




SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY **GRUPA KAPITAŁOWA THE DUST SPÓŁKA AKCYJNA**

I KWARTAŁ 2024

Raport zawiera również dane jednostkowe spółki dominującej

Wrocław, 10 maja 2024

Autoryzowany
doradca: 





SPIS TREŚCI

1. SYTUACJA RYNKOWA	3	5. Strategia 2023-2028.....	35
1.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie.....	3	6. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH.....	49
1.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce.....	6	7. SKONSOLIDOWANY BILANS	50
2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ	7	8. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	54
2.1. Podstawowe informacje	7	9. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH.....	56
2.2. Organizacja Grupy Kapitałowej.....	10	10. SKONSOLIDOWANY ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE	58
2.3. Zakres działalności.....	14	11. BILANS	59
2.4. Model biznesowy	15	12. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	64
2.5. Akcje	18	13. RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH.....	66
2.6. Zasoby ludzkie	21	14. ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	68
3. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W I KWARTALE 2024 ROKU	22	15. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU	71
4. Opis stanu realizowanych projektów oraz przewidywany rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej	25		



Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

w imieniu Zarządu The Dust S.A. jako Prezes Zarządu Spółki, przedstawiam Państwu raport za pierwszy kwartał 2024 roku podsumowujący wyniki oraz działania podejmowane przez Grupę The Dust w 2023 roku.

W dniu 8 lutego 2024 roku miała miejsce globalna premiera gry The Inquisitor na platformach PC, PS5 oraz XBOX Series X/S. W dniu 25 kwietnia 2024 roku Emitent otrzymał raport sprzedażowy ze wszystkich platform tj. PC, PS5 oraz XBOX. Na podstawie danych sprzedażowych oraz po konsultacjach z zespołem, członkami Rady Nadzorczej i biegłym rewidentem, Zarząd The Dust S.A. podjął decyzję, którą przekazał raportem ESPI 4/2024 z dnia 30.04.2024 o dokonaniu aktualizacji wartości pozycji bilansowych dotyczących Gry (odpisów).

Wyniki sprzedażowe kształtują się dużo poniżej naszych oczekiwań i nie widzimy perspektywy, żeby były poprawione. Promocje i kolejne działania marketingowe, podjęte przez wydawcę do tej pory, w naszej opinii nie spowodują, że projekt odrobi koszty.

Warto tutaj dodać ważny fakt, że środki przeznaczone na marketing tytułu przez Wydawcę, timing przeprowadzenia działań oraz sposób realizacji kampanii marketingowej, o czym już wspominaliśmy w raporcie rocznym, w naszej opinii daleko odbiegają od standardów branżowych i zapewnień wydawcy przy podpisywaniu kontraktu. Intresem każdego studia jest wybór wydawcy, który nie tylko sfinansuje istotną część kosztów produkcji gry, ale również ją wypromuje, co w głównej mierze jest dla studia oraz samego produktu najważniejsze. Działania wydawcy przy projekcie The Inquisitor w kontekście marketingowym oceniamy negatywnie, mamy świadomość, że nasza pierwsza duża gra nie była projektem z najwyższej półki, idealnym, jednak jesteśmy przekonani, że projekt w korelacji z budżetem osiągnął najlepszą jakość i miał szansę na poprawne wyniki sprzedażowe. Zabrakło jednak komunikacji o grze i przemyślanej strategii cenowej, które leżały po stronie naszego partnera i na które mieliśmy znikomy wpływ jako producent.

Rok 2024 będzie dla studia The Dust najcięższym rokiem od początku istnienia, co prawda są perspektywy rozpoczęcia kolejnego projektu, ale wymagają czasu oraz dodatkowych środków, dlatego od początku drugiego kwartału 2024 roku pracujemy jako Zarząd The Dust nad wznowieniem działalności produkcyjnej w spółce i pozyskaniem finansowania na jego realizację. Mamy świetnych, sprawdzonych ludzi, pomysły i perspektywy, a to najważniejsze, dlatego jestem optymistą, jeżeli chodzi o najbliższy czas. Warto pamiętać swoje błędy, uczyć się na nich i dalej realizować zakładane cele.

Działania jakie podjęliśmy powoli przynoszą efekty, jest jednak jeszcze za wcześnie na przekazywanie konkretnych informacji. Sytuacja na rynku bardzo się zmieniła nie tylko w ujęciu polskim, ale również globalnie, znalezienie solidnego partnera wymaga czasu, a my dodatkowo mamy w tej chwili kilka bardzo dobrze rokujących projektów w ramach grupy kapitałowej, na których musimy się skupić. Jednym z najważniejszych w najbliższym kwartale jest SERUM, projekt realizowany przez Game Island S.A., który obecnie jest najlepiej zapowiadającym się tytułem w historii Grupy The Dust. Premiera gry we wczesnym dostępie już 23 maja 2024 roku. Obecnie gra znajduje się na 186 miejscu listy najbardziej oczekiwanych gier na całym świecie, a do czasu premiery z pewnością grę czeka dalszy awans.

Zespół Two Horizons finalizuje prace nad konsolową wersją swojego flagowego tytułu Hotel Renovator. Wersja na konsole obecnej generacji miała premierę 12 marca br. a wersja na konsole poprzedniej generacji przeszła certyfikację i ujrzy światło dzienne już niedługo. Data jej premiery jest ustalana z wydawcą. Zespół opublikował również teaser kolejnego tytułu, Home Renovator, który daje przedsmak nowej jakości renowatorów realizowanych przez studio w silniku Unreal Engine 5. Będzie to też pierwszy tytuł w Grupie The Dust wydany samodzielnie, co jest szansą na uzyskanie znacznie wyższego zwrotu z inwestycji niż w przypadku współpracy z zewnętrznym wydawcą. Premiera Home Renovatora jest zaplanowana na I kwartał 2025 roku.

Jakub Wolff

Prezes Zarządu



1. SYTUACJA RYNKOWA

1.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie

Globalny rynek gier

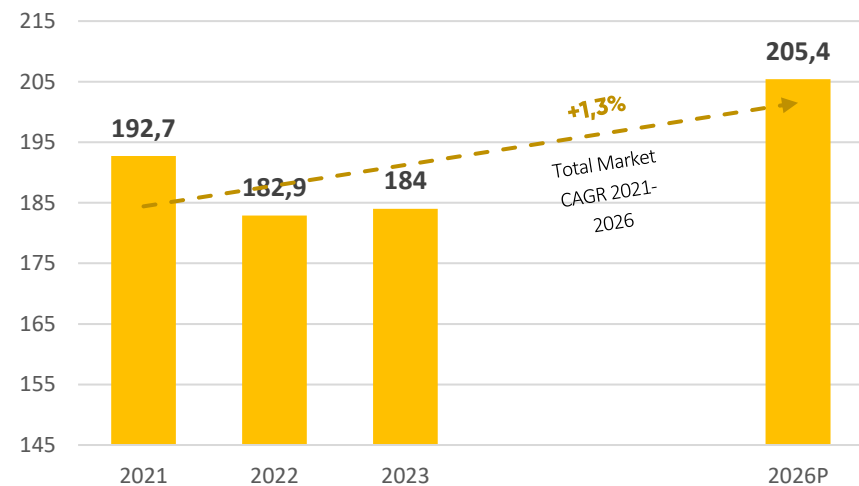
Grupa The Dust S.A. działa na globalnym rynku gier wideo. Według prognoz czołowej firmy badawczej Newzoo, zajmującej się analizą rynku gier i e-sportu, wartość światowego rynku gier w 2026 r. osiągnie poziom 205,4 mld USD, co warunkuje osiągnięcie przez wskaźnik CAGR (skumulowany roczny wskaźnik wzrostu) dla tego rynku poziomu 1,3% w latach 2021–2026. Bardziej optymistyczną prognozę przewiduje PwC w raporcie „Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026”, w którym podaje, że rynek będzie rósł średniorocznie o 8,0% w latach 2022–2026.

Na tempo wzrostu rynku zasadniczy wpływ mają z jednej strony: ciągły rozwój technologiczny, popularyzacja gier wideo, łatwiejsza dostępność sprzętu, a także rozwój kanałów dystrybucyjnych ułatwiających dotarcie do graczy. A z drugiej strony negatywnie wpływa niesprzyjająca globalna sytuacja gospodarcza. W istotny sposób oddziałują pogarszające się czynniki makroekonomiczne (poziom inflacji, tempo wzrostu PKB, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, stopa bezrobocia), które przekładają się na niższy dochód rozporządzalny gospodarstw domowych oraz wpływają na nastroje konsumenckie i decyzje zakupowe.

W 2023 r. wzrost odnotowano w wielu regionach, a Stany Zjednoczone i Chiny odpowiadały za 49% wszystkich wydatków konsumentów na gry. Gracze ze Stanów Zjednoczonych wydali na gry łącznie 47,3 mld USD, a Chiny uplasowały się tuż za nimi z przychodami w wysokości 43,6 mld USD. Na trzecim miejscu pod względem rozmiaru rynku w 2023 r. była Japonia. Natomiast największym rynkiem gamingowym w Euro-

pie w roku 2023 był rynek niemiecki. Według raportu *European Media Industry Outlook* przygotowanego przez Komisję Europejską to Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania i Wielka Brytania reprezentują większość rynku w Europie. Kraje te odpowiadają za 75% europejskiego rynku gamingowego.

Wartość światowego rynku gier wideo w latach 2021-2023 i prognoza na lata 2024-2026 (w mld USD)



Wykres 1. Wartość światowego rynku gier wideo 2021-2023 i prognoza 2024-2026 (w mld USD). Źródło: *Global Games Market Report*, Newzoo, January 2024 r. - <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2>



Spoleczność graczy

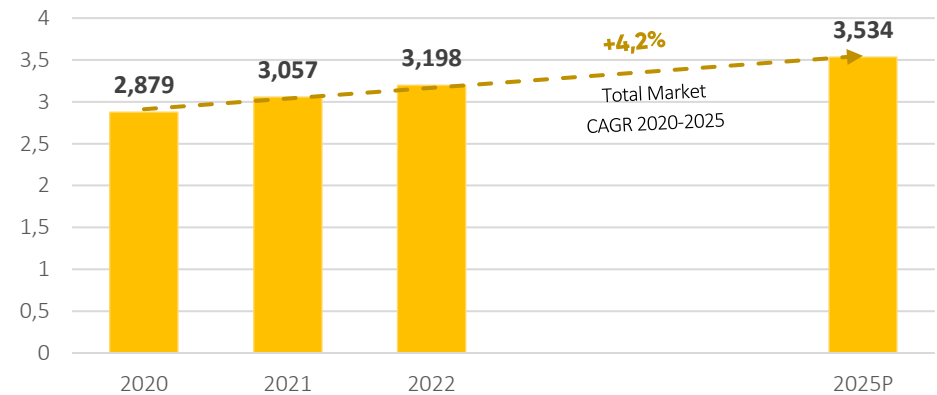
Pomimo mało optymistycznych prognoz dotyczących globalnej sytuacji gospodarczej, światowa społeczność graczy rośnie zarówno pod względem czasu spędzonego na grze, jak również liczebności. Analitycy Newzoo szacują, że w 2025 roku liczba graczy na całym świecie przekroczy 3,5 mld, a skumulowany roczny wskaźnik wzrostu liczby graczy w latach 2020–2025 może osiągnąć 4,2%.

Segmenty rynku

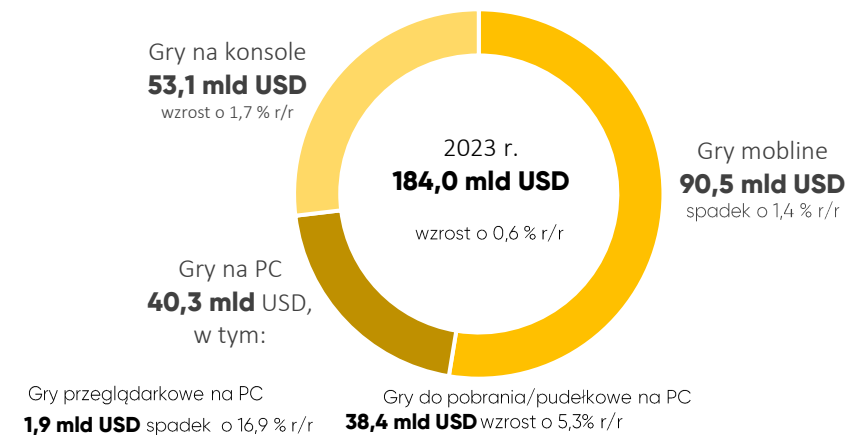
Rok 2022 był rokiem weryfikującym dynamiczne wzrosty jakie miały miejsce w latach napędzanych lockdownem. Na koniec 2022 r. wartość rynku wyniosła 182,9 mld USD i spadła o 5,1% r/r. W 2023 r. rynek ponownie zaczął rosnąć. Globalny rynek osiągnął w 2023 r. łącznie 184,0 mld USD przychodów, przy wzroście o +0,6% r/r. To pozytywna, choć minimalna korekta kursu po spadku w 2022 roku. Przychody z gier mobilnych stanowiły 49% globalnego rynku, przy spadku o -1,4% rok do roku, podczas gdy gry pobierane i pudełkowe na PC odnotowały najwyższy wzrost. Gry PC do pobrania i w pudełkach stanowiły tylko 21% całkowitych przychodów, ale odnotowały wzrost o +5,3% r/r, generując 38,4 mld USD. Gry przeglądarkowe na PC odnotowały największy spadek przychodów o -16,9% r/r.

Region Azji i Pacyfiku pozostał potęgą pod względem wydatków na globalnym rynku gier, choć nowe przepisy wpłynęły na gry mobilne, co wpłynie na przychody w regionie Azji i Pacyfiku w przyszłości.

Liczba aktywnych graczy gier wideo na świecie w latach 2020-2022 i prognoza na lata 2023-2025 (w mld)



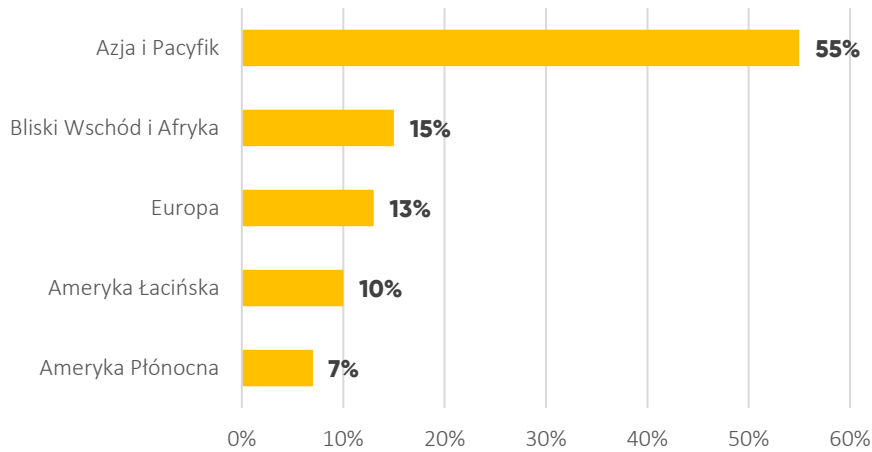
Wykres 2. Liczba aktywnych graczy na świecie w latach 2020-2022 i prognoza na lata 2023-2025 (w mld).
Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



Wykres 3. Prognoza przychodów światowego rynku gier w 2023 roku w podziale na poszczególne platformy (w mld USD i %). Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, January 2024 r

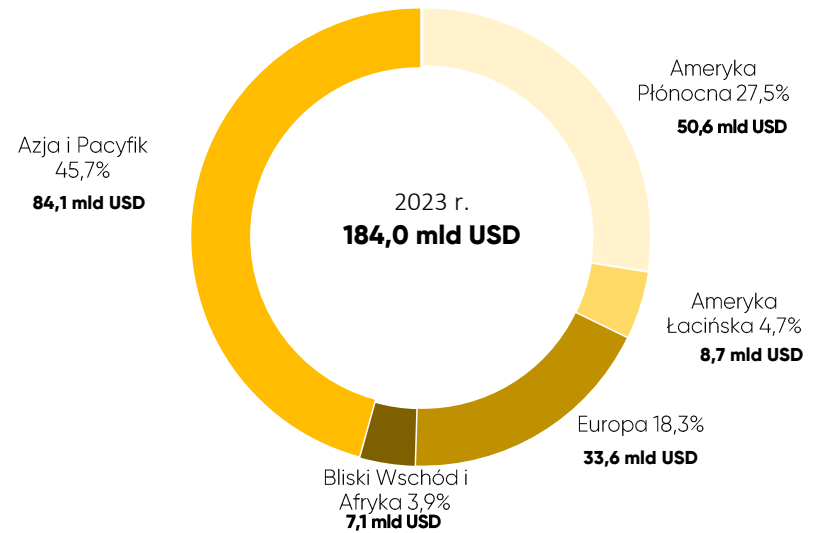


Biorąc pod uwagę aspekt geograficzny, największą część społeczności graczy – 55% (ponad 1,7 mld) – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Pacyfiku, którzy wygenerowali łącznie 84,1 mld USD, czyli 45,7 % całkowitego światowego przychodu z gier w 2023 r. Kolejnymi pod względem liczebności graczy regionami są Bliski Wschód i Afryka (488 mln graczy) oraz Europa (430 mln graczy). Natomiast biorąc



Wykres 4. Globalny udział społeczności graczy w 2022 roku w podziale na regiony (w %).
Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.

pod uwagę wielkość przychodów na drugim miejscu (znacznie poniżej Azji i Pacyfiku) znalazła się Ameryka Północna (27,5 %), na trzecim Europa (18,3 %), na czwartym Ameryka Łacińska (4,7 %), a na piątym miejscu Bliski Wschód i Afryka (3,9 %).



Wykres 5. Udział poszczególnych regionów świata w przychodach rynku gier w 2022 roku (w mld USD i w %). Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, January 2024 r.

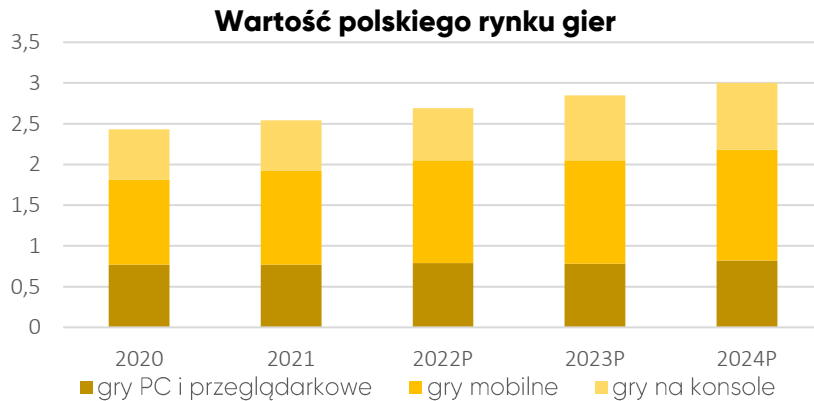


1.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce

Wartość wydatków polskich konsumentów na gry w 2022 r. według twórców raportu The Game Industry of Poland — report 2023, wyniosła 1 225 mln USD, a w roku 2026 wartość polskiego rynku gier prognozowana jest na 1 575 mln USD. Natomiast według szacunków podanych w raporcie Polish Gamers Observatory wartość rynku gier w 2024 r. wzrosnie do 3 mld PLN.

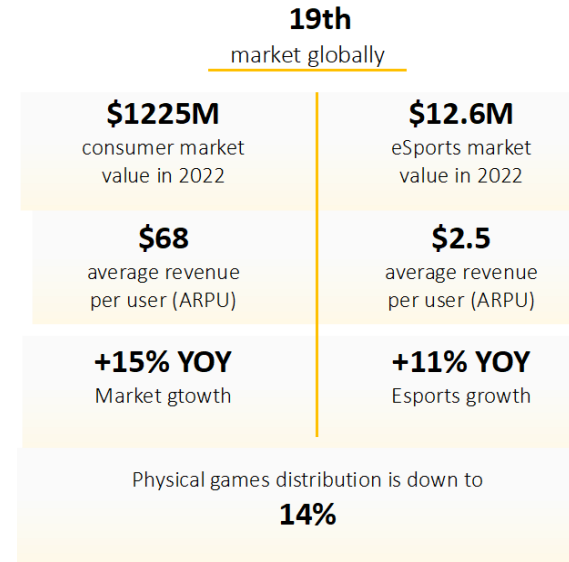
Polski rynek gier wideo rozwija się w szybkim tempie, ale patrząc na udział w globalnym rynku, stanowi niewielki jego ułamek - w 2019 r. stanowił 0,4%, a w 2020 r. około 0,38%.

Według szacunków podanych w raporcie The Game Industry of Poland liczba graczy w Polsce waha się od 17 do 20 milionów. Estymacje obejmują zarówno osoby grające codziennie, jak również te które grają okazjonalnie lub wyłącznie w interakcjach społecznych. Dlatego bardziej precyzyjnie populację graczy można określić na podstawie aktywnych graczy Steam w Polsce, która wynosi 3 do 4 milionów.



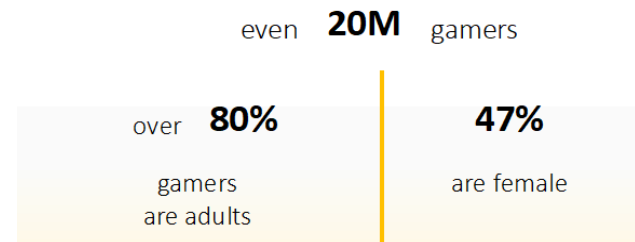
Wykres 6. Wartość polskiego rynku gier wg przychodów od konsumentów w latach 2020-2021 i prognoza na lata 2022-2024 (w mln PLN). Źródło: Raport „The Game Industry of Poland”, 2021 r.

Polish game market



Graf 1. Wartość polskiego rynku gier. Źródło: Raport „The Game Industry of Poland”, 2023 r.

Gamers in Poland



Graf 2. Gracze w Polsce. Źródło: Raport „The Game Industry of Poland”, 2023 r.



2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ

2.1. Podstawowe informacje

Jednostką dominującą Grupy Kapitałowej The Dust S.A. („Grupa”, „Grupa Kapitałowa”) jest The Dust S.A. („Spółka”, „Emitent”, „Jednostka Dominująca”, „The Dust”).

Tabela. Podstawowe dane dotyczące Jednostki Dominującej - The Dust S.A.

Nazwa (firma)	The Dust Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Wyspa Słodowa 7, 50-266 Wrocław
Telefon	+48 503 740 261
E-mail	office@thedust.pl
Strona internetowa	www.thedust.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier na urządzenia elektroniczne stacjonarne
REGON	022411447
Kapitał zakładowy	200.500,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000672621
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Spółka The Dust (początkowo jako The Dust Sp. z o.o.) została zawiązana w dniu 31 marca 2014 r. 27 marca 2017 r. podjęta została uchwała o przekształceniu w spółkę akcyjną. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Są-

dowego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 10 kwietnia 2017 r. (data rejestracji w KRS przekształcenia The Dust Sp. z o.o. w The Dust S.A.).



Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 202.290,00 PLN (dwieście dwa tysiące dwieście dziewięćdziesiąt złotych 00/100) i dzieli się na 2.022.900 (dwa miliony dwadzieścia dwa tysiące dziewięćset) akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda akcja, w tym:

- 100.000 akcji na okaziciela serii A1 – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 100.000 akcji imiennych serii A2 – akcje uprzywilejowane (2 głosy z każdej akcji),
- 100.000 akcji imiennych serii A3 – akcje uprzywilejowane (2 głosy z każdej akcji),
- 300.000 akcji imiennych serii A4 – akcje uprzywilejowane (2 głosy z każdej akcji),
- 735.000 akcji na okaziciela serii B – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 145.000 akcji na okaziciela serii C – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 17.900 akcji na okaziciela serii D – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 225.000 akcji na okaziciela serii E – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 300.000 akcji na okaziciela serii F – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane).

The Dust S.A. powstała wskutek przekształcenia The Dust Sp. z o.o. Akcje serii A (z których następnie powstały akcje serii A1, A2, A3 i A4) i akcje serii B zostały objęte przez założycieli Spółki proporcjonalnie do liczby udziałów posiadanych przez nich w kapitale zakładowym spółki przekształcanej i w całości zostały pokryte jej majątkiem. Udziały The Dust Sp. z o.o. zostały w pełni opłacone wkładami pieniężnymi. Akcje serii C, E i F zostały w pełni pokryte wkładami pieniężnymi (przelewy bankowe).

Zarząd i Rada Nadzorcza Jednostki Dominującej

Skład organów Jednostki Dominującej wg stanu na dzień publikacji raportu za I kwartał 2024 r., tj. 10.05.2024 r. W okresie objętym raportem oraz po dniu bilansowym skład organów Emitenta nie uległ zmianie.

Obecna kadencja Zarządu The Dust S.A. rozpoczęła swój bieg 9 czerwca 2022 r. na podstawie uchwał podjętych przez Radę Nadzorczą powołujących doczasowych Członków Zarządu na kolejną 5-letnią wspólną kadencję. Bieżąca kadencja Zarządu The Dust S.A. kończy się 9 czerwca 2027 r.

Tabela. Skład Zarządu Jednostki Dominującej - The Dust S.A.

Imię i nazwisko	Funkcja
Jakub Wolff	Prezes Zarządu
Krzysztof Wagner	Członek Zarządu
Michał Smółka	Członek Zarządu



Obecna kadencja Rady Nadzorczej The Dust S.A. rozpoczęła swój bieg 8 czerwca 2022 r. na podstawie uchwał podjętych przez Walne Zgromadzenie The Dust S.A.

powołujących doczasowych Członków Rady Nadzorczej na kolejną kadencję. Bieżąca kadencja Rady Nadzorczej The Dust S.A. kończy się 8 czerwca 2027 r.

Tabela. Skład Rady Nadzorczej Jednostki Dominującej - The Dust S.A.

Imię i nazwisko	Funkcja
Jakub Kubiesa	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Krzysztof Kłysz	Zastępca Przewodniczącego Rady Nadzorczej
Oktawian Jaworek	Członek Rady Nadzorczej
Radosław Łapczyński	Członek Rady Nadzorczej
Przemysław Fedorowicz	Członek Rady Nadzorczej



2.2. Organizacja Grupy Kapitałowej

The Dust S.A. tworzy grupę kapitałową, w skład której wchodzi Emitent oraz trzy spółki zależne: Game Island S.A., Two Horizons S.A. i 4Knights S.A. („spółki zależne”, „jednostki zależne”, „studia zależne”). Działalność wymienionych podmiotów skupiona jest na produkcji gier. Każda ze spółek specjalizuje się w produkcji gier o innym charak-

terze, grupie docelowej i budżecie. Celem powołania poszczególnych spółek jest budowanie marek rozpoznawanych przez graczy i kojarzonych z ich najważniejszymi produkcjami. Emitent posiada dwie spółki stowarzyszone oraz nie posiada zakładów oraz oddziałów. Spółka The Dust S.A. i pozostałe spółki zależne zostały utworzone na czas nieoznaczony.

Graf 3. Struktura Grupy Kapitałowej The Dust. Źródło: Spółka



W grudniu 2023 r. zawiązane zostały przez The Dust S.A. i Phenomen Games S.A. dwie spółki Garage Monkeys S.A. i Perfect Circle S.A. Kapitał zakładowy każdej spółki wynosi 100 tys. PLN i dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja. The Dust objął 30% w kapitale zakładowym każdej z założonych spółek, stanowiącym 30% w ogólnej liczbie głosów. Garage Monkeys będzie producentem gier symulacyjnych o tematyce z branży automotive na platformy PC i konsole. Perfect Circle będzie

prowadziła działalność w zakresie produkcji realistycznych gier symulacyjnych na platformy PC i konsole, w których głównymi elementami rozgrywki jest management, ekonomia i system reputacji. Celem inwestycji w nowo utworzone spółki jest dywersyfikacja portfela studiów specjalizujących się w różnych gatunkach gier.



Game Island S.A.

Game Island S.A. jest studium zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A. na dzień 31 marca 2024 r. oraz na dzień publikacji raportu za Q1 2024 r., tj. 10 maja 2024 r.,

posiada 44,19% w kapitale zakładowym oraz 56,61% w ogólnej liczbie głosów. Game Island S.A. podlega konsolidacji metodą pełną.

Tabela. Podstawowe dane dotyczące jednostki zależnej - Game Island S.A.

Nazwa (firma)	Game Island Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Wyspa Słodowa 7, 50-266 Wrocław
Telefon	+48 661 011 179
E-mail	office@gameisland.pl
Strona internetowa	www.gameisland.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier na urządzenia elektroniczne stacjonarne
REGON	386886958
Kapitał zakładowy	174.693,40 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000857298
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego



Two Horizons S.A.

Two Horizons S.A. jest studium zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 31 marca 2024 r. oraz na dzień publikacji raportu za Q1 2024 r., tj. 10 maja 2024

r., posiada 46,16% w kapitale zakładowym oraz 58,34% w ogólnej liczbie głosów. Two Horizons S.A. podlega konsolidacji metodą pełną.

Tabela. Podstawowe dane dotyczące jednostki zależnej - Two Horizons S.A.

Nazwa (firma)	Two Horizons Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Wyspa Słodowa 7, 50-266 Wrocław
Telefon	+48 607 332 478
E-mail	office@twohorizons.pl
Strona internetowa	www.twohorizons.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier na urządzenia elektroniczne stacjonarne
REGON	387822647
Kapitał zakładowy	171.129,80 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000874925
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego



4Knights S.A.

4Knights S.A. jest studium zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 31 marca 2024 r. oraz na dzień publikacji raportu za Q1 2024 r., tj. 10 maja 2024 r.,

posiada 58,31% w kapitale zakładowym oraz 67,72% w ogólnej liczbie głosów. 4Knights S.A. podlega konsolidacji metodą pełną.

Tabela. Podstawowe dane dotyczące jednostki zależnej - 4Knights S.A.

Nazwa (firma)	4Knights Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Wyspa Słodowa 7, 50-266 Wrocław
Telefon	+48 503 740 261
E-mail	office@4knights.pl
Strona internetowa	www.4knights.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier na urządzenia elektroniczne stacjonarne
REGON	52021174
Kapitał zakładowy	171.500,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000926411
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Autoryzowany Doradca

T&T Consulting Sp. z o.o.
ul. Fiołkowa 3, 52-200 Wysoka

www.ttconsulting.pl

Animator

Dom Maklerski BDM S.A.
ul. Ks. S. Stojałowskiego 27, 43-300 Bielsko-Biała

www.bdm.pl



2.3. Zakres działalności

Grupa The Dust S.A. specjalizuje się w produkcji wysokiej jakości gier komputerowych w oparciu o własne IP, których produkcje finansuje we współpracy z globalnymi wydawcami – obecnie są to: Focus Entertainment S.A., Kalypso Media Group GmbH oraz Toplitz Productions GmbH.

Grupa zakłada cykliczną produkcję nowych gier w ramach każdego studia zależnego, która zapewni jej ciągłość operacyjną. Model biznesowy poszczególnych spółek z Grupy opiera się na planowaniu produkcji tak, aby zachować ciągłość pracy – na etapie finalizacji projektu rozpoczynane są prace nad proof-of-concept nowego tytułu (model biznesowy został opisany szczegółowo w pkt. 3.4), przy jednoczesnym długoterminowym wsparciu wydanych wcześniej tytułów poprzez aktualizacje i rozszerzenia, a w przyszłości również sequele. Ciągły dialog prowadzony ze społecznością graczy oraz odpowiadanie na ich potrzeby pozwoliło Grupie na zbudowanie szerokiej bazy użytkowników, co ma bezpośrednie przełożenie na rozwój realizowanych produkcji oraz dostarczanie na rynek optymalnych i oczekiwanych rozszerzeń i dodatków, a w długim okresie czasu zapewnienie wydłużenia cyklu życia gier oraz sukcesywnego zwiększania poziomu sprzedaży.

Grupa The Dust S.A. łączy w sobie kompetencje kilku studiów deweloperskich: The Dust S.A., Game Island S.A., Two Horizons S.A. i 4Knights S.A. Każde studio specjalizuje się w produkcji gier o odmiennym charakterze, skierowanych do odpowiednich grup docelowych dla danego gatunku.

W I kwartale 2024 r. The Dust S.A. zakończył prace nad grą osadzoną w świecie „Cyklu Inkwizytorskiego” na motywach twórczości Jacka Piekary – The Inquisitor. Gra miała premierę 8 lutego br.

Game Island S.A. specjalizuje się w produkcji gier z gatunku survival. Zespół obecnie pracuje nad projektem Serum i równocześnie rozpoczął pracę nad vertical slice kolejnej produkcji pod kodowym tytułem Project Sword.

Two Horizons S.A. specjalizuje się w tworzeniu gier z gatunku symulatorów i renowatorów. W trakcie produkcji znajdują się projekty Hotel Renovator (premiery na platformie PC miała miejsce 7 marca 2023 r., wersja na konsole nowej generacji ujrzała światło dzienne 12 marca 2024 r., a wersja na konsole starej generacji przeszła certyfikację i znajduje się na etapie przygotowania do premiery oraz Project Hammer, który jest realizowany w modelu self-publishing. Two Horizons obecnie rozmawia z wydawcami na temat wznowienia projektu Airport Renovator.

Spółka 4Knights S.A. specjalizuje się w produkcji strategicznych gier czasu rzeczywistego (RTS – real time strategy) i builder. Zespół obecnie pracuje nad tytułem o kodowej nazwie Curb Project. Z końcem 2023 r. 4Knights S.A. zakończyło rozmowy z wydawcami odnośnie możliwości finansowania projektu Crusaders. Projekt został zawieszony do czasu zakończenia prac nad projektem Curb, do którego zostały przekierowane wszystkie osoby obecnie pracujące w studiu.

Spółki z Grupy skupiają się na pozyskiwaniu partnerstw z globalnymi wydawcami, którzy współfinansują produkcję oraz są odpowiedzialni za marketing i promocję wydawanych gier. Celem zarządu jest samodzielne finansowanie produkcji i marketingu kolejnych projektów przy sprzyjających warunkach finansowych.

Obecnie Grupa prowadzi sprzedaż gier Hotel Renovator oraz The Inquisitor na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej. Kluczowym kanałem dystrybucyjnym są platformy Steam prowadzona przez Valve Corporation, XBOX STORE oraz PLAYSTATION STORE. Gry dostępne są również w sprzedaży na platformie Epic Games Store oraz Hotel Renovator w sklepie cyfrowym Focus Entertainment, a The Inquisitor w sklepie cyfrowym Kalypso.



Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju Grupy

W toku realizacji poszczególnych projektów Emitent oraz spółki od niego zależne (Two Horizons S.A., Game Island S.A. i 4Knights S.A.) kreują innowacyjne dla nich koncepcje i wdrażają je w produkowanych grach.

2.4. Model biznesowy

Grupa The Dust S.A. wypracowała i wdrożyła w ramach wszystkich studiów zależnych sprawdzony model biznesowy, który jest łatwo skalowalny i powtarzalny. Model biznesowy Grupy zakłada pracę nad dwoma głównymi projektami z przesunięciem w czasie tzn. pierwszy, wiodący projekt jest realizowany do fazy proof-of-concept lub vertical slice ze środków własnych bądź pozyskanych w ramach umów project finance, a następnie produkcja pełnej wersji gry, marketing, a także promocja wspierająca sprzedaż realizowane są ze środków pozyskanych od wydawców w ramach umów wydawniczych. W momencie wejścia projektu w końcową fazę realizacji, czyli w momencie premiery tytułu, zespół deweloperski jest już gotowy z prezentacją kolejnego projektu potencjalnemu wydawcy, co pozwala na rozpoczęcie negocjacji w celu podpisania umowy wydawniczej. Takie zarządzanie projektami umożliwia zachowanie płynności finansowej oraz zapewnienie utrzymania wysokiej jakości produkowanych gier.

Zakłady

Wszystkie spółki z GK prowadzą działalność we Wrocławiu, pod adresem Wyspa Słodowa 7 i nie posiadają oddziałów (zakładów).

Środowisko naturalne

Działalność Spółki nie ma istotnego wpływu na środowisko naturalne.

Zgodnie z założeniami ogłoszonej w maju br. strategii na lata 2023-2028 Grupa przygotowuje się do przechodzenia na model, w którym studia zależne będą pełnić zarówno funkcję dewelopera, jak i wydawcy. Na początkowym etapie rozwoju każde studio realizuje projekty we współpracy z wydawcami, aby w późniejszym, już dojrzałym okresie rozwoju, przejść na model self-publishingu, bez udziału zewnętrznych wydawców. Każda ze spółek zależnych przejdzie kolejno podobną drogę rozwoju, choć w odrębnych gatunkach gier. Obecnie studio zależne Two Horizons rozpoczyna realizację kolejnego projektu z serii renowatorów (gra o roboczym tytule Project Hammer), który będzie wyprodukowany w modelu self-publishing. Celem stopniowej zmiany dotychczasowego modelu biznesowego jest doprowadzenie do wpływu całości przychodów ze sprzedaży gier do Grupy.



Graf 4. Model biznesowy w Grupie The Dust. Źródło: Spółka



Zgodnie z przyjętymi normami na rynku każda z umów wydawniczych obejmuje:

- MG (Minimum Guarantee) - tj. gwarantowany przychód dla studia, wypłacany w transzach po oddaniu kolejnych kamieni milowych,
- Royalties - tj. udział w przychodach z tytułu sprzedaży gry po uzyskaniu określonego poziomu sprzedaży,
- Budżet marketingowy, który wydawca przeznacza na promocję gry (nie stanowi to przychodu studia)



Tabela. Umowy wydawnicze w Grupie The Dust na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 14 marca 2024 r.

Developer					
Projekt	Serum	Project Sword	Hotel Renovator	Home Renovator	CURB Project
Wydawca		Planowany wydawca		Projekt realizowany w modelu self-publishing	Globalny wydawca
Budżet pokrywany przez wydawcę lub studio (MG)	1,60 mln EUR	TBA	1,00 mln EUR	1,5 mln PLN	TBA
Marketing pokrywany przez wydawcę lub studio	200 tys. EUR	TBA	200 tys. EUR	270 tys. PLN	TBA
Planowana data wydania	H1/2024 (Early Access)	TBA	PC Q1/2023 K Q1/2024 & Q2/2024	2025	Q4/2024 (Early Access)

Model biznesowy Grupy zakłada obecność tytułów na wszystkich kluczowych platformach sprzętowych w celu pełnego wykorzystania ich potencjału sprzedażowego. Obecnie Hotel Renovator jest dostępny na platformie PC oraz na konsolach obecnej generacji (Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X) a w trakcie finalizacji (etap przygotowania do certyfikacji) znajduje się wersja na konsole poprzedniej generacji (Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One).

Tytuł The Inquisitor jest dostępny na platformie PC oraz na konsole nowej generacji - PS5 oraz XBOX Series X/S.



2.5. Akcje

Akcje The Dust S.A. serii A1, B, C, E i F są wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu NewConnect, prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 500.000 szt. akcji serii A2, A3 i A4 nie jest wprowadzonych do obrotu, ponieważ są to akcje imienne uprzywilejowane co do prawa głosu (dwa głosy na jedną akcję).

Akcje serii D zostały zarejestrowane w KRS w dniu 10 maja 2024 r. i docelowo zostaną wprowadzone do Alternatywnego Systemu Obrotu NewConnect.

Tabela. Podstawowe informacje dotyczące akcji The Dust S.A. notowanych na rynku NewConnect

Indeksy	NClIndex (udział w indeksie: 0,438%*)
Segment	NewConnect Base
Sektor	Gier
ISIN	PLTHDST00017
Ticker	THD
Liczba akcji łącznie	2.022.900
Liczba akcji w obrocie	1.505.000 (74,40% wszystkich akcji)
Data pierwszego notowania	16.04.2018 – akcje serii B i C, 18.06.2020 – akcje serii E, 24.05.2021 – akcje serii A1, 26.08.2021 – akcje serii F

* Źródło: Portfel NClIndex na dzień 09.05.2024 <https://gpwbenchmark.pl/karta-indeksu?isin=PL9999999565>

Tabela. Dane statystyczne dotyczące notowań akcji The Dust S.A. w I kwartale 2024 r.

	31.03.2024	31.03.2023
Liczba akcji w obrocie na koniec okresu	1.505.000	1.505.000
Cena akcji na koniec Q1 (PLN)	6,84	13,20
Cena maksymalna Q1 (PLN)	14,00	16,80
Cena minimalna Q1 (PLN)	6,00	11,85
Średnia cena zamknięcia akcji Q1 (PLN)	9,63	14,46
Średni dzienny obrotów (PLN)	54 965	39 315
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	5 707	2 705



Kapitalizacja na koniec Q1 2024 r. (mln PLN)	13,71	19,87
--	-------	-------

Akcje własne

W pierwszym kwartale 2024 r. Emitent oraz spółki od niego zależne (Two Horizons S.A., Game Island S.A. i 4Knights S.A.) nie nabywały, nie zbywały ani nie posiadały akcji własnych.

Akcjonariat

Struktura akcjonariatu The Dust S.A. nie uległa zmianie w I kwartale 2024 r., ani do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 10 maja 2024 roku.

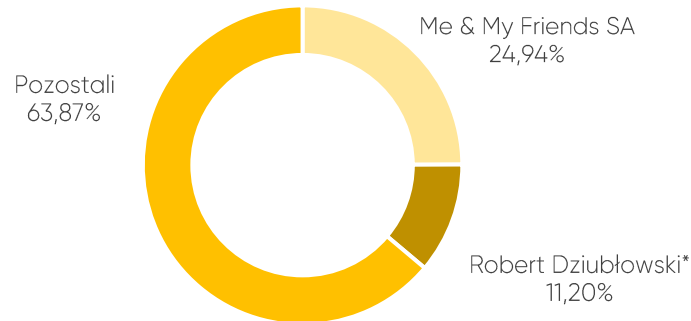
Tabela. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. – stan na dzień publikacji raportu, tj. 10.05.2024 roku

Imię i nazwisko /Nazwa	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZA
Me & My Friends SA	500 000	24,94%	1 000 000	39,92%
Robert Dziubłowski*	224 490	11,20%	224 490	8,96%
Pozostali	1 280 510	63,87%	1 280 510	51,12%
Razem	2 005 000	100,00%	2 505 000	100,00%

*Pośrednio poprzez podmioty zależne - żaden podmiot zależny nie osiągnął progu 5% w ogólnej liczbie głosów



Wykres 7. Struktura akcjonariatu The Dust S.A.
wg % udziału w liczbie akcji



Wykres 8. Struktura akcjonariatu The Dust S.A.
wg % udziału w liczbie głosów

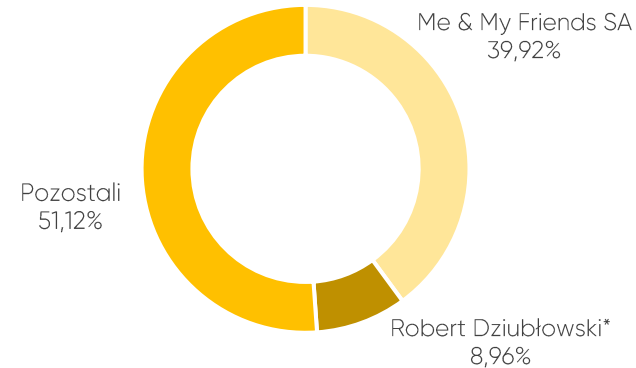


Tabela. Akcje będące w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących The Dust S.A. na dzień 31.03.2024 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu tj. 10.05.2024 r.

Imię i nazwisko /stanowisko	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZA
Jakub Wolff – Prezes Zarządu	1 590	< 0,15%	1 535	< 0,15%
Krzysztof Wagner – Członek Zarządu	5 000	< 0,25%	5 000	< 0,20%
Michał Smółka – Członek Zarządu	2 209	< 0,15%	2 209	< 0,15%

Jakub Wolff posiada 15,36%, a Krzysztof Wagner posiada 4,29% akcji Me & My Friends S.A., która to spółka posiada 24,94% akcji The Dust S.A.



2.6. Zasoby ludzkie

Tabela. Zasoby ludzkie w Grupie The Dust S.A. w I kwartale 2023 i 2024

	31.03.2024	31.03.2023
Liczba pracowników – łącznie	50	74
Liczba pracowników (pełny etat)	18	33
Liczba współpracowników	17	22
Inne formy zatrudnienia*	15	19
Średnia wieku pracowników	32	31

Źródło: Spółka; Dane dotyczące średniego wieku pracowników nie obejmują osób zatrudnionych na kontraktach B2B.

**umowy cywilno-prawne*

W pierwszym kwartale 2024 roku Zarząd Spółki podjął kroki w celu rozwiązania umów z częścią pracowników, aby obniżyć koszty stałe. Pozostałe osoby, które pracowały przy produkcji The Inquisitor zostały przeniesione do innych projektów w ramach

Grupy, aby jak najlepiej wykorzystać ich know-how przy produkcji pozostałych tytułów. Na dzień publikacji raportu The Dust S.A. zatrudnia 8 osób, które nadzorują prace rozwojowe w Grupie The Dust oraz świadczą Centrum Usług Wspólnych dla pozostałych podmiotów w Grupie The Dust.



3. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W I KWARTALE 2024 ROKU

3.1. Opis istotnych działań i wydarzeń z I kwartału 2024 r. oraz działań i wydarzeń po dniu bilansowym

Wypowiedzenie umowy wydawniczej na produkcję gry Airport Renovator przez Focus Entertainment o wartości 1,68 mln EUR

W dniu 5 stycznia 2024 r. do spółki zależnej Two Horizons S.A. wpłynęła informacja od wydawcy Focus Entertainment S.A. z siedzibą w Paryżu o rozwiązaniu umowy wydawniczej na realizację gry Airport Renovator, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 1/2023 z dnia 10 lutego 2023 r.

Rozwiązanie umowy było związane z brakiem zatwierdzenia szczególnego etapu realizacji umowy określonego jako Production Greenlight. Zgodnie z zapisami kontraktu Wydawca skorzystał z przysługującego mu prawa rozwiązania umowy na tym etapie prowadzenia projektu. Powodem decyzji Wydawcy nie były błędy lub braki techniczne w zakresie realizacji założeń projektu przez Two Horizons, ale suwerenna decyzja Wydawcy. W związku z rozwiązaniem umowy bez winy Two Horizons studiu przysługuje od Focus Entertainment opłata końcowa za rozwiązanie umowy w wysokości 145,6 tys. EUR, a prawa wydawnicze tytułu wracają do Two Horizons.

Spółka zależna Two Horizons nadal uważa tematykę gry za interesującą i jako właściciel IP gry, rozważy kontynuację jej produkcji. W przypadku podjęcia decyzji o dalszej produkcji, sposobie finansowania i wydania w modelu self publishing lub z innym wydawcą poinformuje oddzielnym raportem bieżącym.

Premiera gry The Inquisitor na platformach PC, PS5 oraz XBOX X/S

W dniu 8 lutego 2024 r. miała miejsce premiera gry The Inquisitor na platformach PC, PS5 oraz XBOX Series X/S.

Na moment publikacji niniejszego raportu ocena gry na platformie Steam wynosi 64% przy 150 recenzjach, a na platformie PlayStation – 3,38/5 przy 372 recenzjach. Maksymalna liczba jednocześnie grających na platformie Steam wyniosła 193 osoby.

W ocenie Zarządu gra posiada bardzo wiele mocnych punktów, które były podkreślane przez dziennikarzy i recenzentów: interesującą koncepcję świata, wciągającą fabułę czy piękne lokacje. Posiada również niedociągnięcia, przede wszystkim w animacjach, mimice twarzy postaci oraz systemie walki. Dokonując oceny jakości gry należy uwzględnić budżet przeznaczony na jej realizację.

Kampania marketingowa prowadzona przez wydawcę nie spełniła oczekiwań i zamierzonego efektu. Działania marketingowe zostały rozpoczęte zbyt późno oraz nie miały odpowiedniego zasięgu. Wiele z akcji marketingowych, takich jak publikacje w IGN, współpraca ze znanymi Youtuberami czy recenzje udostępniane przez dziennikarzy branżowych miały miejsce zbyt późno, a przede wszystkim ich ilość nie była wystarczająca. Niestety umowa z wydawcą wyklucza samodzielne prowadzenie działań komunikacyjnych i promocyjnych.

Polityka cenowa obrana przez wydawcę, a szczególnie brak przeceny gry na start na platformy Steam, przełożyły się na niskie zainteresowanie grą. Prze-cena w dniu premiery jest standardem w produkcjach Indie.



Opinie polskiej prasy oraz graczy znacznie odbiegały od opinii dziennikarzy międzynarodowych. Podczas gdy prasa zagraniczna wskazując niedociągnięcia, prezentowała pozytywną opinię o grze, tak polskie media opisywały grę w sposób jednoznacznie negatywny.

Udział w festiwalu STEAM NEXT FEST gry SERUM

W lutym 2024 r. zostało zaprezentowane demo gry Serum podczas odbywającego się festiwalu Steam NEXT Fest. Podczas festiwalu zaprezentowanych zostało ponad tysiąc projektów gier ze studiów z całego świata. Serum osiągnęło znaczący sukces. Demo uplasowało się na 17. miejscu wśród najbardziej obserwowanych wersji demonstracyjnych dostępnych podczas całego festiwalu i znalazło się w TOP 50 najczęściej granych. Spośród wszystkich polskich tytułów prezentowanych podczas Steam NEXT Fest był to drugi rezultat.

Uzyskane wyniki oraz prowadzone w trakcie trwania festiwalu działania promocyjno-marketingowe przełożyły się na:

- znaczący wzrost pozycji Serum na Steam Global Top Wishlist – na dzień publikacji niniejszego raportu jest to #186,
- wzrost liczby followersów (Follower Increase) o 50% - przekroczony został próg 10 000 obserwujących,
- przyrost Wishlist tytułu Serum o ponad 35 000 użytkowników - przekroczony został próg 100 000 graczy, którzy dodali tytuł do swojej listy życzeń.

Zakończenie poszukiwania wydawcy dla projektu Crusaders

Z końcem 2023 r. 4Knights S.A. zakończyło rozmowy z wydawcami odnośnie możliwości finansowania projektu Crusaders. Prace nad tytułem zostały zawieszono do czasu zakończenia produkcji gry Curb, do pracy nad którym zostały przekierowane wszystkie osoby obecnie pracujące w studiu. Powód takiej decyzji jest bezpośrednio związany z

osłabioną sytuacją rynku produkcji gier oraz zmianami zachodzącymi na globalnym rynku wydawniczym.

Premiera gry Hotel Renovator w wersji na konsole obecnej generacji (PlayStation 5 i Xbox Series S/X)

12 marca 2024 r., a więc rok po premierze na platformie PC, miała miejsce premiera gry Hotel Renovator w wersji na konsole obecnej generacji. Ocena gry na dzień 10 maja 2024 r. to 4,28 przy 142 opiniach w sklepie Playstation Store.

Objęcie akcji serii D w ramach kapitału warunkowego

27 marca 2024 r. Zarząd The Dust podjął uchwałę w sprawie przyznania pracownikom / współpracownikom Spółki („Osoby Uprawnione”) łącznie 17.900 akcji Emitenta serii D w ramach kapitału warunkowego, w wyniku skorzystania przez Osoby Uprawnione z ich praw wynikających z posiadanych przez nich łącznie 17.900 warrantów subskrypcyjnych Emitenta serii A, które powstały (w rozumieniu rejestracji w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A.) w dniu 22 marca 2024 r. Wszyscy uprawnieni skorzystali ze swoich praw, jakie dawały im warranty i objęli 17.900 akcji serii D, które w KRS zostały zarejestrowane w dniu 10 maja 2024 r.

Warranty subskrypcyjne serii A i akcje serii D Emitenta związane są z programem motywacyjnym dla pracowników / współpracowników Spółki



Istotna informacja na temat gry Home Renovator (nazwa kodowa: Project Hammer)

W dniu 15 kwietnia 2024 r. miały miejsce następujące istotne wydarzenia dotyczące produkowanej przez Two Horizons S.A., spółkę zależną od The Dust, gry pod kodową nazwą Project Hammer (dalej: Gra).

1. Do publicznej wiadomości został podany oficjalny tytuł Gry, który brzmi „Home Renovator”.
2. Na Steam (światowa platforma dystrybucji gier elektronicznych) opublikowana została karta Gry z informacjami na jej temat. Jest ona dostępna pod adresem: <https://store.steampowered.com/app/1795260>
3. Opublikowany został teaser Gry dostępny na platformie Steam oraz na kanale YouTube Two Horizons pod adresem: <https://youtu.be/kPvi6OCqDw>

Gra zostanie wydana w modelu self-publishing, tzn. zarówno developerem, jak i wydawcą Gry jest Two Horizons.

Ustalenie daty premiery gry SERUM

Premiera gry SERUM (dalej: „SERUM”), w wersji PC w formule wczesnego dostępu (ang. early access) będzie miała miejsce 23 maja 2024 roku. Producentem i właścicielem IP SERUM jest spółka zależna Game Island S.A. Wydawcą gry jest Toplitz Productions GmbH.

Game Island S.A. ma w umowie wydawniczej zagwarantowane wpływy od pierwszej kopii Gry nie powiązane z recoupem całości środków jakie wydawca przeznaczył na produkcję gry.

Po premierze w ramach wczesnego dostępu, Game Island S.A. oraz wydawca gry Toplitz Productions GmbH planują wydawanie tzw. Content Dropów (darmowe aktualizacje), a przede wszystkim wersji CO-OP (tryb kooperacyjny dla kilku graczy), która w obecnym momencie jest w fazie testów końcowych.

Toplitz i Game Island rozważają również premierę gry Serum na konsolach najnowszej generacji.

Aktualizacja wartości bilansowych związanych z grą „The Inquisitor”

W związku z przekazaniem Spółce przez Kalypso Media Group GmbH, tj. wydawcę gry Emitenta pt. „The Inquisitor” („Gra”), raportu sprzedażowego Gry, Spółka podjęła decyzję o dokonaniu aktualizacji wartości pozycji bilansowych dotyczących Gry (odpisów):

- aktywów, tj. kosztów przypadających na Spółkę oraz inwestora w łącznej kwocie 9,86 mln zł – co zostanie ujęte w pozostałych kosztach operacyjnych,

- pasywów, tj. zobowiązań Spółki związanych z wpłatami inwestora w kwocie 2,00 mln zł – co zostanie ujęte w pozostałych przychodach operacyjnych.

Wskazane wyżej zobowiązanie 2,00 mln zł to bezzwrotny wkład inwestora współfinansującego grę, o którym Spółka informowała raportem bieżącym nr 18/2019.

Jednocześnie Spółka informuje, że przychody z tytułu umowy wydawniczej na projekt „The Inquisitor” z Kalypso Media GmbH zostały aktywowane w rachunku zysków i strat w lutym 2024 r. w kwocie 6,12 mln zł, co stanowi przychód Spółki.

Powyższe zdarzenia skutkują powstaniem w 2024 r. przychodów w kwocie 8,19 mln i kosztów w kwocie 9,86 mln zł, co daje ujemny wpływ na wynik Spółki w kwocie 1,74 mln zł.

4. Opis stanu realizowanych projektów oraz przewidywany rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej

THE INQUISITOR



W dniu 8 lutego 2024 r. miała miejsce premiera na platformach PC, PS5 oraz XBOX X/S gry The Inquisitor opartej na twórczości jednego z najpopularniejszych autorów fantasy w Polsce - Jacka Piekary.

Gracz wcielający się w postać inkwizytora Mordimera Madderdina trafia do miasta targanego wewnętrznymi konfliktami, podsycanymi przez lokalne grupy o potężnych wpływach. Proste z pozoru zadanie, które powierzono bohaterowi, zaczyna się komplikować, stawiając przed nim szereg wyzwań wymagających zręczności oraz podejmowania odważnych decyzji o charakterze moralnym. Zdobywanie kluczowych informacji wiąże się niejednokrotnie z wizytami w Nieświecie – miejscu ponurym i niebez-

piecznym, ale pomocnym w ustalaniu prawdy. Jedynie od gracza zależy, czy Mordimerowi uda się rozwikłać mroczną tajemnicę. Jego wybory nakreślą ścieżkę, którą podąży najwierniejszy sługa Świętego Officjum, mając wpływ na zakończenie gry. Gra jest dostępna w kategorii wiekowej 18+.

W III kw. 2022 r. spółka The Dust S.A. podpisała umowę wydawniczą na produkcję gry The Inquisitor z niemieckim wydawcą Kalypso Media Group GmbH, o czym informowała raportem bieżącym ESPI nr 13/2022 z dnia 3 sierpnia 2022 r. We wrześniu ur. Zarząd The Dust S.A. poinformował o podpisaniu aneksu do ww. umowy wydawniczej (raport bieżący ESPI nr 11/ 2023 z dnia 26 września 2023 r.). Na podstawie aneksu zmieniała się wartość umowy z wydawcą z kwoty 2,425 mln EUR na 2,205 mln EUR, z czego:

- The Dust otrzyma 1,33 mln EUR (wcześniej 1,55 mln EUR) jako bezzwrotny wkład produkcyjny wypłacany transzami po osiągnięciu kolejnych kamieni milowych,
- Kalypso przeznaczy szacunkowo około 600 tys. EUR na działania marketingowe i promocyjne oraz około 275 tys. EUR na lokalizację (tłumaczenia na wybrane języki w sposób uwzględniający realia lokalizacyjne takie jak realia kulturowe, slogan) i QA (quality assurance – działania mające na celu spełnienie wymagań jakościowych). Wartości te mogą ulec zmianie w trakcie produkcji.

Aneks przewidywał również podpisanie przez strony umowy pożyczki, która została równolegle podpisana wraz z podpisaniem aneksu. Kalypso udzieliło The Dust pożyczki w wysokości 100 tys. EUR.

Zgodnie z umową wydawniczą The Dust S.A. przysługiwać będzie udział w przyszłych przychodach z gry (revenue share) po zwrocie kosztów produkcji i marketingu poniesionych przez wydawcę. Zmniejszenie wysokości wkładu produkcyjnego wydawcy



wpłynie na szybszy udział studia w przyszłych przychodach z gry (revenue share). Prawa własności intelektualnej do tytułu pozostają w Spółce.

Na dzień bilansowy, tj. 31 marca 2024 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka The Dust wygenerowała przychody w wysokości 6,12 mln PLN, które zostały aktywowane w rachunku zysków i strat w bieżącym okresie.

W dniu 25 kwietnia 2024 roku Emitent otrzymał raport sprzedażowy ze wszystkich platform tj. PC, PS5 oraz XBOX. Na podstawie danych sprzedażowych oraz po konsultacjach z zespołem, członkami Rady Nadzorczej, biegłym rewidentem zarząd The Dust S.A. podjął decyzję, którą przekazał raportem ESPI 4/2024 z dnia 30.04.2024 o dokonaniu aktualizacji wartości pozycji bilansowych dotyczących Gry (odpisów). Wyniki sprzedażowe są dużo poniżej oczekiwań i zarząd nie widzi perspektywy, żeby były poprawione. Promocje i kolejne działania marketingowe zdaniem zarządu spółki nie wie nie spowodują, że projekt kiedyś odrobi koszty.

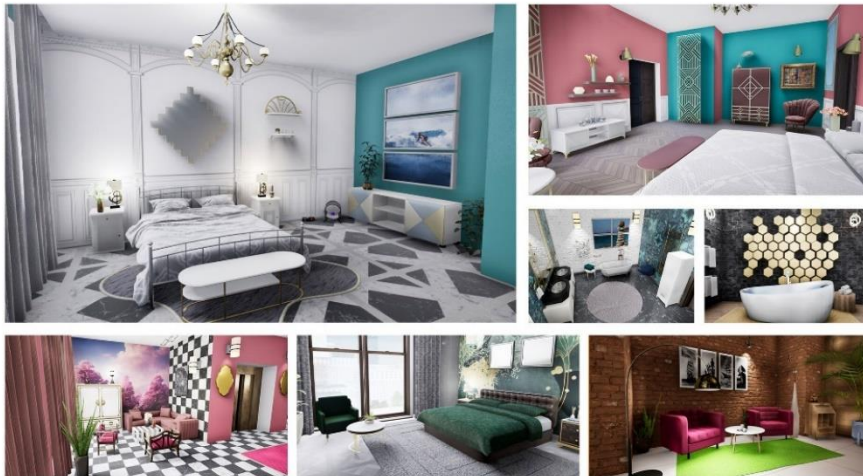
Środki przeznaczone na marketing tytułu przez Wydawcę, czas przeprowadzenia działań, sposób realizacji kampanii marketingowej daleko odbiegają od standardów branżowych i zapewnień wydawcy przy podpisywaniu kontraktu.

Interesem każdego studia jest wybór wydawcy, który nie tylko sfinansuje produkcję gry, ale również ją wypromuje, to w głównej mierze jest dla studia i jej produktu najważniejsze. Zarząd spółki ocenia bardzo negatywnie działania wydawcy przy projekcie The Inquisitor w kontekście marketingowym. W relacji z wydawcą zabrakło komunikacji o grze, przemyślanej strategii cenowej, chęci ze strony naszych partnerów a umowa istotnie ograniczała możliwość podjęcia interwencji przez studio.





HOTEL RENOVATOR



Hotel Renovator jest flagowym projektem studia zależnego Two Horizons S.A. Jest to gra symulacyjna, w której gracz ma za zadanie przeprowadzić renowację podupadłego hotelu z lat 30-tych XX wieku. Przewagą konkurencyjną gry w stosunku do tytułów o podobnej tematyce są nieograniczone możliwości wystroju wnętrz, wysoka jakość graficzna produkcji oraz humorystyczne elementy rozrywki. Gra jest przeznaczona dla graczy powyżej 12 roku życia, a grupą docelową są osoby hobbistycznie zajmujące się wystrojem wnętrz i renowacją starych obiektów.

W 2022 roku studio Two Horizons podpisało umowę wydawniczą z francuskim wydawcą Focus Entertainment dotyczącą wydania gry. Na podstawie umowy wydawca

zobowiązał się do pokrycia kosztów produkcji gry w kwocie 0,94 mln Euro, do dystrybucji gry na platformach Steam, Epic Store, PlayStation Store, Microsoft Store oraz do pokrycia kosztów marketingu.

Produkcja gry przebiegła bez zakłóceń, a współpraca z wydawcą przebiegła wzorowo. Premiera gry w wersji na komputery PC miała miejsce 7 marca 2023 roku. Gra jest dostępna na Steam, Epic, Focus Store oraz w innych mniejszych sklepach. Gra znajduje się wyłącznie w dystrybucji cyfrowej.

Obecna ocena gry na Steam to 78% przy 1583 recenzjach, a na Epic 4,3 w skali do 5. Najwyższa liczba jednocześnie grających wyniosła 2503 osoby.

Po wydaniu gry udostępnionych zostało siedem płatnych dodatków (DLC), na które składają się paczki z meblami w różnych stylach, nowe elementy dekoracji, a także nowe pomieszczenia do renowacji. Cena każdego z dodatków to ok 3 USD/3 Euro w przypadku paczek z meblami i dekoracjami oraz ok 5 USD/5 Euro w przypadku nowych pomieszczeń. W I kwartale br. udostępniony został dodatek Palace Furniture Set. W II kwartale br. miały miejsce premiery 3 dodatków: Kawaii Furniture Set (premiera 11 kwietnia), Futuristic Furniture Set (premiera 16 maja) i Gym Furniture Set (premiera 22 czerwca). W III kwartale br. zostały wydane 2 dodatki Steampunk Furniture Set (premiera 27 lipca) i Disco Room & Furniture Set (premiera 7 września). W IV kwartale światło dzienne ujrzał jeden dodatek zatytułowany Indoor Garden Room & Furniture Set (premiera 17 października). Łącznie, od dnia premiery, zostało wydanych 7 DLC, a liczba mebli i dekoracji dostępnych w grze Hotel Renovator została zwiększona o kolejne ponad 420 pozycji oraz dwa duże nowe pomieszczenia, w którym gracz ma możliwość urządzenia klubu nocnego oraz oranżerii.

Studio pracowało również nad aktualizacjami gry zawierającymi poprawki błędów. Do dnia sporządzenia niniejszego raportu ukazało się siedem darmowych aktualizacji gry wprowadzających poprawki błędów oraz integrację z narzędziem mod.io, które umożliwia dodawanie własnych modeli 3D do gry przez każdego gracza. Treści generowane przez użytkowników (User Generated Content – UGC) to trend branży gamingowej, do którego studio podchodzi z dużą uwagą. Umożliwienie wprowadzania przez graczy



własnych modeli mebli i dodatków daje nieskończone możliwości aranżacji i personalizacji wnętrz hotelowych. Pobudzenie kreatywności graczy jest jednym z głównych filarów produkowanego przez spółkę zależną tytułu

W dniu 23 czerwca 2023 r. Two Horizons i Focus Entertainment podpisały aneks to umowy wydawniczej, na podstawie którego wydawca pokrywa dodatkowo koszty przygotowania wersji gry na konsole poprzedniej generacji, tj. Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One. Przesunięciu uległ przewidywany termin wydania wersji na konsole z drugiego na trzeci kwartał 2023 r.

W związku z ww. aneksem umowy wydawniczej Spółka podpisała analogiczny aneks do umowy podwykonawczą na wykonanie portów gry Hotel Renovator na konsole obecnej i poprzedniej generacji. Podwykonawcą jest firma 2Awesome z siedzibą w Barcelonie. Podwykonawca był polecony i zatwierdzony przez wydawcę. Podwykonawca nie wywiązał się z terminów oddania kolejnych kamieni milowych, a jakość gry w wersji na konsole poprzedniej generacji udostępniona przez podwykonawcę okazała się bardzo niska. W efekcie, w porozumieniu z wydawcą, zarząd Two Horizons postanowił o pozostawieniu w rękach podwykonawcy portingu na obecną generację konsol oraz przejęciu portingu na poprzednią generację konsol i wykonanie go własnymi zasobami. Ustalenia te zostały zebrane w aneksie z podwykonawcą z dnia 25 listopada 2023 r.

12 marca 2024 r. została wydana wersja na konsole bieżącej generacji (PlayStation 5 i Xbox Series S/X). Wersja na konsole PlayStation jest dostępna pod adresem <https://store.playstation.com/pl-pl/concept/10007315>, natomiast wersja na konsole Xbox pod adresem <https://www.xbox.com/en-US/games/store/hotel-renovator/9NWW5Q7M7DJQ>. Na dzień sporządzenia bieżącego raportu spółka Two Horizons nie dysponuje danymi sprzedażowymi obejmującymi okres sprzedaży gry na konsole. Ocena gry na dzień 10 maja 2024 to 4,28 przy 142 opiniach w sklepie PlayStation Store.

Równolegle prowadzone są końcowe prace nad grą w wersji na konsole poprzedniej generacji (PlayStation 4 i Xbox One). Na dzień sporządzenia niniejszego raportu wersja

ta przeszła certyfikację na obie platformy, a wszystkie kamienie milowe zostały odebrane i opłacone przez wydawcę. Zgodnie z umową wydawniczą przychody z gry w pierwszej kolejności pokrywają koszty wydawcy, zarówno kwotę wpłaconą do Two Horizons na pokrycie kosztów produkcji, ale również koszty wewnętrzne prowadzenia projektu, testowania, lokalizacji i marketingu. Do dnia sporządzenia niniejszego raportu przychody z gry nie pokryły kosztów poniesionych przez wydawcę.

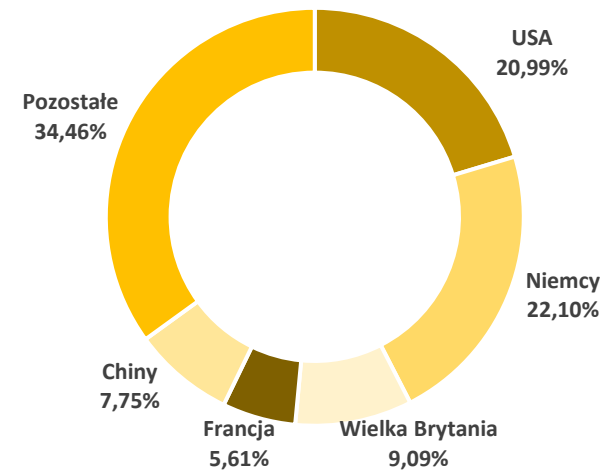
Wyłącznym właścicielem praw do własności intelektualnej gry pozostanie Two Horizons. Focus otrzymał licencję na sprzedaż gry na okres 7 lat. Na dzień raportu spółka Two Horizons otrzymała łączne wynagrodzenie w wysokości 5,25m PLN.





Tabela. Dane statystyczne dotyczące gry Hotel Renovator – stan na dzień publikacji raportu za I kwartał 2024 roku., tj. 10 maja 2024 r.

Ocena Steam	77%
Liczba recenzji na Steam	1647
Ocena PS5	4,28
Liczba recenzji PS5	142
Peak graczy	2503
Maksymalny dobowy peak graczy z ostatnich 30 dni	168
Średni czas gry	15 h 06 min
Mediana czasu gry	8 h 11 min
Odsetek graczy grających ponad 20 godzin	22%
Obecny stan wishlist	155 314



Wykres 11. Sprzedaż gry Hotel Renovator w poszczególnych krajach od dnia premiery do dnia publikacji raportu za 2023 rok. (%)



Airport Renovator to drugi tytuł produkowany przez studio Two Horizons S.A. W grze zadaniem gracza będzie renowacja zrujnowanych lotnisk. Jednocześnie gracz będzie wykonywał prace remontowe na kilku lotniskach, podczas których będzie pozyskiwał nowe technologie i środki do zastosowania w dalszej części rozgrywki. Wyróżnikiem gry jest rozgrywka wieloosobowa (do 4 graczy).

W dniu 9 lutego 2023 r. Two Horizons S.A. i Focus Entertainment S.A. z siedzibą w Paryżu podpisali umowę wydawniczą (Development, Publishing and Distribution Agreement) - umowę określającą zasady współpracy wydawniczej w zakresie produkowanej przez Two Horizons gry Airport Renovator.

Strony ustaliły, że:

- Globalnym, wyłącznym wydawcą gry Airport Renovator będzie Focus Entertainment S.A.
- Gra zostanie wydana na platformy PC, Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X.
- Two Horizons otrzyma od Focus bezwrotne wynagrodzenie w kwocie 1,68 miliona Euro na rozwój tytułu Airport Renovator. Oprócz wkładu finansowego w rozwój gry, w zależności od wyników jej sprzedaży, Focus może zapłacić na rzecz Two Horizons dodatkowe tantiemy.
- Strony planują ukończenie gry w wersji PC oraz na konsole w 2024 r.

- Wyłącznym właścicielem praw do własności intelektualnej gry pozostanie Two Horizons. Focus otrzyma licencję na sprzedaż gry na okres 7 lat, a także prawo pierwszeństwa do współpracy przy sequelach gry.

W wyniku aneksu z dnia 26 października 2023 r. zmianie uległ planowany termin ukończenia produkcji gry z IV kwartału 2024 na I kwartał 2025 roku. Zmienił się również wkład wydawcy na produkcję gry z 1,68 mln Euro na 1,72 mln Euro, przy czym środki wcześniej przewidziane na produkcję dodatków zostały przesunięte na pokrycie produkcji bazowej wersji gry.



22 grudnia 2023 r. do Two Horizons wpłynęła wiadomość od wydawcy o braku odbioru istotnego kamienia milowego określonego jako Production Greenlight. Jest to wewnętrzny kamień milowy po stronie wydawcy, który istotnie różni się od innych etapów produkcji i ich odbiorów. W umowie są przewidziane trzy takie kamienie milowe, podczas odbioru których wydawca dokonuje wewnętrznej ewaluacji projektu nie tylko od strony produkcyjnej, ale również marketingowej i biznesowej. Zgodnie z umową wydawniczą brak akceptacji takiego kamienia milowego może skutkować wypowiedzeniem umowy wydawniczej.



W dniu 5 stycznia 2024 r. wpłynęła informacja od wydawcy o rozwiązaniu umowy wydawniczej na realizację gry Airport Renovator z przyczyn pozostających po stronie wydawcy. W związku z rozwiązaniem umowy bez winy Two Horizons studiu przysługuje od Focus Entertainment opłata końcowa za rozwiązanie umowy w wysokości 145,6 tys. EUR, a prawa wydawnicze tytułu wracają do Two Horizons. Do tej pory z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka zależna wygenerowała przychody w wysokości 2,66 mln PLN.

Od momentu wypowiedzenia umowy wydawniczej przez Focus Entertainment studio Two Horizons prowadzi starania o pozyskanie nowego wydawcy na ten tytuł.

Na dzień raportu spółka Two Horizons otrzymała od wydawcy Airport Renovator łączne wynagrodzenie w wysokości 3,29 mln PLN.

Home Renovator (nazwa kodowa: Project HAMMER)

Studio Two Horizons rozpoczęło prace nad trzecim swoim projektem o nazwie kodowej Project Hammer. Będzie to gra z gatunku renowatorów, a więc kontynuująca specjalizację studia w tym gatunku. Jednocześnie, realizując strategię Grupy The Dust, będzie to pierwsza gra w Grupie wydana w modelu self-publishing, czyli bez udziału zewnętrznego wydawcy. W tym przypadku, zarówno developerem, jak i wydawcą, będzie Two Horizons. Studio ma zapewnione finansowanie na realizację projektu w modelu project-finance, a łączny początkowy budżet gry na produkcję i marketing ma wynieść 1,77 mln PLN.

Obecnie trwa preprodukcja gry oraz tworzenie pierwszych materiałów marketingowych. Wydanie wersji demo planowane jest na IV kwartał 2024 roku, a wydanie gry we wczesnym dostępie w I kwartale 2025 roku.

15 kwietnia 2024 r. została upubliczniona handlowa nazwa projektu skrywającego się wcześniej pod nazwą kodową Project Hammer. Jest to gra pod tytułem Home Renovator.

Tego samego dnia została odkryta karta gry w serwisie Steam, która jest dostępna pod adresem https://store.steampowered.com/app/1795260/Home_Renovator/. Jednocześnie został opublikowany teaser gry na kanale Youtube Two Horizons, dostępny pod adresem <https://youtu.be/kPvi6OCgaDw>.

Produkcja gry Home Renovator przebiega zgodnie z planem. Obecnie zespół realizuje wersję demo, która zostanie zaprezentowana na jednym z nadchodzących festiwali Steam Next Fest.

Gra Home Renovator umożliwi graczom wcielenie się w rolę projektanta wnętrz. Gracz będzie miał szansę wyrazić swoją kreatywność i umiejętności wnętrzarskie przekształcając zaniedbane domy w przytulne, funkcjonalne bądź olśniewające rezydencje. Niezależnie od tego, czy gracz będzie doświadczonym projektantem wnętrz, czy początkującym dekoratorem, w pełnym uroku świecie dekoracji Home Renovator znajdzie coś dla siebie.

Home Renovator będzie pierwszą grą w Grupie The Dust wydaną w modelu self-publishing, czyli bez udziału zewnętrznego wydawcy. W tym przypadku, zarówno developerem, jak i wydawcą, będzie Two Horizons. Studio ma zapewnione finansowanie na realizację projektu w modelu project finance.



SERUM



Serum to pierwszy tytuł produkowany przez studio zależne Game Island S.A. Gracz wciela się w postać, która z nieznanego powodu budzi się w nieznanym miejscu, a do jej ciała wszczepiona zostaje tajemnicza technologia. Aby przeżyć, będzie nieustannie potrzebować tajemniczego Serum, które podtrzymuje go przy życiu. Gra z gatunku survival o dynamicznym systemie rozgrywki połączonym z unikalnymi mechanikami craftingu. Rozwój umiejętności i customizacja bohatera następują poprzez odkrywanie nowych technologii i poznawanie tajemnic ich zastosowania. Docelowym odbiorcą tytułu, do którego zostanie skierowany projekt Serum będzie bez względu na płeć osoba w wieku od 16 do 45 roku życia, której ulubionymi gatunkami gier są survival nastawione na walkę bronią białą w trudnym i niesprzyjającym otoczeniu.

W czerwcu 2022 r. spółka zależna Game Island S.A. podpisała umowę wydawniczą na produkcję gry Serum z niemieckim wydawcą Toplitz Productions GmbH - raport bieżący ESPI nr 7/2023 z dnia 9 czerwca 2022 r. Na podstawie umowy wydawca pokrywa koszty produkcji i promocji gry. Umowa opiewa na 1,75 mln EUR, z czego 1,60 mln EUR to budżet produkcyjny gry, który zostanie przekazany przez wydawcę do Game Island S.A. po realizacji określonych w umowie etapów produkcji gry (w formie wpłat do spółki), a 0,15 mln EUR zostanie przeznaczony przez wydawcę na marketing projektu. Wydawca ma przeznaczyć dodatkowe środki na rozwój projektu, w głównej mierze na lokalizację (tłumaczenia) na wybrane języki w sposób uwzględniający realia lokalizacyjne takie jak realia kulturowe i slogan, QA (quality assurance - działania mające na celu spełnienie wymagań jakościowych) oraz oprawę dźwiękową. Budżety w tym zakresie będą ustalane w trakcie trwania umowy. Spółce zależnej będzie przysługiwała część przychodów (revenue share) uzyskanych już od pierwszej sprzedanej kopii Serum, a prawa do własności intelektualnej gry pozostaną w Game Island S.A.

Obecnie Umowa przewiduje stworzenie gry w wersji na PC w opcji wczesnego dostępu (early access, w którym gracze mogą nabyć niepełną wersję gry, a po jej zakończeniu otrzymają ukończoną wersję bez dopłat) w II kwartale 2024 r., a w pełnej wersji w IV kwartale 2024 r. Rozważana jest również produkcja gry w wersji na konsole najnowszej generacji - PS5 i Xbox Series X. Zgodnie z umową tytuł zostanie przygotowany na wersji silnika Unreal Engine 5.



Studio zależne Game Island S.A. realizuje zakładany plan produkcyjny zgodnie z przyjętym harmonogramem, a poszczególne kamienie milowe są odbierane przez wydawcę. Spółka ma już za sobą ukończenie realizacji 7 kamieni milowych.

Na dzień bilansowy, tj. 31 marca 2024 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka zależna wygenerowała przychody (ujęte jako pozycja w bilansie Rozliczenia Międzyokresowe Przychodów) w wysokości 6,67 mln PLN.

Udział w festiwalu STEAM NEXT FEST gry SERUM

W lutym 2024 zaprezentowaliśmy kolejną wersję demonstracyjną gry Serum podczas odbywającego się festiwalu Steam NEXT Fest. Podczas festiwalu zaprezentowanych zostało ponad tysiąc projektów gier ze studiów z całego świata. Serum osiągnęło znaczący sukces. Nasze demo uplasowało się na 17. miejscu wśród najbardziej obserwowanych wersji demonstracyjnych dostępnych podczas całego festiwalu i znalazło się w TOP 50 najczęściej granych. Spośród wszystkich polskich tytułów prezentowanych podczas Steam NEXT Fest był to drugi rezultat.

Uzyskane wyniki oraz prowadzone w trakcie trwania festiwalu działania promocyjno-marketingowe przełożyły się na:

- znaczący wzrost pozycji Serum na Steam Global Top Wishlist
- wzrost liczby followersów (Follower Increase) o 50% - przekroczony został próg 10 000 obserwujących
- przyrost Wishlist tytułu Serum o ponad 35 000 użytkowników - przekroczony został próg 100 000 graczy, którzy dodali tytuł do swojej listy życzeń

Obecnie cała uwaga i wysiłek zespołu skupiają się na realizacji kolejnych etapów projektu, dla których kluczowym jest planowany na 23 maja 2024 r. - early access single player mode release. Równolegle trwają prace zarówno nad systemem single jak i multiplayer, który planowany jest na przełom III i IV kwartału 2024 r.

Obecnie tytuł Serum znajduje się na 186 miejscu na liście Steam Global Top Wishlist, a ilość osób, które dodały tytuł do swojej listy życzeń przekroczyła 147 000. Obecnie nadal notowany jest stały wzrost zainteresowania tytułem.

W najbliższych miesiącach planowana jest intensyfikacja działań promocyjnych, co będzie możliwe dzięki mocnemu wsparciu ze strony wydawcy.

Project Sword

We wrześniu 2023 r. studio Game Island S.A. rozpoczęło prace nad drugim projektem o nazwie kodowej Project Sword. Nowy tytuł jest zgodny ze specjalizacją studia, czyli produkcją gier z gatunku survival. Game Island miał zapewnione finansowanie na realizację vertical slice projektu w modelu project-finanse Budżet etapu vertical slice oszacowany został na 870 tys. PLN, a termin jego zakończenia planowany został na III kwartał 2024 r.

Project Crusaders



Project Crusaders to pierwszy tytuł produkowany przez studio zależne 4Knights S.A. Jest to gra strategii czasu rzeczywistego (RTS – real time strategy) osadzona w realiach średniowiecznych, gdzie gracz jako Lord / Lady rozbudowuje i zarządza swoim królestwem - tworzy i kontroluje ekonomię, stawia zamki, buduje i dowodzi armią, oraz toczy bitwy, aby pokonać wrogich władców.

Gra jest tworzona zarówno pod kątem wielowątkowej kampanii dla jednego gracza, gdzie fabuła walki o tron może być rozegrana z perspektywy każdego z trzech pretendentów do władzy, jak również z założeniem rozgrywki Multiplayer, docelowo dla 4 lub więcej graczy.

W III kwartale 2023 r. studio rozpoczęło rozmowy z grupą zainteresowanych wydawców, negocjując szczegóły zapisów w umowie wydawniczej, jednocześnie kontynuując wprowadzanie ulepszeń i optymalizowanie aktualnej wersji gry w celu zwiększenia płynności rozgrywki.

Z końcem 2023 r. 4Knights S.A. zakończyło rozmowy z wydawcami dotyczące finansowania projektu Crusaders. Realizacja projektu została zawieszona do czasu zakończenia prac nad projektem Curb, do którego zostały przekierowane wszystkie osoby obecnie pracujące w studiu. Powodem podjętej decyzji jest obecna sytuacja panująca na rynku produkcji gier oraz zmiany jakie zaszły na globalnym rynku wydawniczym.

Curb Project

Na początku II kwartału 2023 r. 4knights S.A. podjęła rozmowy z wiodącym europejskim wydawcą gier w celu nawiązania współpracy deweloperskiej przy tworzeniu nowego tytułu (Curb Project). W wyniku rozmów w kwietniu 2023 r. spółka zależna podpisała umowę wydawniczą (raport bieżący ESPI nr 3/2023 z dnia 6 kwietnia 2023 r.). Umowa zakłada, że przez pierwsze 6 miesięcy współpracy wydawca sfinansuje taką część produkcji, aby możliwa była weryfikacja koncepcji gry - faza proof of concept (PoC). Jeśli etap ten zakończy się pozytywnie, to podjęta zostanie decyzja o produkcji pełnej wersji gry, również finansowanej przez wydawcę. Premiera gry planowana jest na 2025 r.

W III kwartale 2023 r. zespół 4Knights finalizował proof of concept Projektu Curb, który został przekazany do wydawcy na początku października ur. w celu wydania decyzji o produkcji pełnej wersji gry.

W listopadzie 2023 r. spółka zależna 4Knights S.A oraz Wydawca podjęli decyzję o produkcji pełnej wersji gry. Nazwa wydawcy i wartość projektu nie mogły zostać ujawnione ze względu na zawartą klauzulę poufności. Zgodnie z harmonogramem gra w wersji na PC w opcji wczesnego dostępu (early access) będzie gotowa w IV kwartale 2024 r., a w pełnej wersji w II kwartale 2025 r. Wydawca sfinansuje produkcję pełnej wersji gry oraz pokryje koszty działań marketingowych i promocyjnych, a także lokalizacji (tłumaczenia na wybrane języki w sposób uwzględniający realia lokalizacyjne takie jak realia kulturowe, slogan) i QA (quality assurance - działania mające na celu spełnienie wymagań jakościowych). 4Knights będzie miał udział w przychodach ze sprzedaży gry po osiągnięciu określonego poziomu przychodu z tytułu sprzedaży gry.

W I kwartale 2024 roku, 4Knights S.A. kontynuowało prace developerskie nad projektem Curb. Zespół rozwija projekt w kierunku planowanego na wczesny III kwartał 2024 kamienia milowego, w tym samym czasie rozważając wraz z wydawcą pominięcie fazy Early Access i skoncentrowanie się na pełnym wydaniu [full release] planowanym na 2025 rok. Ewentualne pominięcie fazy Early Access byłoby związane zarówno z coraz słabszym odbiorem takiej formy wydawniczej wśród graczy, co mogłoby negatywnie wpłynąć na sprzedaż tytułu, jak zadowalającym tempem rozwoju produkcji. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania wszystkie prace realizowane są zgodnie z przyjętym harmonogramem.



5. Strategia 2023–2028

Zmiany w otoczeniu biznesowym i branżowym oraz rozwój wewnątrz organizacji był powodem do przeanalizowania założeń poprzedniej strategii rozwoju, opublikowanej w dniu 27 października 2020 r. i ogłoszonej raportem bieżącym ESPI nr 33/2020, i wprowadzenia modyfikacji w dotychczasowym sposobie prowadzenia biznesu i wyznaczonych celach, które pozwolą na dalszy rozwój Grupy The Dust. Nowa strategia rozwoju Grupy na lata 2023-2028 została opublikowana raportem bieżącym ESPI nr 5/2023 w dniu 23 maja br. Dzięki konsekwentnie realizowanej strategii Grupa The Dust ma duże szanse, by zbudować rozpoznawalną markę nie tylko w Polsce, ale i na świecie.

Aby zbudować silną i stabilną pozycję rynkową, Grupa musi osiągnąć wyznaczony przez zarządzających cel strategiczny, który określony został jako globalny sukces w segmencie AA dzięki produkcji gier opartych na własnym IP. Osiągnięcie globalnego sukcesu w segmencie AA zdefiniowane zostało jako produkcja przynajmniej jednej gry, której sprzedaż netto przekroczy 1 mln szt. w okresie pierwszego roku od premiery, a prawa własności intelektualnej do tej gry pozostaną w Grupie. Istotnym czynnikiem jest posiadanie pełni praw do IP, ponieważ to ono finalnie zbuduje największą wartość, która będzie przez lata procentować i przekładać się na rozwój całej Grupy.

Zarząd Spółki widzi największy potencjał rynkowy w self publishingu. Model ten jest celem, który znalazł się już w założeniach strategicznych w 2020 roku. W pierwszej kolejności kluczowe było zdobycie wiedzy i przygotowanie się do zaimplementowania najlepszych rozwiązań oraz standardów rynkowych, aby z sukcesem wdrożyć ten model w całej Grupie.

Zgodnie z założeniami nowej strategii Grupa dalej będzie kontynuować współpracę z globalnymi wydawcami, aby wzbogacić posiadane know how w zakresie marketingu

CEL STRATEGICZNY

*Globalny sukces w segmencie AA
dzięki produkcji gier opartych
na własnym IP*



i komercjalizacji projektów, a także w celu pozyskania kapitału na sukcesywne wprowadzanie self publishingu w wybranych projektach. Na początkowym etapie rozwoju nowo powstałe studia zależne będą działać we współpracy z wydawcami, aby w późniejszym, już dojrzałym okresie rozwoju (po realizacji 2 projektów we współpracy z wydawcami), przejść na samodzielną realizację produkcji i sprzedaż.

Aby jak najbardziej urealnić realizację celu strategicznego, Grupa The Dust, w myśl nowej strategii, ale też kontynuacji wcześniejszej, będzie produkować gry z różnych gatunków. Dążąc jednocześnie do specjalizacji poszczególnych zespołów w produkcji tytułów w wybranych gatunkach, aby każdy podmiot w Grupie był ekspertem w wybranej kategorii. Tak zdefiniowany model biznesowy rozwoju organicznego Grupy i finansowania produkcji pozwoli na bezpieczne realizowanie celów strategicznego i biznesowego.

Konsekwentny, coroczny wzrostu przychodów w latach 2023 – 2028, wskazany jako cel biznesowy, ma być realizowany dwutorowo:

- poprzez zwiększenie liczby realizowanych projektów oraz
- stopniowe przechodzenie ze współpracy z wydawcami na model self publishingu, co zagwarantuje, że docelowo całość przychodów ze sprzedaży gier trafi do Grupy The Dust.

Grupa planuje sukcesywne, od roku 2023 do roku 2028, zwiększenie liczby premier z 2 do 4 rocznie, przy docelowym udziale self publishingu obejmującym 3 z 4 zakładanych premier w 2028 roku.

Skalowanie działalności Grupy będzie zapewnione poprzez współpracę z inwestorami przy tworzeniu nowych zespołów i spółek, realizację produkcji wybranych tytułów we współpracy z wydawcami oraz sukcesywne przechodzenie na self publishing przez wybrane zespoły. Planowane jest również długoterminowe wsparcie projektów w ramach własnych IP (sequele, prequele, DLC itd.).

CEL BIZNESOWY

*Stabilny i powtarzalny model
gwarantujący konsekwentny wzrost sprzedaży gier
w Grupie The Dust
przy znaczącym udziale self publishingu
do końca 2028 r.*



Realizacja celu strategicznego nawiązuje i ściśle opiera się o misję firmy, dzięki której wszystkie studia zależne będą mogły pozyskać najlepszych specjalistów z branży w Polsce i na świecie. Grupa dąży do zapewnienia Twórcom najlepszych na rynku narzędzi i środowiska, aby mogli skupić się wyłącznie na pracy nad produkcjami pozostawiając wszystkie wyzwania około produkcyjne (marketing, administracje, finanse, komunikacje etc.) pozostałym zatrudnionym ekspertom. W misji Grupy najważniejsi są ludzie i ich komfort twórczy – wsparcie ich od etapu wizji, aż do osiągnięcia sukcesu rynkowego. Wartością nadrzędną jest wzajemny SZACUNEK dla każdego członka zespołu.

Zarządzanie strategiczne uwzględniające długą perspektywę czasową oraz zarządzanie operacyjne skupiające się na najbliższej przyszłości - na bieżących zadaniach i projektach, nie byłoby możliwe do realizacji bez mocnych fundamentów, które Grupa The Dust wypracowała na przestrzeni ostatnich lat. Dzięki zaplanowanym i przemyślanym decyzjom rozrosła się z kilkunastoosobowego zespołu do grupy czterech studiów zatrudniającej ponad 70 twórców z dużym doświadczeniem w różnych specjalizacjach. Filary wspierające realizację strategii zostały przedstawione na *Grafie 5*.

MISJA

*Tworzymy przyjazne środowisko
dla zespołów i studiów,
które pozwala im skupić się
na procesie twórczym.
Naszym celem jest wsparcie twórców
od etapu wizji,
aż do osiągnięcia sukcesu rynkowego.*



Graf 5. Filary strategii Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka





CELE OPERACYJNE

Zarządzający Grupą bardzo analitycznie podeszli do założeń nowej strategii i wyraźnie określił kierunki zmian we wszystkich obszarach. Nakreślone zostały cele taktyczne i operacyjne wynikające bezpośrednio z misji i ukierunkowujące działania służące realizacji celów strategicznego i biznesowego.

W obszarze produkcyjnym (*Graf nr 5*) położony został nacisk na specjalizację studiów zależnych wokół wybranego gatunku w celu uniknięcia kanibalizacji w ramach Grupy, powstawanie kolejnych studiów oraz rozbudowanie struktur w obecnych zespołach - docelowo (w 2028 roku) zatrudnienie ma wynieść 150 developerów, czyli osób czynnie pracujących przy rozwoju gier. Istotną decyzją technologiczną jest postawienie w przyszłych projektach na silnik Unreal Engine 5, z uwagi na ujednoczenie technologiczne w ramach wszystkich studiów/zespołów. Poza wdrażaniem jednolitych standardów produkcji i testowania gier, wśród celów produkcyjnych wymienione zostały kreacja i rozwój własnych IP oraz knowledge sharing w ramach Grupy.

Kluczowe operacyjne cele marketingowe (*Graf nr 6*) to: rozwój wewnętrznych kompetencji poprzez zdobywanie doświadczenia w wyniku współpracy z najlepszymi w branży międzynarodowymi partnerami m.in. planowanie, przeprowadzanie oraz zarządzanie globalnymi kampaniami marketingowymi oraz budowanie międzynarodowej społeczności graczy w obrębie różnych gatunków i prowadzenie z nią ciągłego, długoterminowego dialogu, aby skutecznie wydłużyć cykl życia gier.

W zakresie prowadzenia biznesu przyjęte cele operacyjne (*Graf nr 7*) mają umożliwić dalsze systematyczne skalowanie prowadzonej działalności. Wśród nich ustanowione zostały rozwój Grupy poprzez współpracę z inwestorami i funduszami przy tworzeniu nowych zespołów w ramach nowych spółek oraz już istniejących studiów zależnych, wdrożenie modelu self publishingu w każdym studiu z Grupy, dywersyfikacja finansowania nowych projektów poprzez współpracę z wydawcami oraz wzrost efektywności kosztowej poprzez centralizację procesów back office.

Graf 5. Operacyjne cele produkcyjne - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka

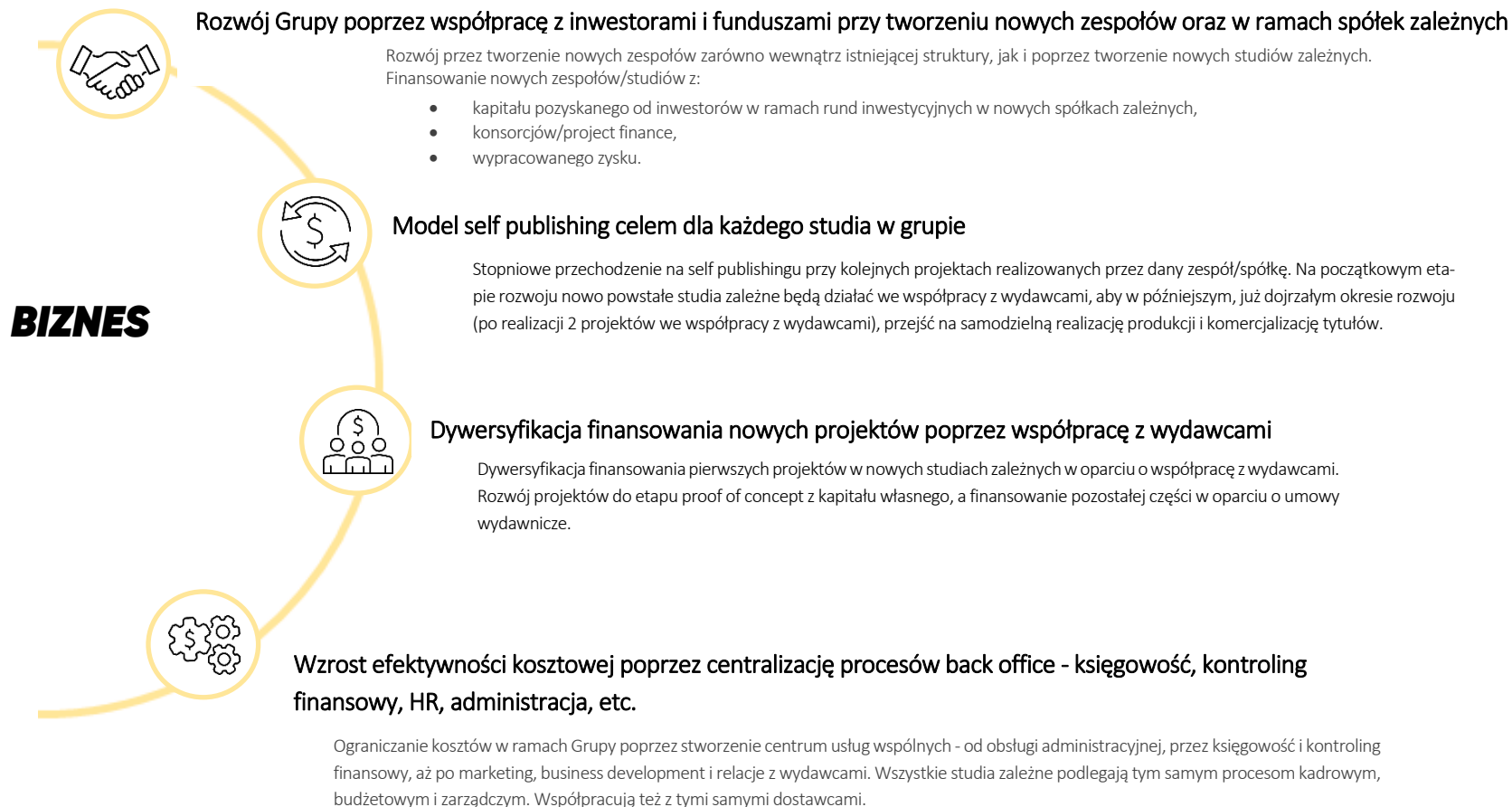


Graf 6. Operacyjne cele marketingowe - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka



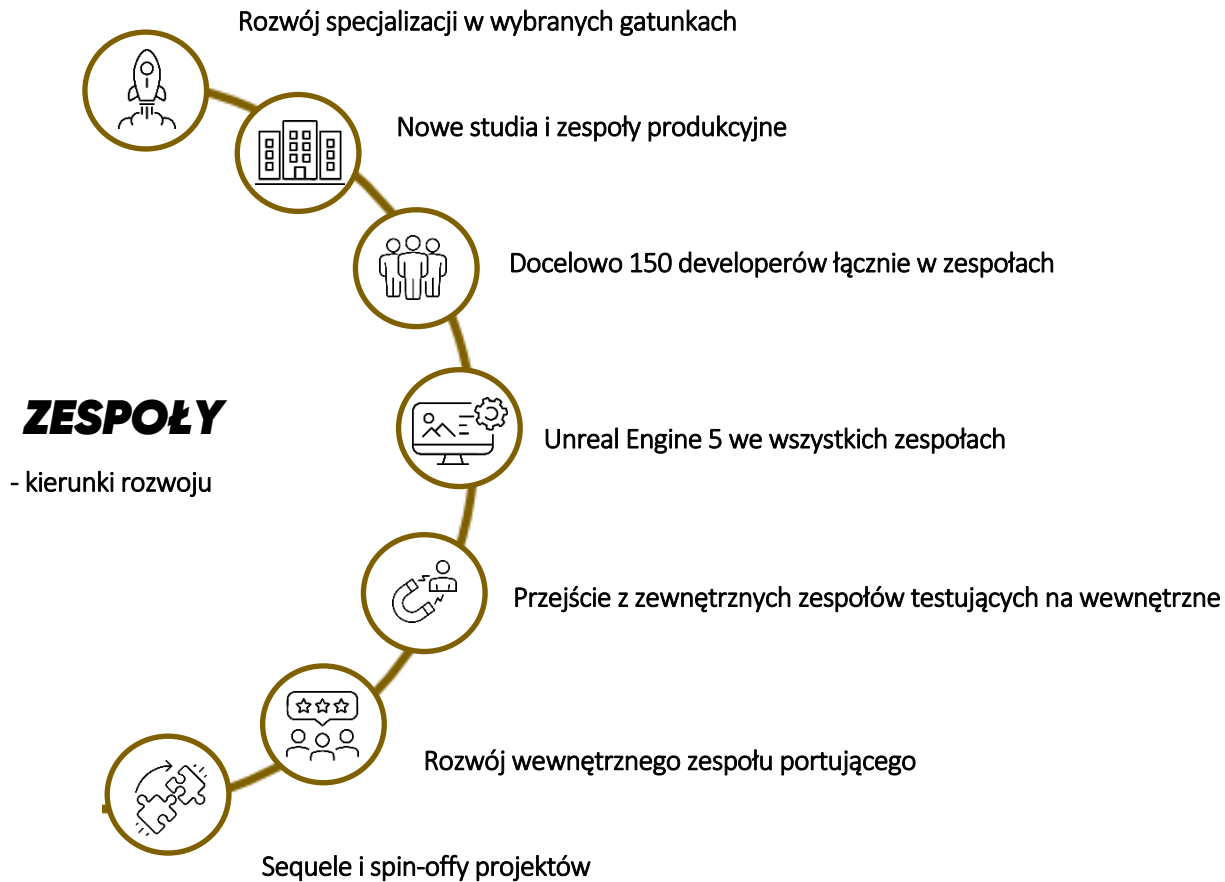


Graf 7. Operacyjne cele biznesowe - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka





Graf 8. Kierunki rozwoju zespołów - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka





REALIZACJA STRATEGII 2023-2028

Pierwszym krokiem w realizacji przyjętej i ogłoszonej raportem bieżącym nr 5/2023 w dniu 23 maja 2023 r. strategii Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023 – 2028 jest podpisanie umowy ramowej z Inwestorem, która ma zapewnić finansowanie różnych etapów produkcji nowych tytułów.

Wskazany w strategii cel biznesowy, czyli stabilny i powtarzalny wzrost sprzedaży gier przy znaczącym udziale self publishingu do końca 2028 roku, ma być realizowany dwutorowo poprzez zwiększenie liczby realizowanych projektów oraz stopniowe przechodzenie ze współpracy z wydawcami na model self publishingu, co zagwarantuje, że docelowo całość przychodów ze sprzedaży gier będzie trafiać do Grupy The Dust.

Zgodnie z założeniami dotyczącymi realizacji celów biznesowych rozwój Grupy Kapitałowej The Dust S.A. ma się odbywać przez tworzenie nowych zespołów zarówno wewnątrz istniejącej struktury, jak i poprzez tworzenie nowych studiów zależnych. Finansowanie nowych zespołów/studiów będzie się odbywało z:

- kapitału pozyskanego od inwestorów w ramach rund inwestycyjnych w nowych spółkach zależnych,
- środków w ramach konsorcjów/umów project finance,
- wypracowanego zysku.

Dywersyfikacja finansowania pierwszych projektów w nowych studiach zależnych lub studiach na początkowym etapie rozwoju w oparciu o współpracę z inwestorami i wydawcami ma na celu ograniczenie ryzyka finansowego przy jednoczesnym zapewnieniu utrzymania wysokiej jakości produkowanych gier. Rozwój projektów do etapu

proof of concept/vertical slice będzie finansowany z kapitału własnego lub pozyskanego od inwestorów, a finansowanie pozostałej części w oparciu o umowy wydawnicze. Zarząd The Dust S.A. zakłada w ciągu kolejnych 5 lat stopniowe przechodzenie na model self publishingu przez każde studio zależne należące do Grupy w momencie, gdy będzie ono gotowe pod względem organizacyjnym i posiadanego know-how.

Umowa ramowa podpisana we wrześniu ur. pomiędzy The Dust S.A., Two Horizons S.A. i Game Island S.A. oraz Phenomen Games S.A. dotycząca długoterminowej współpracy w zakresie finansowania przez Inwestora w ramach konsorcjum wybranych tytułów produkowanych przez studia zależne należące do Grupy Kapitałowej The Dust S.A. oraz udziału w rundach inwestycyjnych w nowo tworzonych spółkach pozwala zachować ciągłość finansową oraz zapewnić utrzymanie wysokiej jakości produkowanych gier. Projekty mają być realizowane w następujących modelach:

- finansowanie przez Inwestora produkcji do etapu vertical slice, co umożliwi podpisanie umów z globalnymi wydawcami,
- współfinansowanie przez Inwestora produkcji i marketingu gier, zgodnych ze specjalizacją danej spółki zależnej, realizowanych w modelu self publishing,
- objęcie przez Inwestora akcji w spółkach zależnych.

Grupa The Dust w III kwartale 2023 r. podpisała w ramach umowy ramowej dwie umowy project finance na realizację projektów o kodowych nazwach Project Hammer i Project Sword. Project Hammer, trzeci projekt studia Two Horizons, jest pierwszym samodzielnie realizowanym projektem w Grupie - studio będzie jednocześnie pełnił funkcję dewelopera i wydawcy tego tytułu. Premiera planowana jest na 2025 rok.



Drugi projekt realizowany będzie przez studio Game Island. Inwestor sfinansuje w całości koszt produkcji vertical slice gry, a następnie studio rozpocznie rozmowy z wydawcami mające na celu podpisanie umowy wydawniczej, w ramach której sfinansowana będzie produkcja pełnej wersji gry oraz działań promocyjnych i marketingowych.

Zgodnie z celami określonymi w przyjętej w maju ur. strategii:

- w latach 2023-2024 przewidywane są 2 premiery, z czego wszystkie są realizowane z wydawcami;
- celem na lata 2025-2026 jest zwiększenie liczby premier do trzech rocznie, z czego 1/3 ma być wydana w modelu self-publishing;
- w latach 2027-2028 planowane jest wydanie 4 gier rocznie, z czego 3 będą wydane w modelu self-publishingu.

W marcu 2023 roku odbyła się premiera tytułu Hotel Renovator oraz w IV kwartale 2023 r. planowana była premiera gry The Inquisitor, jednak z uwagi na ilość premier konkurencyjnych gier Zarząd The Dust wspólnie z wydawcą podjęli decyzję o przesunięciu daty premiery na I kwartał 2024 r.

W pierwszym półroczu 2024 r. zaplanowana jest premiera Serum w wersji na PC w opcji wczesnego dostępu (early access), a w pełnej wersji do końca czerwca 2024 r. Zarówno Serum, jak i The Inquisitor, realizowane są we współpracy z wydawcami.

W 2025 r. planowane są premiery tytułów Curb Project, Airport Renovator (pod warunkiem pozyskania nowego wydawcy), Project Sword oraz Project Hammer, z czego ostatni z tytułów będzie realizowany w pełni samodzielnie przez studio Two Horizons.

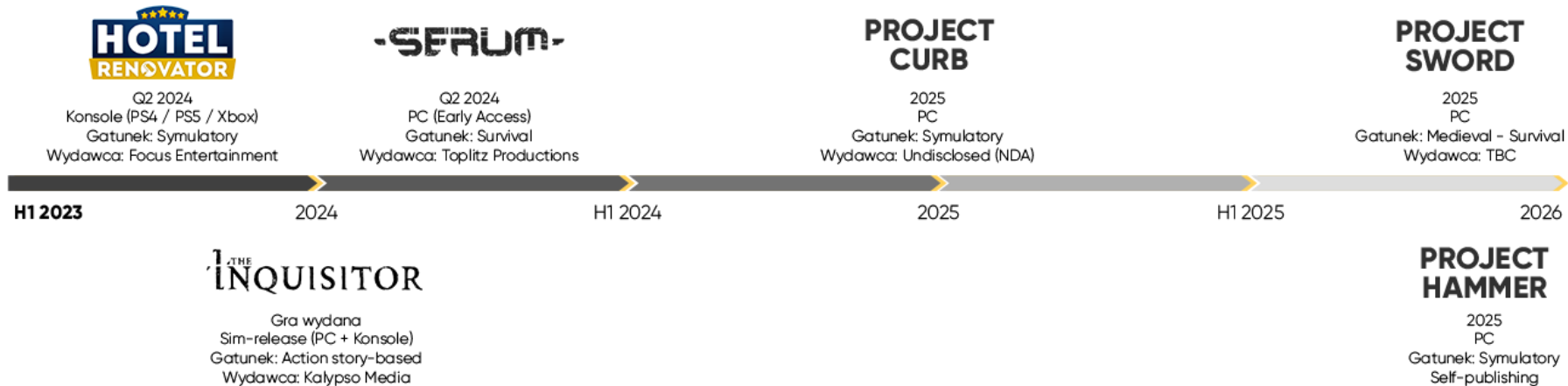
Harmonogram projektów na kolejne lata objęte strategią jest jeszcze w trakcie tworzenia. O wszystkich istotnych projektach Grupa będzie informowała w oddzielnych raportach bieżących.

W grudniu ur. zawiązane zostały dwie spółki Garage Monkeys S.A. i Perfect Circle S.A. Garage Monkeys będzie producentem własnych średnio budżetowych gier symulacyjnych o tematyce z branży automotive, natomiast Perfect Circle będzie producentem realistycznych gier symulacyjnych, w których głównymi elementami rozgrywki jest management, ekonomia i system reputacji. Celem inwestycji w nowo utworzone spółki jest dywersyfikacja portfela studiów specjalizujących się w różnych gatunkach gier.

Z powyższego wynika, że wszystkie cele dotyczące realizowanych projektów nakreślone w strategii Grupy na lata 2023-2028 są sukcesywnie realizowane.



Graf 9. Harmonogram realizacji projektów w Grupie The Dust na lata 2023-2025. Źródło: Spółka



5.1. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy S

Czynniki wewnętrzne

W ocenie Zarządu The Dust S.A. na sytuację finansową, perspektywę rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy Kapitałowej w pespektywie kolejnych kwartałów będą miały wpływ bezpośrednio następujące czynniki wewnętrzne:

- wydanie gry Hotel Renovator na konsole starej generacji (PlayStation 4, Xbox One);
- przyjęcie przez rynek kolejnego tytułu – Serum, którego premiera w wersji na PC w opcji wczesnego dostępu zaplanowana jest na pierwsze półrocze 2024 r., a w pełnej wersji do końca 2024 roku;
- nawiązanie współpracy z wydawcą w celu kontynuowania prac nad grą Airport Renovator;
- kontynuacja prac nad grą Curb Project;
- terminowe prace nad projektem Home Renovator (Project Hammer)
- debiut spółek zależnych Two Horizons S.A. oraz Game Island S.A. na rynku NewConnect;



Czynniki zewnętrzne

W ocenie Zarządu The Dust S.A. na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy Kapitałowej w perspektywie kolejnych kwartałów będą miały wpływ następujące czynniki zewnętrzne:

- globalna sytuacja gospodarcza – kierunek zmian czynników makroekonomicznych;
- nastroje konsumenckie i decyzje zakupowe;
- wzrost liczebności i zaangażowania (ilość czasu spędzonego na grze) światowej społeczności graczy;
- dostępność na rynku wysoko wykwalifikowanych specjalistów;
- liczba premier nowych gier w 2024 r. oraz ich przyjęcie przez rynek;



DANE FINANSOWE

I KWARTAŁ 2024





6. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH

Grupa Kapitałowa The Dust S.A. odnotowała w pierwszym kwartale ujemny wynik finansowy na poziomie skonsolidowanej straty netto 2 159 143,68 PLN, na co największy wpływ miał odpis projektu The Inquisitor w The Dust S.A.

Grupa wygenerowała przychody na poziomie około 6,5 mln PLN, na co składały się przychody z projektu The Inquisitor w kwocie 6,2 mln PLN (przebiegające z pozycji bilansowej w rachunek wyników w związku z premierą gry) oraz przychody z projektu Hotel Renovator w spółce Two Horizons S.A.

Sprzedaż w okresie od 1 stycznia 2024 roku do 31 marca 2024 roku była generowana przede wszystkim z kontraktów wydawniczych z globalnymi wydawcami tj. Focus Entertainment, Kalypso Media oraz Toplit Productions dotyczących produkcji 5 tytułów tj.: Hotel Renovator, Airport Renovator (umowa zakończona), SERUM, The Inquisitor (umowa zrealizowana) oraz Project CURB. Wszystkie kontrakty były realizowane zgodnie z harmonogramem, a wydawcy przyjmowali kolejne kamienie milowe, co skutkowało wypłatą kolejnych transz. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości zaliczki związane z realizowanymi projektami zawieszane są na bilansie w pozycji Międzyokresowe rozliczenia bierne.

Koszty operacyjne w Grupie wyniosły około 3,2 mln złotych w badanym okresie, z czego ponad 2 mln złotych to koszty bezpośrednio związane z rozwijanymi projektami. Pozostałe koszty zaliczone do bieżącego wyniku to: koszty pośrednie projektów, koszty wynagrodzeń zewnętrznej firmy specjalizującej się w pozyskiwaniu kontraktów, koszty marketingu i HR oraz koszty administracyjne.

Na dzień bilansowy 31.03.2024 roku największe pozycje w bilansie Grupy to: Zapasy, rozliczenia międzyokresowe bierne, WNIP i zobowiązania krótkoterminowe.

Zapasy: 8,6 mln PLN – pozycja dotyczy rozwijanych produkcji, w tym przede wszystkim SERUM, Project CURB, Airport Renovator. Po rozpoczęciu komercjalizacji projektów (tzn. premiery) projekty są przebiegające na Wartości Niematerialne i Prawne i amortyzowane w czasie.

Rozliczenia międzyokresowe bierne: 11,6 mln PLN – pozycja dotyczy faktur zaliczkowych wystawianych z tytułu realizacji umów wydawniczych. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości pozycje te będą przebiegające na rachunek wyników w momencie rozpoczęcia komercjalizacji projektów (tzn. premiery) i będą traktowane jako opłata wstępna za udzielenie licencji.

Wartości Niematerialne i Prawne: 2,6 mln PLN – pozycja dotyczy zakończonego projektu Hotel Renovator, którego komercjalizacja rozpoczęła się w marcu 2023 roku.

Na dzień publikacji niniejszego raportu spółka The Dust jest po premierze The Inquisitor, co skutkowało przebieganiem przychodów z tytułu tego kontraktu na rachunek wyników w kwocie 6,2 mln PLN.

W 2024 roku działalność Grupy będzie finansowana przede wszystkim z kontraktów wydawniczych na projekt SERUM (zakończenie w 2024 roku) oraz Project CURB (zakończenie w 2025 roku), a także z tytułu umów konsorcjum na Project HAMMER i Project SWORD (planowane premiery nie wcześniej niż 2025 rok).



7. SKONSOLIDOWANY BILANS

AKTYWA	31.03.2024	31.03.2023
A Aktywa trwałe	2 788 155,31	4 903 695,22
I Wartości niematerialne i prawne	2 635 557,99	2 165 550,07
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	2 635 557,99	2 165 550,07
2 Wartość firmy	-	-
3 Inne wartości niematerialne i prawne	-	-
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
II Wartość firmy jednostek podporządkowanych	-	-
1 Wartość firmy - jednostki zależne	-	-
2 Wartość firmy - jednostki współzależne	-	-
III Rzeczowe aktywa trwałe	45 880,63	56 522,16
1 Środki trwałe	45 880,63	56 522,16
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	-
c) urządzenia techniczne i maszyny	45 880,63	56 522,16
d) środki transportu	-	-
e) inne środki trwałe	-	-
2 Środki trwałe w budowie	-	-
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-
IV Należności długoterminowe	-	-
1 Od jednostek powiązanych	-	-
2 Od pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3 Od pozostałych jednostek	-	-
V Inwestycje długoterminowe	15 000,00	-
1 Nieruchomości	-	-
2 Wartości niematerialne i prawne	-	-
3 Długoterminowe aktywa finansowe	15 000,00	-
a) w jednostkach zależnych, współzależnych niewycenianych metodą konsolidacji pełnej lub metodą proporcjonalną	-	-
b) w jednostkach zależnych, współzależnych wycenianych metodą praw własności	15 000,00	-
c) w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
d) w pozostałych jednostkach	-	-
4 Inne inwestycje długoterminowe	-	-



VI	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	91 716,69	2 681 622,99
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	91 716,69	2 681 622,99
B	Aktywa obrotowe	11 781 457,19	10 984 043,30
I	Zapasy	8 692 733,71	8 453 376,76
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	8 692 733,71	8 453 376,76
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	1 853 497,36	312 772,46
1	Należności od jednostek powiązanych	-	-
a)	z tytułu dostaw i usług	-	-
-1	do 12 miesięcy	-	-
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	inne	-	-
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	100 105,90	-
3	Należności od pozostałych jednostek	1 753 391,46	312 772,46
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	1 369 473,33	28 499,79
-1	do 12 miesięcy	1 369 473,33	28 499,79
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	343 516,85	259 109,16
c)	inne	40 401,28	25 163,51
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	619 269,97	2 184 991,33
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	619 269,97	2 184 991,33
a)	w jednostkach zależnych i współzależnych	-	-
b)	w jednostkach stowarzyszonych	-	-
c)	w pozostałych jednostkach	706,85	30 000,00
d)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	618 563,12	2 154 991,33
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
IV	Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	615 956,15	32 902,75
C	Należne wpłaty na kapitał	-	-
D	Udziały (akcje) własne	-	-
	SUMA AKTYWÓW	14 569 612,50	15 887 738,52



PASYWA	31.03.2024	31.03.2023
A Kapitał (fundusz) własny	(1 884 285,70)	2 281 252,34
I Kapitał (fundusz) podstawowy	200 500,00	200 500,00
II Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	7 833 088,92	7 833 088,92
III Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:		
IV Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym:	356 041,94	135 932,78
V Różnice kursowe z przeliczenia		
VI Zysk (strata) z lat ubiegłych	(8 114 772,88)	(6 668 407,76)
VII Zysk (strata) netto	(2 159 143,68)	780 138,40
VIII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
B Kapitał mniejszości	2 135 273,41	3 359 195,93
C Ujemna wartość jednostek podporządkowanych	-	-
I Ujemna wartość - jednostki zależne		
II Ujemna wartość - jednostki współzależne		
D Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	14 318 624,79	10 247 290,25
I Rezerwy na zobowiązania	-	-
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	-	-
2 Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	-	-
3 Pozostałe rezerwy	-	-
II Zobowiązania długoterminowe	546 782,00	2 023 100,00
1 Wobec jednostek powiązanych	-	-
2 Wobec pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3 Wobec pozostałych jednostek	546 782,00	2 023 100,00
a) kredyty i pożyczki	-	-
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c) inne zobowiązania finansowe	-	-
d) zobowiązania wekslowe	-	-



e)	inne	546 782,00	2 023 100,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	2 184 301,96	814 783,62
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	-	-
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	-	-
b)	inne	-	-
2	Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	-	-
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	-	-
b)	inne	-	-
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	2 184 301,96	814 783,62
a)	kredyty i pożyczki	420 672,98	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	539 934,85	388 168,97
-1	do 12 miesięcy	539 934,85	388 168,97
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	-	-
f)	zobowiązania wekslowe	-	-
g)	z tytułu podat., ceł, ubezpie. społ i zdrow. i in.	508 109,42	212 400,26
h)	z tytułu wynagrodzeń	179 252,23	204 294,92
i)	inne	536 332,48	9 919,47
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	11 587 540,83	7 409 406,63
1	Ujemna wartość firmy	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	11 587 540,83	7 409 406,63
SUMA PASYWÓW		14 569 612,50	15 887 738,52

**8. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT**

	01.01.2024 – 31.03.2024	01.01.2023 – 31.03.2023
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	8 648 323,14	5 698 554,70
- od jednostek powiązanych	-	-
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	6 527 490,29	3 668 724,46
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	2 120 832,85	2 029 830,24
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-
B Koszty działalności operacyjnej	3 210 131,41	3 430 427,91
I Amortyzacja	128 932,03	88 844,58
II Zużycie materiałów i energii	1 629,29	7 389,55
III Usługi obce	1 568 255,09	1 751 590,74
IV Podatki i opłaty, w tym:	4 040,12	15 452,84
- podatek akcyzowy	-	-
V Wynagrodzenia	1 089 775,20	1 300 846,33
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	140 302,60	148 391,96
- emerytalne	-	-
VII Pozostałe koszty rodzajowe	277 197,08	117 911,91
VII Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-
C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	5 438 191,73	2 268 126,79
D Pozostałe przychody operacyjne	2 000 000,97	199,77
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-
II Dotacje	-	-
III Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
IV Inne przychody operacyjne	2 000 000,97	199,77
E Pozostałe koszty operacyjne	9 859 292,67	16 378,87
I Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-
II Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
III Inne koszty operacyjne	9 859 292,67	16 378,87



F	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(2 421 099,97)	2 251 947,69
G	Przychody finansowe	3,01	7 454,08
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-
a)	od jednostek powiązanych	-	-
b)	od jednostek pozostałych	-	-
II	Odsetki	3,01	2,94
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-
V	Inne	-	7 451,14
H	Koszty finansowe	14 670,79	22 479,62
I	Odsetki	-	-
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-
IV	Inne	14 670,79	22 479,62
I	Zysk (strata) ze sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podporządkowanych	-	-
J	Zysk (strata) z działalności gospodarczej	-	-
K	Odpis wartości firmy	-	-
I	Odpis wartości firmy - jednostki zależne	-	-
II	Odpis wartości firmy - jednostki współzależne	-	-
L	Odpis ujemnej wartości firmy	-	-
I	Odpis ujemnej wartości firmy - jednostki zależne	-	-
II	Odpis ujemnej wartości firmy - jednostki współzależne	-	-
M	Zysk (strata) z udziałów w jednostkach podporządkowanych wycenianych m. p. własn.	-	-
N	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(2 435 767,75)	2 236 922,15
O	Podatek dochodowy	-	-
P	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-
R	Zysk (strata) mniejszości	(276 624,07)	1 456 783,75
S	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(2 159 143,68)	780 138,40

**9. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPIŹYWÓW PIENIĘŻNYCH**

	01.01.2024 - 31.03.2024	01.01.2023 - 31.03.2023
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej		
I. Wynik finansowy netto	(2 159 143,68)	780 138,40
II. Korekty o pozycje:	2 085 920,44	444 090,01
Zyski (straty) mniejszości	(276 624,07)	1 456 783,75
Zysk (strata) z udziałów (akcji) w jednostkach wycenianych metodą praw własności		
1. Amortyzacja	128 932,03	88 844,58
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	-	-
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	-	-
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	7 193 319,38	-
5. Zmiana stanu rezerw	1 690,00	-
6. Zmiana stanu zapasów	(1 810 379,52)	-2 029 830,29
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	214 263,34	-14 511,70
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	(2 162 786,81)	-41 815,85
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(1 202 493,91)	984 619,52
10. Inne korekty	-	-
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	(73 223,24)	1 224 228,41
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
I. Wpływy	-	-
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	-
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:	-	-
a) w jednostkach powiązanych	-	-
b) w pozostałych jednostkach	-	-
4. Inne wpływy inwestycyjne	-	-
II. Wydatki	(15 000,00)	-
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	-



2. Nabywanie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-
3. Nabywanie aktywów finansowych, w tym:	(15 000,00)	-
a) w jednostkach powiązanych	-	-
b) w pozostałych jednostkach	(15 000,00)	-
4. Inne wydatki inwestycyjne	-	-
III. Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	(15 000,00)	-
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
I. Wpływy	-	-
1. Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	-
2. Kredyty i pożyczki	-	-
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-
4. Inne wpływy finansowe	-	-
II. Wydatki	(42 887,02)	-
1. Nabywanie 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	(42 887,02)	-
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. Środki pieniężne z działalności finansowej	(42 887,02)	-
D. Zmiana stanu środków pieniężnych netto	(131 110,26)	1 224 228,41
E. Środki pieniężne na początek okresu	749 673,38	930 762,92
F. Środki pieniężne na koniec okresu	618 563,12	2 154 991,33

**10. SKONSOLIDOWANY ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE**

	01.01.2024 - 31.03.2024	01.01.2023 - 31.03.2023
I Kapitał własny na początek okresu (BO)	1 501 113,94	1 501 113,94
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	-	-
- korekty błędów podstawowych	-	-
i.a Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	1 501 113,94	1 501 113,94
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	200 500,00	200 500,00
1.1 Zmiany kapitału podstawowego	-	-
a) zwiększenie z tytułu	-	-
- wydania udziałów (emisji akcji)	-	-
- wynik za poprzedni rok	-	-
b) zmniejszenie z tytułu	-	-
- rozliczenie z właścicielem	-	-
1.2 Kapitał podstawowy na koniec okresu	200 500,00	200 500,00
2. Kapitał zapasowy na początek okresu	7 833 088,92	7 833 088,92
2.1 Zmiany kapitału zapasowego	-	-
a) zwiększenie z tytułu	-	-
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	-	-
- podziału zysku (ustawowo)	-	-
- podziału zysku (ponad wymaganą ustawow minimalną wartość)	-	-
b) zmniejszenie z tytułu pokrycia straty	-	-
- pokrycia kosztów emisji akcji	-	-
2.2 Stan kapitału zapasowego na koniec okresu	7 833 088,92	7 833 088,92
3. Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu	-	-
3.1 Zmiany kapitału z aktualizacji wyceny	-	-
a) zwiększenie	-	-
b) zmniejszenie z tytułu zbycia środków trwałych	-	-
3.2 Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okresu	-	-



4.	Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	135 932,78	135 932,78
4.1	Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych	220 109,16	-
a)	zwiększenie	220 109,16	-
b)	zmniejszenie	-	-
4.2	Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	356 041,94	135 932,78
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(6 668 407,76)	(6 668 407,76)
5.1	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-	-
	- korekty błędów podstawowych	-	-
5.2	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-
a)	zwiększenie z tytułu podziału zysku z lat ubiegłych	-	-
b)	zmniejszenie	-	-
	- z tyt.przeznaczenia na podwyższenie kapitału zapasowego	-	-
5.3	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-
5.4	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	4 212 152,91	4 212 152,91
	- korekty błędów podstawowych	-	-
5.5	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	4 212 152,91	4 212 152,91
a)	zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-
b)	zmniejszenie	-	-
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	8 114 772,88	6 668 407,76
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(8 114 772,88)	-6 668 407,76
6.	Wynik netto	(2 159 143,68)	780 138,40
a)	zysk netto	-	-
b)	strata netto	2 159 143,68	(780 138,40)
c)	odpisy z zysku	-	-
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	(1 884 285,70)	2 281 252,34
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	(1 884 285,70)	2 281 252,34

11. BILANS



AKTYWA	31.03.2024	31.03.2023
A Aktywa trwałe	280 691,82	2 928 166,28
I Wartości niematerialne i prawne	-	-
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
2 Wartość firmy	-	-
3 Inne wartości niematerialne i prawne	-	-
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
II Rzeczowe aktywa trwałe	2 761,71	7 327,88
1 Środki trwałe	2 761,71	7 327,88
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	-
c) urządzenia techniczne i maszyny	2 761,71	7 327,88
d) środki transportu	-	-
e) inne środki trwałe	-	-
2 Środki trwałe w budowie	-	-
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-
III Należności długoterminowe	-	-
1 Od jednostek powiązanych	-	-
2 Od pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3 Od pozostałych jednostek	-	-
IV Inwestycje długoterminowe	277 930,11	256 200,00
1 Nieruchomości	-	-
2 Wartości niematerialne i prawne	-	-
3 Długoterminowe aktywa finansowe	277 930,11	256 200,00
a) w jednostkach powiązanych	277 930,11	256 200,00
b) w pozostałych jednostkach JZWK */	-	-
c) w pozostałych jednostkach	-	-
4 Inne inwestycje długoterminowe	-	-
V Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	-	2 664 638,40
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2 Inne rozliczenia międzyokresowe	-	2 664 638,40
B Aktywa obrotowe	638 608,14	5 360 997,42



THE DUST S.A. – SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY ZA Q1 2024 R.

I	Zapasy	169 323,41	4 789 972,42
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	169 323,41	4 789 972,42
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	387 804,05	119 272,02
1	Należności od jednostek powiązanych	53 505,00	23 358,76
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	53 505,00	23 358,76
-1	do 12 miesięcy	53 505,00	23 358,76
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	100 105,90	-
3	Należności od pozostałych jednostek	234 193,15	95 913,26
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	216 857,63	1 188,02
-1	do 12 miesięcy	216 857,63	1 188,02
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	4 606,46	85 660,19
c)	inne	12 729,06	9 065,05
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	81 480,68	433 908,25
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	81 480,68	433 908,25
a)	w jednostkach powiązanych	-	17 363,01
b)	w pozostałych jednostkach	-	-
c)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	81 480,68	416 545,24
-1	środki pieniężne w kasie i na rachunku	81 480,68	416 545,24
-2	inne środki pieniężne	-	-
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
IV	Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	-	17 844,73
C	Należne wpłaty na kapitał	-	-
	SUMA AKTYWÓW	919 299,96	8 289 163,70

PASYWA	31.03.2024	31.03.2023
---------------	-------------------	-------------------



A	Kapitał (fundusz) własny	(215 039,15)	2 842 197,21
I	Kapitał (fundusz) podstawowy	200 500,00	200 500,00
II	Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	7 833 088,92	7 833 088,92
III	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:	-	-
IV	Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym:	356 041,94	135 932,78
V	Zysk (strata) z lat ubiegłych	(6 704 523,33)	-4 870 877,12
VI	Zysk (strata) netto	(1 900 146,68)	-456 447,37
VII	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
B	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 134 339,11	5 446 966,49
I	Rezerwy na zobowiązania	-	-
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	-	-
2	Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	-	-
3	Pozostałe rezerwy	-	-
II	Zobowiązania długoterminowe	510 088,20	2 000 000,00
1	Wobec jednostek powiązanych	510 088,20	-
2	Wobec pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3	Wobec pozostałych jednostek	-	2 000 000,00
a)	kredyty i pożyczki	-	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	zobowiązania wekslowe	-	-
e)	inne	-	2 000 000,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	624 250,91	599 496,49
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	-	348 931,04
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	-	121 862,55
-1	do 12 miesięcy	-	121 862,55
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	inne	-	227 068,49
2	Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	-	-
a)	z tytułu dostaw i usł.	-	-
b)	inne	-	-
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	624 250,91	250 565,45
a)	kredyty i pożyczki	420 672,98	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-



THE DUST S.A. – SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY ZA Q1 2024 R.

c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	88 955,58	80 248,90
-1	do 12 miesięcy	88 955,58	80 248,90
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	-	-
f)	zobowiązania wekslowe	-	-
g)	z tytułu podat., ceł, ubezpie. społ i zdrow. i in.	77 993,82	90 760,79
h)	z tytułu wynagrodzeń	36 628,53	77 425,75
i)	inne	-	2 130,01
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	-	2 847 470,00
	SUMA PASYWÓW	919 299,96	8 289 163,70

**12. RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT**

	01.01.2024 – 31.03.2024	01.01.2023– 31.03.2023
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	6 704 075,10	730 844,58
- od jednostek powiązanych	111 878,51	33 922,47
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	6 321 670,68	37 181,04
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	382 404,42	693 663,54
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-
B Koszty działalności operacyjnej	722 812,84	1 172 185,95
I Amortyzacja	-	85 603,15
II Zużycie materiałów i energii	133,39	4 228,74
III Usługi obce	437 108,15	544 721,76
IV Podatki i opłaty, w tym:	1 204,14	611,42
- podatek akcyzowy	-	-
V Wynagrodzenia	220 896,52	433 841,59
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	37 883,14	60 103,52
- emerytalne	-	-
VII Pozostałe koszty rodzajowe	25 587,50	43 075,77
VIII Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-
C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	5 981 262,26	-441 341,37
D Pozostałe przychody operacyjne	2 000 000,22	199,77
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-
II Dotacje	-	-
III Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
IV Inne przychody operacyjne	2 000 000,22	199,77
E Pozostałe koszty operacyjne	9 857 959,04	14 015,15
I Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-
II Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
III Inne koszty operacyjne	9 857 959,04	14 015,15
F Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(1 876 696,56)	-455 156,75
G Przychody finansowe	2,86	2,79
I Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-
a) od jednostek powiązanych	-	-
b) od jednostek pozostałych	-	-



II	Odsetki	2,86	2,79
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-
V	Inne	-	-
H	Koszty finansowe	23 452,98	1 293,41
I	Odsetki	-	-
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-
IV	Inne	23 452,98	1 293,41
I	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(1 900 146,68)	-456 447,37
J	Podatek dochodowy	-	-
K	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-
L	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(1 900 146,68)	-456 447,37

**13. RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH**

	01.01.2024 - 31.03.2024	01.01.2023 - 31.03.2023
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej		
I. Wynik finansowy netto	(1 900 146,68)	-456 447,37
II. Korekty o pozycje:	1 748 165,03	94 896,81
1. Amortyzacja	-	85 603,15
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	-	-
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	-	-
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	7 193 319,38	-
5. Zmiana stanu rezerw	1 690,00	-
6. Zmiana stanu zapasów	(382 404,42)	(693 663,59)
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	243 952,38	16 464,78
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	(2 199 105,71)	(30 346,91)
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(3 109 286,60)	716 839,38
10. Inne korekty	-	-
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	(151 981,65)	-361 550,56
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
I. Wpływy	-	250 000,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	-
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym :	-	250 000,00
a) w jednostkach powiązanych	-	250 000,00
b) w pozostałych jednostkach	-	-
4. Inne wpływy inwestycyjne	-	-
II. Wydatki	-15 000,00	-100 000,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	-
2. Nabycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-
3. Nabycie aktywów finansowych, w tym :	-15 000,00	-100 000,00



a) w jednostkach powiązanych	-	-100 000,00
b) w pozostałych jednostkach	-15 000,00	-
4. Inne wydatki inwestycyjne	-	-
III. Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	-15 000,00	150 000,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
I. Wpływy	-	125 000,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	-
2. Kredyty i pożyczki	-	125 000,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-
4. Inne wpływy finansowe	-	-
II. Wydatki	(42 887,02)	-
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	(42 887,02)	-
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. Środki pieniężne z działalności finansowej	(42 887,02)	125 000,00
D. Zmiana stanu środków pieniężnych netto	(209 868,67)	-86 550,56
E. Środki pieniężne na początek okresu	291 349,35	503 095,80
F. Środki pieniężne na koniec okresu	81 480,68	416 545,24

**14. ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM**

	01.01.2024 - 31.03.2024	01.01.2023 - 31.03.2023
I Kapitał własny na początek okresu (BO)	1 683 417,53	3 298 644,58
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	-	-
- korekty błędów podstawowych	-	-
i.a Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	1 683 417,53	3 298 644,58
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	200 500,00	200 500,00
1.1 Zmiany kapitału podstawowego	-	-
a) zwiększenie z tytułu	-	-
- wydania udziałów (emisji akcji)	-	-
- wynik za poprzedni rok	-	-
b) zmniejszenie z tytułu	-	-
- rozliczenie z właścicielem	-	-
1.2 Kapitał podstawowy na koniec okresu	200 500,00	200 500,00
2. Kapitał zapasowy na początek okresu	7 833 088,92	7 833 088,92
2.1 Zmiany kapitału zapasowego	-	-
a) zwiększenie z tytułu	-	-
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	-	-
- podziału zysku (ustawowo)	-	-
- podziału zysku (ponad wymaganą ustawow minimalną wartość)	-	-
b) zmniejszenie z tytułu pokrycia straty	-	-
- pokrycia kosztów emisji akcji	-	-
2.2 Stan kapitału zapasowego na koniec okresu	7 833 088,92	7 833 088,92
3. Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu	-	-
3.1 Zmiany kapitału z aktualizacji wyceny	-	-
a) zwiększenie	-	-
b) zmniejszenie z tytułu zbycia środków trwałych	-	-
3.2 Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okresu	-	-



4.	Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	354 351,94	135 932,78
4.1	Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych	1 690,00	-
a)	zwiększenie	1 690,00	-
b)	zmniejszenie	-	-
4.2	Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	356 041,94	135 932,78
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(4 870 877,12)	-3 464 377,50
5.1	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-	-
	- korekty błędów podstawowych	-	-
5.2	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-
a)	zwiększenie z tytułu podziału zysku z lat ubiegłych	-	-
b)	zmniejszenie	-	-
	- z tyt. przeznaczenia na podwyższenie kapitału zapasowego	-	-
5.3	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-
5.4	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	(4 870 877,12)	-3 464 377,50
	- korekty błędów podstawowych	-	-
5.5	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	(4 870 877,12)	-3 464 377,50
a)	zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-
b)	zmniejszenie	-	-
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	6 704 523,33	4 870 877,12
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(6 704 523,33)	-4 870 877,12
6.	Wynik netto	(1 900 146,68)	-456 447,37
a)	zysk netto	-	-
b)	strata netto	1 900 146,68	456 447,37
c)	odpisy z zysku	-	-



II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	(215 039,15)	2 842 197,21
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	(215 039,15)	2 842 197,21



15. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

15.1. Podstawa prawna sporządzenia raportu

Raport kwartalny został sporządzony w związku z wymogami Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu w brzmieniu przyjętym uchwałą nr 147/2007 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 1 marca 2007 r., z późn. zm., w tym zwłaszcza zgodnie z wymogami wynikającymi z Załącznika nr 3.

15.1. Okres objęty raportem

Raport obejmuje okres od 1 stycznia do 31 marca 2024 r. Zawiera również dane porównawcze za analogiczne okresy 2023 r.

15.2. Polityka (zasady) rachunkowości

Skrócone sprawozdania finansowe sporządzone zostały według Ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (tj.: Dz.U. 2023 poz. 120 z późn. zm.) (**dalej: „Ustawa o rachunkowości”**), a w przypadku sprawozdania skonsolidowanego dodatkowo według Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 25 września 2009 r. w sprawie szczegółowych zasad sporządzania przez jednostki inne niż banki, zakłady ubezpieczeń i zakłady reasekuracji skonsolidowanych sprawozdań finansowych grup kapitałowych (tj.: Dz.U. 2017 poz. 676). Informacje na temat stosowanych zasad (polityki) rachunkowości opisane zostały w sprawozdaniu finansowym i skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2023 – dokumenty te zostały opublikowane zgodnie z obowiązującymi przepisami.

15.3. Dane jednostkowe w raporcie skonsolidowanym

Działając w zgodzie z § 5 ust. 2a Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Spółka – jako jednostka dominująca – w niniejszym skonsolidowanym raporcie zamieściła informacje dotyczące jej samej (dane jednostkowe), w związku z czym odrębny (jednostkowy) raport kwartalny nie będzie sporządzany i publikowany.

15.4. Konsolidacja

Konsolidacją objęte zostały podmioty wskazane w punkcie 2.2.



15.5. Badanie danych przez biegłego rewidenta

W związku z brakiem takiego wymogu dane kwartalne nie były przedmiotem badania ani przeglądu przez firmę audytorską.

DZIĘKUJEMY

Dokument sporządzono 10 maja 2024 r. we Wrocławiu

Wszelkie zapytania dotyczące relacji inwestorskich oraz niniejszego dokumentu prosimy kierować na adres:

Michał Smółka – Członek Zarządu The Dust S.A.
michal.smolka@thedust.pl