II połowie 2024 r. Emitent rozpoczął prace koncepcyjne nad nową grą i w grudniu 2024 roku rozpoczął pre-produkcję, która trwała do końca 2025 roku. Od początku 2026 roku ruszyła faza produkcyjna. Zarząd Emitenta wskazuje, że portfolio produkcyjnym i planem wydawniczym będzie zarządzał na bieżąco, celem zwiększenia prawdopodobieństwa sukcesu rynkowego produkcji i uzyskaniem jak największych korzyści ekonomicznych dla Spółki. Emitent zakłada, że z biegiem czasu i rozwojem Studia portfolio produktowe będzie rozszerzane, a Emitent będzie mógł dalej dążyć do dywersyfikacji źródeł przychodów. Emitent ocenia zarówno istotność wskazanego czynnika ryzyka jak i prawdopodobieństwo stopniowego spadku zainteresowania graczy grą Medieval Dynasty jako wysokie. Naturalnym w branży gier jest fakt, że nowe produkcje generują najwięcej przychodów bezpośrednio po ich premierze. Cykl życia produktu może być 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. Nieprzerwanie od premiery wersji Early Access gry, Emitent odnotował przychody ze sprzedaży gry, które w 2025 roku wyniosły blisko 16 975 587,45 PLN.

Ryzyko związane z konfliktem interesów zachodzącym pomiędzy Panem Damianem Szymańskim Prezesem Zarządu i Panem Krzysztofem Szymańskim, conkiem Rady Nadzorczej, wynikającym ze stosunków rodzinnych, a Spółką oraz z tytułu posiadania akcji przez te osoby

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

Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników

W okresie sprawozdawczym Emitent współpracował stale z 47 osobami. Ich znaczną część tworzą osoby, które są bezpośrednio odpowiedzialne za produkcję gier. Osiągnięte 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 conków zespołu Emitenta, a w szczególności kadry zarządzającej, głównego programisty, producenta, artysty technicznego, głównego artysty 3D, głównego artysty postaci, głównej animator oraz projektanta poziomów. Dotychczasowe osiągnięcia Emitenta stanowią w dużej mierze efekt pracy zespołu deweloperskiego, skupiającego odpowiednie i specjalistyczne kompetencje. Ewentualna utrata pracowników może powodować trudności w prowadzeniu działalności operacyjnej, a tym samym wpłynąć negatywnie na przyszłe wyniki finansowe Spółki. Biorąc pod uwagę plany rozwojowe Spółki w

zakresie rozwoju gry Medieval Dynasty oraz w dalszej kolejności premiery nowej gry, ewentualne odejścia pracowników mogą w istotny sposób zaburzyć harmonogram realizacji zdefiniowanych celów i wpłynąć na obniżenie jakości publikowanych gier. W konsekwencji, odbiór produkcji przez graczy może być mniej entuzjastyczny od zakładanego i znaleźć przełożenie na wygenerowanie mniejszych od oczekiwanych przychodów ze sprzedaży. Utrata kluczowych członków zespołu może mieć istotny negatywny wpływ na działalność operacyjną, sytuację finansową i majątkową Emitenta. Wskazany czynnik ryzyka jest zminimalizowany przez fakt, że Prezes Zarządu Emitenta - Damian Szymański, jest w posiadaniu 220.000 akcji Spółki, co stanowi 20,43% udział w kapitale zakładowym Emitenta oraz daje prawo do 20,43% głosów na WZA Spółki, w związku z powyższym jako jeden z kluczowych członków zespołu, posiada również materialną motywację (posiadanie akcji notowanych), by dążyć do rozwoju działalności Emitenta. W związku z powyższym ryzyko jego rezygnacji z pełnienia funkcji lub świadczenia usług na rzecz Spółki jest minimalizowane.

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

Ponadto Spółka wdrożyła program motywacyjny, który spowoduje, że wraz z realizacją określonych celów, pracownicy i współpracownicy staną się akcjonariuszami Spółki. Program ten ma za zadanie trwale związać członków zespołu ze Spółką i zmotywować ich do rozwoju istniejących i tworzenia kolejnych gier. Dnia 29 czerwca 2022 roku WZA podjęło uchwałę nr 17 w sprawie utworzenia w Render Cube S.A. programu motywacyjnego oraz uchwałę nr 15 w sprawie zmiany Statutu Spółki przez udzielenie Zarządowi Spółki upoważnienia do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego przy jednoczesnym upoważnieniu do pozbawienia dotychczasowych akcjonariuszy praw poboru akcji emitowanych w ramach kapitału docelowego w całości lub w części za zgodą Rady Nadzorczej. WZA Spółki postanowiło, że wyemitowane zostanie nie więcej niż 21.300 nowych akcji zwykłych na okaziciela, o wartości nominalnej 0,10 PLN każda. W przypadku rejestracji wszystkich akcji nowej emisji będą one stanowiły 1,96% wszystkich akcji.

Dnia 21.03.2023 r. Zarząd podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego Emitenta w granicach kapitału docelowego celem realizacji wskazanego programu motywacyjnego w zakresie jego I transzy. Na mocy uchwały Zarząd Emitenta podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki z kwoty 106.480,00 do kwoty 107.190,00, w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii D w liczbie 7 100 akcji o wartości nominalnej 0,10 każda. Dnia 13.07.2023 r. przydzielonych zostało 7 100 akcji serii D, obejmowanych po cenie nominalnej, 16 członkom zespołu Emitenta. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane przez Sąd Rejestrowy dnia 9.10.2023 r.

Dnia 6.11.2024 r. Zarząd podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego Emitenta w granicach kapitału docelowego celem realizacji wskazanego programu motywacyjnego w zakresie jego II transzy. Na mocy uchwały Zarząd Emitenta podjął decyzję o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki z kwoty 107.190,00 do kwoty 107.690,00, w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii E w liczbie

5 000 akcji o wartości nominalnej 0,10 każda. Do dnia 6.12.2024 r. przydzielonych zostało 5 000 akcji serii E, obejmowanych po cenie nominalnej, 21 conkom zespołu Emitenta. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane przez Sąd dnia 1 kwietnia 2025 r.

W dniu 25 czerwca 2025 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki uchwałą nr 18 postanowiło o zmianie uchwały nr 17 w sprawie utworzenia w Render Cube S.A. programu motywacyjnego poprzez wydłużenie czasu trwania programu do 2028 r. Dnia 13 listopada 2025 r. akcje serii E zostały dopuszczone do obrotu.

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

13. CZYNNIKI, KTÓRE W OCENIE EMITENTA BĘDĄ MIAŁY WPŁYW NA OSIĄGNIĘTE PRZEZ NIEGO WYNIKI W PERSPEKTYWIE CO NAJMNIJ KOLEJNEGO KWARTAŁU

Istotnym czynnikiem wpływającym na osiągnięte wyniki w kolejnym kwartale będzie sukces kolejnych aktualizacji oraz płatnego dodatku (DLC) pod tytułem Full Stock do gry Medieval Dynasty, zapowiedzianego na dzień 11 czerwca 2026 roku.

Łódź, 29 maja 2026 r.

Prezes Zarządu

Wiceprezes Zarządu