

III KWARTAŁ 2023

SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY

RAPORT ZAWIERA RÓWNIEŻ DANE JEDNOSTKOWE SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ
GRUPA KAPITAŁOWA THE DUST SPÓŁKA AKCYJNA

Wrocław, 14 listopada 2023

Autoryzowany
doradca:



**THE
DUST**

 **Horizons**

**X GAME
ISLAND**

4KNIGHTS



SPIS TREŚCI

1. PODSUMOWANIE DZIEWIĘCIU MIESIECY 2023 ROKU W GRUPIE THE DUST	4
2. SYTUACJA RYNKOWA W III KWARTALE 2023 ROKU	5
2.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie	5
2.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce.....	8
3. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ	9
3.1. Podstawowe informacje	9
3.2. Organizacja Grupy Kapitałowej.....	11
3.3. Zakres działalności.....	15
3.4. Model biznesowy.....	16
3.5. Akcje.....	18
3.6. Zasoby ludzkie.....	20
4. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W III KWARTALE 2023 ROKU	21
4.1. Istotne działania i wydarzenia w III kwartale 2023 r.	21
4.2. Opis stanu realizowanych projektów oraz plany rozwoju.....	25
4.3. Strategia 2023–2028.....	35
4.4. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy	46
5. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH	48
6. KWARTALNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	49
6.1. Skonsolidowany bilans – aktywa	49
6.2. Skonsolidowany bilans – pasywa.....	51
6.3. Skonsolidowany rachunek zysków i strat.....	53
6.4. Skonsolidowane zestawienie zmian w kapitale własnym	55
6.5. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych	57
7. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (DANE JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ, TJ. EMITENTA)	59
7.1. Bilans – aktywa	59
7.2. Bilans – pasywa.....	61
7.3. Rachunek zysków i strat.....	63
7.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	64
7.5. Rachunek przepływów pieniężnych	66
8. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU	69
8.1. Podstawa prawna sporządzenia raportu.....	69
8.2. Okres objęty raportem.....	69
8.3. Polityka (zasady) rachunkowości.....	69
8.4. Dane jednostkowe w raporcie skonsolidowanym.....	69
8.5. Konsolidacja	69
8.6. Badanie danych przez biegłego rewidenta	69



Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

w imieniu The Dust S.A. jako Prezes Zarządu Spółki, mam przyjemność przedstawić Państwu skonsolidowany raport kwartalny podsumowujący wyniki oraz działania podejmowane przez Grupę The Dust w III kwartale 2023 roku.

Aby zbudować silną i stabilną pozycję rynkową, postawiliśmy sobie za cel osiągnięcie globalnego sukcesu, rozumianego jako produkcja przynajmniej jednej gry, której sprzedaż netto przekroczy 1 mln szt. w okresie jednego roku od premiery, a prawa własności intelektualnej do tej gry pozostaną w Grupie. Natomiast celem biznesowym, jaki sobie wyznaczaliśmy, jest stabilny i powtarzalny wzrost sprzedaży gier przy znaczącym udziale self-publishingu do końca 2028 roku.

Przyjęta strategia Grupy Kapitałowej The Dust S.A. na lata 2023 – 2028 zakłada horyzontalny rozwój wszystkich studiów zależnych i uruchamianie nowych zespołów produkcyjnych. Zawarliśmy umowę ramową z inwestorem branżowym na realizację projektów w spółkach zależnych oraz stworzyliśmy już dwa nowe zespoły w Game Island oraz Two Horizons, zapewniając finansowanie dzięki podpisanej umowie inwestycyjnej. Bardzo istotne do podkreślenia jest to, że nowo uruchamiane projekty w istniejących już spółkach nie mają wpływu na tempo prac pozostałych produkowanych gier. A w przypadku zaawansowanych produkcyjnie tytułów zrealizowaliśmy znaczne postępy – odbiór przez wydawców kolejnych kamieni milowych, przejście certyfikacji na konsole nowej generacji, czy bardzo pozytywny odbiór naszych tytułów podczas wydarzeń branżowych.

Jednym z istotnych wydarzeń jakie miało miejsce w III kwartale br. było zaprezentowanie graczom na Next Steam Festiwal oraz na targach Gamescom wersji demonstracyjnej gry The Inquisitor. Odbiór gry na festiwalu, w kontekście marketingowym, oceniamy pozytywnie z uwagi na fakt, że wspólnie z wydawcą Kalypso nie rozpoczęliśmy jeszcze kampanii marketingowej, która planowana jest na początek 2024 r. Prezentowana wersja demonstracyjna tytułu w ciągu 7 dni festiwalu pobrana została ponad 17 tys. razy, a odnotowany przyrost wishlisty wyniósł 16,5 tys. osób, co daje zmianę o 80

pozycji w górę na Global Top Wishlist. Gracze docenili wersję demonstracyjną za klimat, fabułę, mechaniki i świat w grze. W prezentowanej wersji gracze zwrócili uwagę na animacje postaci, jakość graficzną oraz performance gry. Obecnie zespół projektowy The Inquisitor skupia się na poprawie właśnie tych elementów. W kontekście performance oraz animacji już na ten moment wprowadziliśmy wiele ulepszeń, a do dnia premiery rozgrywka uzyska kolejne usprawnienia. Natomiast w przypadku zmian graficznych ograniczeniem jest silnik, na którym została stworzona gra. Oczywiście zespół będzie pracował nad oświetleniem i wersją wizualną, ale ograniczenia techniczne silnika Unity nie pozwalają na istotny progres w tym obszarze.

Na targach Gamescom obecna była również spółka Game Island, która zaprezentowała swój pierwszy tytuł – Serum. Prezentacje gry spotkały się z bardzo dobrym przyjęciem zarówno wśród dziennikarzy, jak i graczy, którzy mieli okazję zapoznać się z Serum w strefie indie. W ostatnim okresie podjęte zostały również pierwsze organiczne działania marketingowe, które spowodowały podwojenie społeczności, co w kontekście zaplanowanych dalszych działań promocyjnych jest dobrym prognostykiem. Obecnie zespół pracuje nad wersją early access tytułu, którego premiera będzie miała miejsce na początku przyszłego roku.

III kw. 2023 r. był dla Grupy intensywny, zarówno biznesowo, jak i operacyjnie. Pod względem operacyjnym wszystkie zespoły w każdym ze studiów z sukcesem realizowały zakładane plany produkcyjne.

Studio zależne Two Horizons rozwijało i wzbogacało o nowy контент wydany w I kwartale br. Hotel Renovator, który z każdym miesiącem otrzymuje coraz wyższe oceny, a sprzedaż od samego początku utrzymuje się na stabilnym poziomie, co dobrze rokuje w kontekście przyszłych projektów realizowanych przez to studio (Airport Renovator oraz Project Hammer). W minionym kwartale zespół Two Horizons ukończył certyfikację tytułu Hotel Renovatora na konsole PS5, a wersja na Xbox X/S znajduje się jeszcze w trakcie tego procesu. Termin wydania wersji konsolowych Hotelu nie został na dzień



dzisiejszy jeszcze potwierdzony przez wydawcę, który czeka na wynik procesów certyfikacyjnych. Nam jako producentowi zależy na dostarczeniu gry w jak najlepszej jakości przy utrzymaniu zaplanowanego poziomu budżetu. Two Horizons w III kwartale br. pracowało również nad vertical slice (VS) wynikającym z aneksowanej umowy wydawniczej na produkcję tytułu Airport Renovator. Aneks umowy wydłużył okres przygotowania wersji VS w celu wypracowania wspólnie z wydawcą takiej wizji gry, która ma największe szanse na sukces rynkowy. Jesteśmy przekonani, że dostarczona propozycja spotka się z pozytywnym odbiorem wydawcy (Focus Entertainment).

Zespół produkcyjny The Dust intensywnie pracował nad 7-tym etapem produkcyjnym z 8 przewidzianych w umowie z wydawcą, tzw. Pre Gold Master Candidate. Jesteśmy w przededniu premiery, która planowana jest w lutym 2024 r. Certyfikacja na konsole PS5 została ukończona. W obecnym momencie dokonywane są drobne poprawki do wersji Xbox X/S, aby przejść certyfikację jeszcze w tym roku. Zakładamy finalizację ostatniego kamienia milowego, tzw. gold master do końca roku. Ostatni miesiąc przed premierą chcemy poświęcić na polerowanie animacji, oświetlenia oraz grafiki.

Studio Game Island w minionym III kwartale pracowało nad finalizacją 6-tego etapu produkcyjnego gry Serum. Pod względem organizacyjnym spółka rozszerzyła zespół o kilka osób, które w obecnym kwartale przygotowywały dokumentację nowego projektu o kodowej nazwie Project Sword.

Na koniec kilka słów o 4Knights - naszym najmłodszym studiu. Zespół udowodnił, że potrafi realizować poszczególne cele projektowe jakie wynikają z umowy z globalnym wydawcą dotyczącej realizacji projektu o kodowej nazwie Project Curb. Przejście tak ważnego etapu jak greenlight dla młodego kilku osobowego zespołu jest z pewnością niemałym sukcesem. Studio, oprócz rozpoczęcia pełnej wersji ww. projektu, jest w trakcie rozmów z wydawcami, które w najbliższych miesiącach mają skutkować podpisaniem umowy na realizację gry Project Crusaders. 4Knights w obecnej chwili koncentruje się na produkcji Project Curb i rozwoju zespołu.

Ostatnie trzy kwartały w ujęciu skonsolidowanym zakończyliśmy wynikami zgodnymi z naszymi założeniami. Skonsolidowany zysk operacyjny (EBIT) wyniósł 508 tys. PLN, przy skonsolidowanych przychodach wynoszących 4,59 mln PLN. Wypracowane wyniki są przede wszystkim efektem rozpoczęcia komercjalizacji tytułu Hotel Renovator w wersji na PC, którego premiera odbyła się w marcu br.

Zachęcam Państwa do zapoznania się z niniejszym skonsolidowanym raportem kwartalnym, w którym staraliśmy się opisać jeszcze szerzej postępy prac nad wszystkimi naszymi projektami, przybliżyć czynniki wpływające na sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki The Dust S.A. oraz całej Grupy Kapitałowej. Przed nami kolejne intensywne kwartały przede wszystkim z uwagi na zbliżające się daty premier tytułów The Inquisitor oraz Serum, ale przede wszystkim implementacja strategii w celu budowania trwałej wartości w Grupie The Dust.

*Z poważaniem,
Jakub Wolff*



1. PODSUMOWANIE DZIEWIĘCIU MIESIĘCY 2023 ROKU W GRUPIE THE DUST

Skonsolidowane przychody Q1-Q3 2023

Skonsolidowany zysk operacyjny (EBIT) Q1-Q3 2023

Wishlisty

4,59 mln PLN

508 tys. PLN

569 tys.

Wzrost w Q3 o 13,57% (68 tys.)

Produkcja

**6,21 mln
PLN**

Nakłady i koszty produkcji
gier w Grupie The Dust w
Q1-Q3 2023.

**2,37 mln
PLN**

Nakłady na produkcję
The Inquisitor w Q1-Q3 2023.

8,96 mln PLN – dotychczasowe, łączne
nakłady na produkcję The Inquisitor

**1,05 mln
PLN**

Nakłady na produkcję **Airport
Renovator** w Q1-Q3 2023.

1,37 mln PLN – dotychczasowe,
łączne nakłady na produkcję
Airport Renovator

**1,68 mln
PLN**

Nakłady na produkcję **Serum**
w Q1-Q3 2023.

3,30 mln PLN – dotychczasowe,
łączne nakłady na produkcję Serum

**419 tys.
PLN**

Nakłady na produkcję **Project
Crusaders** w Q1-Q3 2023.

773 tys. PLN – dotychczasowe,
łączne nakłady na produkcję
Project Crusaders



2. SYTUACJA RYNKOWA W III KWARTALE 2023 ROKU

2.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie

Globalny rynek gier

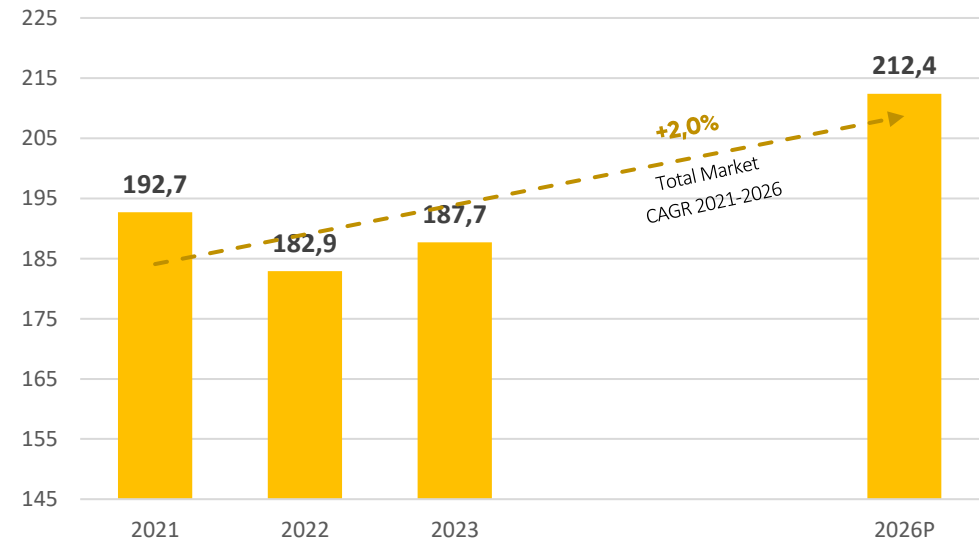
Grupa The Dust S.A. działa na globalnym rynku gier wideo. Według prognoz czołowej firmy badawczej Newzoo, zajmującej się analizą rynku gier i e-sportu, wartość światowego rynku gier w 2026 r. osiągnie poziom 212,4 mld USD, co warunkuje osiągnięcie przez wskaźnik CAGR (skumulowany roczny wskaźnik wzrostu) dla tego rynku poziomu 2,0% w latach 2020–2026. 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.

Według raportu firmy Newzoo w 2023 r. największym rynkiem gier na świecie będą Stany Zjednoczone, a wartość tego rynku wyniesie 48,3 mld USD. Nieco niższe przychody, w wysokości 44,3 mld USD, osiągną Chiny. Na trzecim miejscu pod względem rozmiaru rynku w 2023 r. będzie Japonia. Natomiast największym rynkiem gamingowym w Europie w roku 2023 będzie 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, August 2023 r. - <https://newzoo.com/re-sources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>



Spoleczność graczy

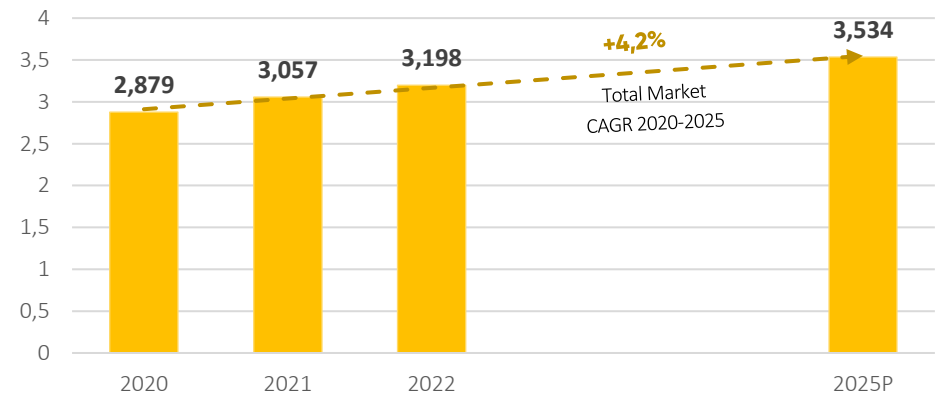
Pomimo mało optymistycznych prognoz dotyczących globalnej sytuacji gospodarczej, światowa społeczność graczy rośnie zarówno pod względem czasu spędzonego na grze, jak również liczebności. Analitycy Newzoo szacują, że w 2025 roku liczba graczy na całym świecie przekroczy 3,5 mld, a skumulowany roczny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

Segmenty rynku

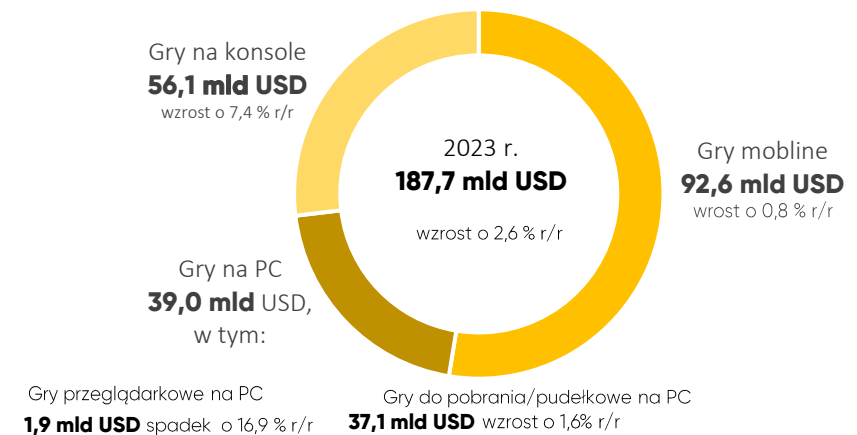
Rok 2022 był rokiem weryfikującym dynamiczne wzrosty jakie miały miejsce w latach napędzanych lockdownem. Na koniec 2022 r. wartość rynku wyniosła 182,9 mld USD i spadła o 5,1% r/r. Spadek przychodów ogółem wynikał m.in. z problemów z dostępnością komponentów PC (półprzewodników – a zatem kart graficznych) oraz z przekładaniem premier gier typu AAA. Analitycy Newzoo prognozują, że w roku 2023 i w kolejnych latach nastąpi odwrócenie trendu jaki obserwujemy w roku poprzednim z uwagi na m.in. premiery gier wysokobudżetowych. Prognozują, że globalny rynek gier osiągnie łącznie w 2023 r. 187,7 mld USD, przy wzroście o +2,6% rok do roku. Przychody z gier mobilnych będą stanowiły 49 % globalnego rynku, osiągając poziom 92,6 mld USD (wzrost o 0,8% r/r). Drugim co do wielkości segmentem będzie rynek konsolowy, który osiągnie 56,1 mld USD (wzrost r/r o 7,4%). Segment gier na PC wyniesie 39,0 mld USD.

Analitycy z Newzoo wskazują, że w czasie pandemii, mimo że miejsce miała premiera konsol nowej generacji – Playstation 5 oraz Xbox Series X/S, popyt znacznie przekroczył podaż. Powodem niewystarczającej podaży był niedobór półprzewodników oraz opóźnienia w łańcuchach dostaw. Powodami spadku przychodów z tego segmentu rynku gier w 2022 r. było opóźnienie premier dużych produkcji, trudności i zakłócenia w procesach tworzenia gier konsolowych (w tym fizyczna dystrybucja gier, masowa współpraca między firmami i certyfikacja). Analitycy szacują, że sytuacja na rynku gier konsolowych ustabilizuje się do końca 2023 r.

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



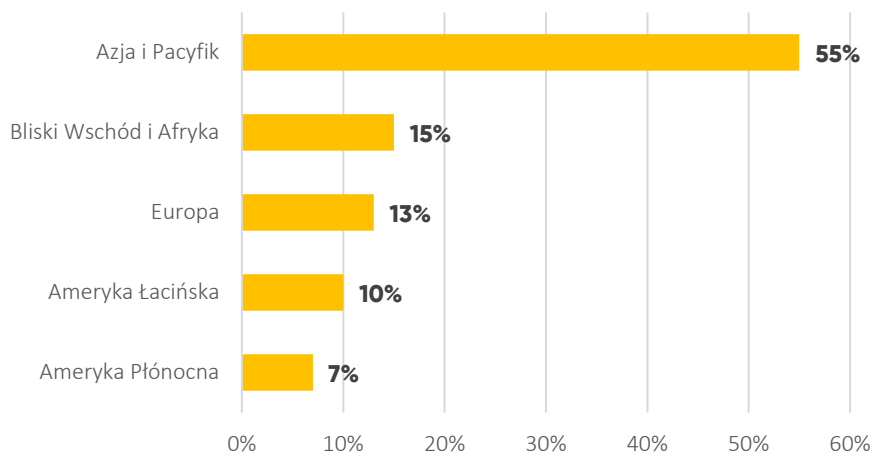
Wykres 2. Liczba aktywnych graczy na świecie w latach 2020-2022 i prognoza na lata 2023-2025 (w mld).
Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



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, August 2023 r.

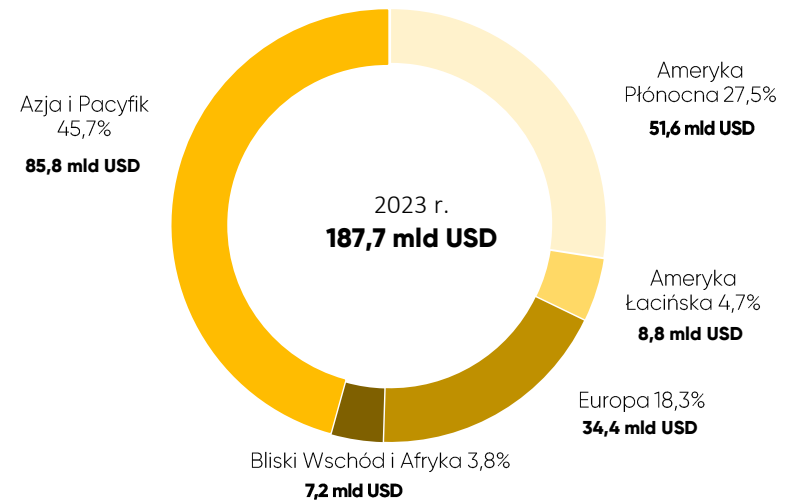


Biorąc pod uwagę aspekt geograficzny, największą część społeczności graczy – 55% (ponad 1,7 mld) – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Pacyfiku, którzy wygenerują łącznie 85,8 mld USD, czyli 45,7 % całkowitego światowego przychodu z gier w 2023 r. Kolejnymi pod względem liczebności graczy regionami są 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 (3,8 %).



Wykres 5. Udział poszczególnych regionów świata w przychodach rynku gier w 2023 roku (w mld USD i w %). Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, August 2023 r.

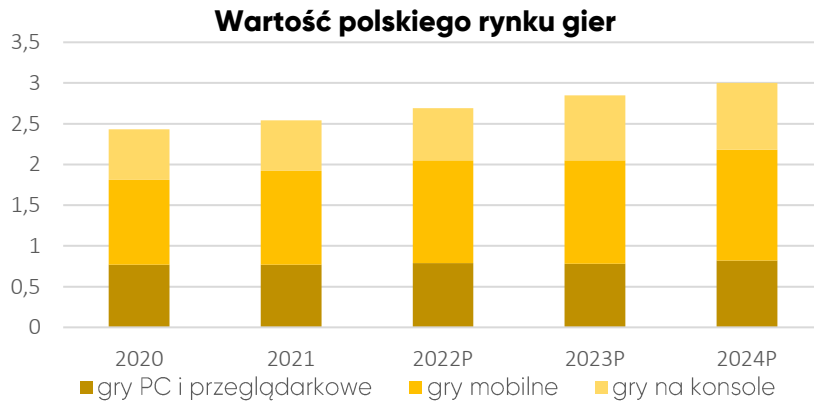


2.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce

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. wzrośnie do 3 mld PLN.

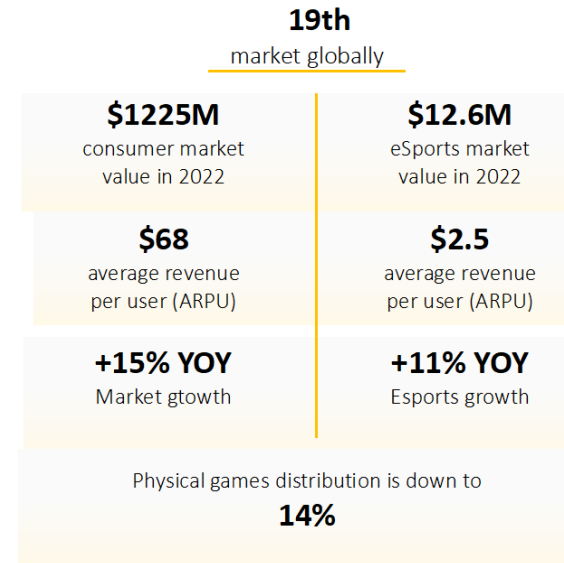
Polski rynek gier wideo rozwija się w szybkim tempie, ale patrząc na udział w globalnym rynku, stanowi niewielki jego ułamek - w 2019 r. stanowił 0,4%, a w 2020 r. około 0,38%.

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.



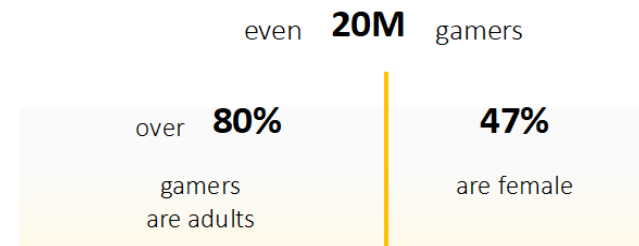
Wykres 6. Wartość polskiego rynku gier wg przychodów od konsumentów w latach 2020-2021 i prognoza na lata 2022-2024 (w mld PLN). Źródło: Raport „The Game Industry of Poland”, 2021 r.

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.



3. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ

3.1. 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 1. 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 200.500 PLN (dwieście tysięcy pięćset złotych 00/100) i dzieli się na 2.005.000 (dwa miliony pięć tysięcy) 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),
- 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

Skład organów Jednostki Dominującej wg stanu na dzień publikacji raportu za III kwartał 2023 r., tj. 14.11.2023 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 2. 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 3. 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

3.2. 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 nie posiada spółek stowarzyszonych, 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





Game Island S.A.

Game Island S.A. jest studium zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A. na dzień 30 września 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za III kwartał 2023 r. tj. 14 listopada

2023 r., posiada 44,19% w kapitale zakładowym oraz 56,61% w ogólnej liczbie głosów. Game Island S.A. podlega konsolidacji metodą pełną.

Tabela 4. 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 30 września 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za III kwartał 2023 r., tj. 14

listopada 2023 r., posiada 46,16% w kapitale zakładowym oraz 58,34% w ogólnej liczbie głosów. Two Horizons S.A. podlega konsolidacji metodą pełną.

Tabela 5. 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 30 września 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za III kwartał 2023 r., tj. 14 listopada

2023 r., posiada 58,31% w kapitale zakładowym oraz 67,72% w ogólnej liczbie głosów. 4Knights S.A. podlega konsolidacji metodą pełną.

Tabela 6. 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



3.3. 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.

The Dust S.A. aktualnie pracuje nad grą osadzoną w świecie „Cyklu Inkwizytorskiego” na motywach twórczości Jacka Piekary – The Inquisitor. Gra będzie wydana na komputery PC (w tym platforma Steam) oraz konsole - Sony Playstation 5 i Microsoft Xbox Series X/S.

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 (premiera na platformie PC miała miejsce 7 marca 2023 r., natomiast wersje na konsole nowej generacji znajdują się obecnie w procesie certyfikacji, a wersje na konsole starej generacji na etapie przygotowania Gold Master Candidate) oraz Airport Renovator, którego premiera na PC i konsole zaplanowana jest w I kw. 2025 r Trzecim projektem studia który będzie realizowany w modelu self-publishing jest gra o kodowym tytule Project Hammer.

Spółka 4Knights S.A. specjalizuje się w produkcji strategicznych gier czasu rzeczywistego (RTS – real time strategy) i builder. Zespół obecnie pracuje nad vertical slice gry o kodowej nazwie Project Crusaders oraz rozwija projekt o nazwie Curb Project.

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 gry Hotel Renovator na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej. Kluczowym kanałem dystrybucyjnym jest platforma Steam prowadzona przez Valve Corporation. Gra dostępna jest również w sprzedaży na platformie Epic Games Store oraz w sklepie cyfrowym Focus Entertainment.

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.

Środowisko naturalne

Działalność Spółki nie ma istotnego wpływu na środowisko naturalne.



3.4. 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.

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, wypłacony 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 przeznacz na promocję gry (nie stanowi to przychodu studia)



Tabela 7. Umowy wydawnicze w Grupie The Dust

Developer								
Projekt	The Inquisitor	Serum	Project Sword	Hotel Renovator	Airport Renovator	Project Hammer	Crub Project	Project Crusaders
Wydawca			Planowany wydawca			Projekt realizowany w modelu self-publishing	Globalny wydawca	Planowany wydawca
Budżet pokrywany przez wydawcę lub studio (MG)	1,33 mln EUR	1,60 mln EUR	TBA	1,00 mln EUR	1,72 mln EUR	1,5 mln PLN	TBA	TBA
Marketing pokrywany przez wydawcę lub studio	600 tys. EUR	200 tys. EUR	TBA	200 tys. EUR	TBA	270 tys. PLN	TBA	TBA
Planowana data wydania	Q1/2024	Q1/2024 (Early Access)	TBA	PC Q1/2023 K Q1/2024	Q1/2025	2025	Q4/2024 (Early Access)	TBA

Model biznesowy Grupy zakłada obecność tytułów na wszystkich kluczowych platformach sprzętowych w celu pełnego wykorzystania ich potencjału sprzedażowego. Obecnie pierwszy ukończony tytuł Grupy, tj. Hotel Renovator jest dostępny na platformie PC, a w I kwartale 2024 r. będzie dostępny na konsole nowej generacji - Sony

PlayStation 5, Microsoft Xbox Series X (obecnie na etapie certyfikacji), oraz starej generacji - Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One (na etapie przygotowania wersji Gold Master Candidate).



3.5. 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).

Tabela 8. Podstawowe informacje dotyczące akcji The Dust S.A. notowanych na rynku NewConnect

Indeksy	NCIndex (udział w indeksie: 0,465%*)
Segment	NewConnect Base
Sektor	Gier
ISIN	PLTHDST00017
Ticker	THD
Liczba akcji łącznie	2.005.000
Liczba akcji w obrocie	1.505.000 (75,06% wszystkich akcji)
Data pierwszego notowania	16.04.2018 akcji serii B i C, 18.06.2020 akcji serii E, 24.05.2021 akcji serii A1, 26.08.2021 akcji serii F

* Źródło: Portfel NCIndex na dzień 13.11.2023 <https://gpwbenchmark.pl/karta-indeksu?isin=PL9999999565>

Tabela 9. Dane statystyczne dotyczące notowań akcji The Dust S.A. w III kwartale 2023 r.

	30.09.2022	30.09.2023
Liczba akcji w obrocie na koniec roku	1.505.000	1.505.000
Cena akcji na koniec Q3 (PLN)	10,15	14,40
Cena maksymalna w Q3 (PLN)	15,60	20,90
Cena minimalna w Q3 (PLN)	9,40	14,40
Średnia cena akcji w Q3 (PLN)	10,90	17,63
Średni dzienny obrotów (PLN)	88 715	49 830
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	6 506	2 787
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	13,64	17,88
Kapitalizacja na koniec Q3 (mln PLN)	15,28	31,45



Akcjonariat

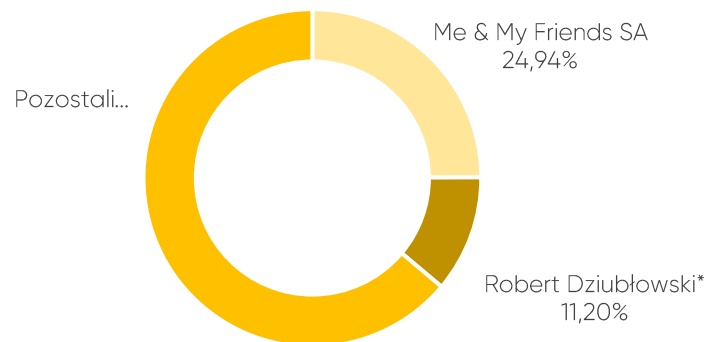
Struktura akcjonariatu The Dust S.A. nie uległa zmianie w okresie III kwartału 2023 r., ani do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 listopada 2023 r.

Tabela 10. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. – stan na dzień publikacji raportu, tj. 14.11.2023 r.

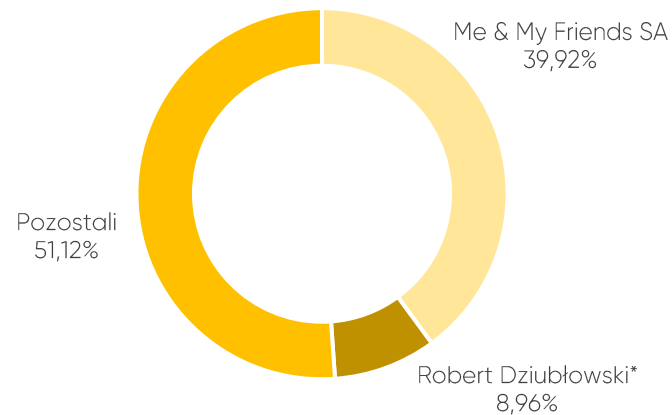
Imię i nazwisko /Nazwa	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZA
Me & My Friends SA	500 000	24,94%	1 000 000	39,92%
Robert Dziubłowski*	224 490	11,20%	224 490	8,96%
Pozostali	1 280 510	63,87%	1 280 510	51,12%
Razem	2 005 000	100,00%	2 505 000	100,00%

*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





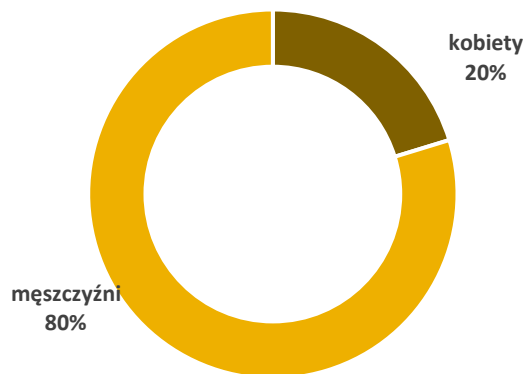
3.6. Zasoby ludzkie

Tabela 11. Zasoby ludzkie w Grupie The Dust S.A. - III kw. 2022 i 2023 r.

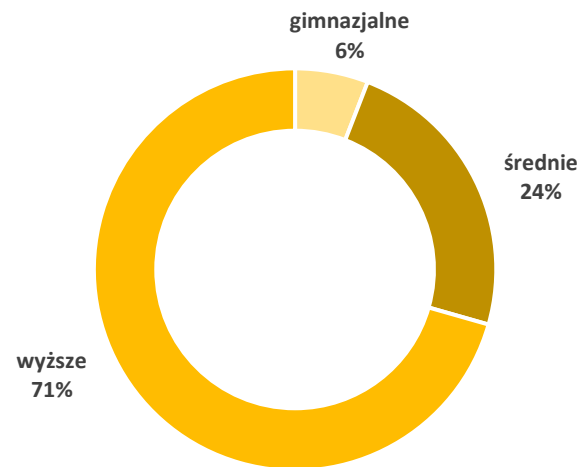
	30.09.2022	30.09.2023
Liczba pracowników – łącznie w tym:	60	74
Liczba pracowników (pełny etat)	34	32
Liczba pracowników B2B	16	27
Inne formy zatrudnienia*	10	15
Średnia wieku pracowników	30,4	31,0

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

Wykres 9. Struktura zatrudnienia wg płci - III kw. 2023 r.



Wykres 10. Struktura zatrudnienia wg wykształcenia - III kw. 2023 r.



Źródło: Spółka; Dane dotyczące wykształcenia nie obejmują osób zatrudnionych na kontraktach B2B oraz umowach o dzieło.



4. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W III KWARTALE 2023 ROKU

4.1. Istotne działania i wydarzenia w III kwartale 2023 r.

Do najważniejszych wydarzeń i działań podjętych w III kwartale 2023 r. należą:

- zawarcie przez spółki z Grupy umowy ramowej z inwestorem na realizację projektów w ramach spółek zależnych w ramach formuły project finance,
- rozpoczęcie pracy nad projektem o kodowej nazwie Project Hammer przez studio zależne Two Horizons S.A. oraz zawarcie umowy z inwestorem na współfinansowanie produkcji (project finance),
- rozpoczęcie pracy nad projektem o kodowej nazwie Project Sword przez studio zależne Game Island S.A. oraz zawarcie umowy na finansowanie vertical slice projektu (project finance),
- aneks do umowy wydawniczej pomiędzy The Dust i Kalypso Media Group na wydanie gry The Inquisitor oraz ustalenie daty premiery,
- premiera 3 DLC do gry Hotel Renovator,
- prace nad grą Hotel Renovator w wersji na konsole starej i nowej generacji,
- prace nad vertical slice gry Airport Renovator,
- prace nad wdrożeniem IP BOX w spółkach The Dust S.A. i Two Horizons S.A.,
- podjęcie przez wydawcę decyzji o produkcji pełnej wersji gry o nazwie kodowej Curb Project,
- rozmowy z wydawcami w celu podpisania umowy na produkcję gry Project Crusaders,
- The Inquisitor – przejście certyfikacji gry wersji na konsole PS5, finalizacja etapu certyfikacji na konsole XSX, XSS, szlifowanie całej produkcji,
- Serum – finalizacja 6-tego etapu produkcji gry,
- Udział w Festiwalu Steam Next 2023 z tytułem The Inquisitor.

Zawarcie przez spółki z Grupy umowy ramowej na realizację projektów w ramach spółek zależnych

Zarząd The Dust S.A. poinformował raportem bieżącym ESPI nr 9/ 2023 w dniu 13 września 2023 r., że spółki The Dust S.A., Two Horizons S.A. i Game Island S.A. zawarły umowę ramową z Phenomen Games S.A. dotyczącą 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. 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.

Umowa zakłada długoterminową współpracę, a szczegółowe warunki dotyczące realizacji każdego projektu będą określane w umowach wykonawczych. W ramach umowy ramowej na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. 14 listopada 2023 r., zostały podpisane dwie umowy wykonawcze z Phenomen Games S.A. na realizację projektów o kodowych nazwach Project Hammer i Project Sword.



Rozpoczęcie pracy nad projektem o kodowej nazwie Project Hammer przez studio zależne Two Horizons S.A. oraz zawarcie umowy z inwestorem na współfinansowanie produkcji

Zarząd The Dust S.A. poinformował raportem bieżącym ESPI nr 8/ 2023 w dniu 23 sierpnia 2023 r., że spółka zależna Two Horizons S.A. zawarła umowę inwestycyjną z Phenomen Games S.A. dotyczącą współfinansowania przez Inwestora gry o kodowej nazwie Project Hammer, której zarówno deweloperem, jak i wydawcą będzie Two Horizons. Zgodnie z treścią umowy Inwestor pokryje 75% kosztów produkcyjnych i 50% kosztów związanych z marketingiem gry. Łączny wkład na produkcję i marketing zostanie pokryty w 71% przez Inwestora i w 29% przez Two Horizons, przy czym wkład wnoszony przez Inwestora, w wysokości 1,26 mln PLN, jest bezzwrotny. W zamian za wkład Inwestor ma zagwarantowane prawo do udziału w przychodach generowanych z komercjalizacji gry (revenue share). Warunki współpracy przewidują podział przychodów od pierwszej sprzedanej kopii w proporcji:

- 71% / 29% na korzyść Inwestora do momentu osiągnięcia przez Inwestora przychodu równego wniesionemu wkładowi,
- 50% / 50% po zaistnieniu ww. warunku.

Project Hammer jest zgodny ze specjalizacją spółki Two Horizons, czyli produkcją gier z gatunku symulatorów z nastawieniem na renowatory. Gra będzie realizowana na platformy stacjonarne PC, przy czym planowane jest jej portowanie na kolejne urządzenia. Zgodnie z harmonogramem będącym częścią umowy trailer gry będzie gotowy w IV kwartale 2023 r., natomiast premiera planowana jest w roku 2025. Łączny początkowy budżet gry na produkcję i marketing ma wynieść 1,77 mln PLN.

Rozpoczęcie pracy nad projektem o kodowej nazwie Project Sword przez studio zależne Game Island S.A. oraz zawarcie umowy na finansowanie vertical slice projektu

Zarząd The Dust S.A. poinformował raportem bieżącym ESPI nr 10/ 2023 w dniu 13 września 2023 r., że spółka zależna Game Island S.A. zawarła umowę z Phenomen Games S.A. dotyczącą finansowania początkowego etapu gry (vertical slice) o kodowej nazwie Project Sword. Na podstawie umowy Inwestor sfinansuje w całości koszt produkcji vertical slice gry, na bazie, którego studio rozpocznie rozmowy z wydawcami mające na celu podpisanie umowy wydawniczej, która sfinansuje produkcję pełnej wersji gry oraz działania promocyjne i marketingowe. Strony ustaliły budżet etapu vertical slice na 870 tys. PLN i termin jego zakończenia w III kwartale 2024 r. Zwrot wkładu Inwestora wraz z określonym procentowo wynagrodzeniem nastąpi dopiero po podpisaniu umowy wydawniczej i zostanie wypłacony w transzach z przychodu z MG (Minimum Guarantee), tj. gwarantowanego przychodu dla studia od wydawcy. Inwestor nie będzie mieć udziału w przychodach z tantiem od wydawcy. W przypadku, gdy podpisanie umowy z wydawcą nie dojdzie do skutku wniesiony wkład inwestorski jest bezzwrotny. Strony mogą zdecydować o dalszym samodzielnym finansowaniu produkcji i realizacji projektu w modelu self-publishing, Project Sword jest zgodny ze specjalizacją spółki Game Island, czyli produkcją gier z gatunku survival. Gra będzie realizowana na platformy stacjonarne PC, przy czym planowane jest jej portowanie na kolejne urządzenia.

Aneks do umowy wydawniczej pomiędzy The Dust i Kalypso Media Group na wydanie gry The Inquisitor oraz ustalenie daty premiery

Zarząd The Dust S.A. poinformował raportem bieżącym ESPI nr 11/ 2023 w dniu 26 września 2023 r., że podpisał aneks do umowy wydawniczej z Kalypso Media Group dotyczącej produkowanej przez The Dust gry The Inquisitor, o której informował raportem bieżącym nr 13/2022 z dnia 3 sierpnia 2022 r. Aneks zmienia wartość kontraktu 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,

- Emitentowi przysługiwać będzie udział w przyszłych przychodach z gry (revenue share) po zwrocie kosztów poniesionych przez Wydawcę.

Zmniejszenie wysokości wkładu produkcyjnego Wydawcy wpłynie na szybszy udział Emitenta w przyszłych przychodach z gry (revenue share). Aneks przewidywał również podpisanie przez strony umowy pożyczki, która została równoległe podpisaniem wraz z podpisaniem ww. aneksu. Kalypso udzieliło The Dust pożyczki w wysokości 100 tys. EUR, oprocentowanej na 4% rocznie na okres 18 miesięcy (w tym 6 miesięcy karencji i spłata w 12 ratach) wypłacanej po dniu podpisania ww. umowy.

W aneksie strony ustaliły datę premiery gry The Inquisitor na Q1/2024, która została później podana na karcie gry na platformie Steam, jako luty 2024 r. Precyzyjna data premiery zostanie podana odrębnym raportem bieżącym.

Premiera 3 DLC do gry Hotel Renovator

Dodatki do gry Hotel Renovator to dodatkowe paczki z meblami w różnych stylach, nowe elementy dekoracji, a także nowe pomieszczenia do renowacji. W III kwartale br. miały miejsce premiery 2 dodatków: Steampunk Furniture Set (premiery 27 lipca) i Disco Room & Furniture Set (premiery 7 września). W IV kwartale światło dzienne ujrzał jeden dodatek zatytułowany Indoor Garden Room & Furniture Set (premiery 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.

Prace nad grą Hotel Renovator w wersji na konsole starej i nowej generacji

Gra uzyskała certyfikację wersji na konsole Sony PlayStation 5, a obecnie jest w trakcie finalizacji etapu certyfikacji na konsole Microsoft Xbox Series X. Zespół Two Horizons

przygotowuje również wersję na konsole starej generacji (obecnie jest to etap Gold Master Candidate).

Prace nad vertical slice gry Airport Renovator

W III kwartale br. zespół Two Horizons przygotowywał vertical slice gry, tj. reprezentatywny fragment przedstawiający wszystkie najważniejsze mechaniki, poziomy, styl artystyczny, ekonomię oraz interfejs użytkownika. Two Horizons wraz z wydawcą zdecydowali o wydłużeniu czasu niezbędnego na przygotowanie vertical slice gry. Wynika to z potrzeby doszlifowania koncepcji gry przez Game Designerów Focusa i Two Horizons. Jednocześnie została podjęta decyzja o zwiększeniu budżetu na realizację gry z kwoty 1,68 mln EUR na 1,72 mln EUR oraz zmianie daty planowanego ukończenia gry z 2024 r. na I kwartał 2025 r. - zarówno w wersji na komputery PC oraz na konsole. Jednocześnie w drodze aneksu budżet wcześniej zaplanowany na dodatki zasilił produkcję bazowej wersji gry, a w sprawie osobnego budżetu na dodatki studio wraz z wydawcą będą rozmawiali na dalszym etapie produkcji gry.

Prace nad wdrożeniem IP BOX i ulgi B+R

Zarządzający Grupą podjęli decyzję o weryfikacji możliwości wdrożenia ulg podatkowych. W III kwartale br. kontynuowane były prace nad wdrożeniem IP BOX i ulgi B_R w spółkach The Dust S.A. i Two Horizons S.A. Wysłany został wniosek o interpretację podatkową oraz przygotowane zostały przez doradcę podatkowego (ENODO) rekomendację. Zarządzający przewidują uzyskanie interpretacji i zakończenie całego procesu do końca roku.

Podjęcie decyzji o produkcji pełnej wersji gry o nazwie kodowej Curb Project

Zarząd The Dust S.A. poinformował raportem bieżącym ESPI nr 13/ 2023 w dniu 2 listopada 2023 r., że spółka zależna 4Knights S.A oraz Wydawca podjęli decyzję o produkcji pełnej wersji gry o nazwie kodowej Curb Project. Nazwa wydawcy i wartość projektu nie zostały 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.

Rozmowy z wydawcami w celu podpisania umowy na produkcję gry Project Crusaders

W III kwartale br. studio 4Knights S.A. prowadziło rozmowy z wydawcami w celu zwrócenia kontraktu na produkcję pełnej wersji gry Project Crusaders.

The Inquisitor – przejście certyfikacji gry wersji na konsole PS5, finalizacja etapu certyfikacji na konsole XSX, XSS, szlifowanie całej produkcji

The Dust S.A. realizuje zakładany plan produkcyjny zgodnie z przyjętym harmonogramem, a poszczególne kamienie milowe są odbierane przez wydawcę. Obecnie zespół pracuje nad dopracowaniem animacji oraz poprawą wydajności gry. Gra uzyskała certyfikację wersji na konsole Sony PlayStation 5, a obecnie jest w trakcie finalizacji etapu certyfikacji na konsole Microsoft Xbox Series X/S.

Serum – finalizacja 6-tego etapu produkcji gry

Obecnie studio Game Island S.A. finalizuje 6-ty etap produkcji Serum, którego zwieńczeniem jest wersja BETA gry. Zespół projektowy nieustannie pracuje, aby spełnić założenia oraz cele wskazane w harmonogramie wydawniczym, jednocześnie zapewnić

jak najlepszą jakość rozgrywki i dostarczyć graczom jak najlepszy produkt. Planowane są również dalsze kroki w rozwoju projektu, starając się przewidzieć, jakie nowości i ulepszenia mogą jeszcze trafić do gry, aby zaspokoić oczekiwania społeczności graczy. W procesie produkcyjnym, oprócz kolejnych systemów i funkcji w trybie single player, znajdują się mechaniki trybu CO-OP, które są regularnie ulepszone i udoskonalane. Równolegle prowadzone są testy w systemie single, jak i multiplayer.

Udział w Festiwalu Steam Next 2023 z dwoma tytułami – The Inquisitor

Wersja demonstracyjna gry The Inquisitor została zaprezentowana podczas największego festiwalu w branży gamedev odbywającego się w formule online - Steam Next Fest. To wydarzenie, podczas którego prezentowane są wersje demonstracyjne gier będących w produkcji deweloperów z całego świata. Demo The Inquisitor było dostępne do pobrania na platformie Steam od 28 października przez cały czas trwania festiwalu. Prezentowana wersja demonstracyjna tytułu w ciągu 7 dni festiwalu pobrana została ponad 17 tys. razy, a odnotowany przyrost wishlisty wyniósł 16,5 tys. osób, co daje zmianę o 80 pozycji w górę na Global Top Wishlist.

Po zakończonym 16 października Steam Next Fest wishlista The Inquisitor przekroczyła poziom 73 000 zapisów. Mediana czasu spędzonego przez użytkowników na prowadzeniu śledztwa jako Mordimer Madderin wyniosła ponad 45 minut, a najwyższa liczba jednocześnie grających (tzw. peak graczy) wyniósł 115 osób. Zainteresowanie tytułem i przyrost wishlisty odbyło się organicznie. Studio wraz z wydawcą Kalypso Media Group podjęli decyzję o rozpoczęciu kampanii marketingowej po nowym roku, na miesiąc przed planowaną datą premiery. Budżet na działania promocyjne wspierające sprzedaż wynosi maksymalnie 600 000 Euro.

4.2. Opis stanu realizowanych projektów oraz plany rozwoju

THE INQUISITOR



Projektem spółki The Dust S.A. jest gra The Inquisitor oparta 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 niebezpiecznym, 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 Oficjum, mając wpływ na zakończenie gry.

W III kwartale 2022 roku 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 br. 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 (szczegóły w pkt 4.1.), która została równolegle podpisaniem wraz z podpisaniem aneksu. Kalypso udzieliło The Dust pożyczki w wysokości 100 tys. EUR.

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. Umowa przewiduje wydanie gry na platformy PC (Steam, GOG, Epic, Windows Store), Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X.



W aneksie strony ustaliły datę premiery gry The Inquisitor na Q1/2024, która została później podana na karcie gry na platformie Steam, jako luty 2024 r. Precyzyjna data premiery zostanie podana odrębnym raportem bieżącym.

Na dzień bilansowy, tj. 30 września 2023 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka The Dust wygenerowała przychody (ujęte jako pozycja w bilansie Rozliczenia Międzyokresowe Przychodów) w wysokości 4,65 mln PLN.

The Dust S.A. realizuje zgodnie z przyjętym planem produkcyjnym poszczególne kamienie milowe które są odbierane przez wydawcę. Obecnie zespół pracuje nad dopracowaniem animacji oraz poprawą wydajności gry.

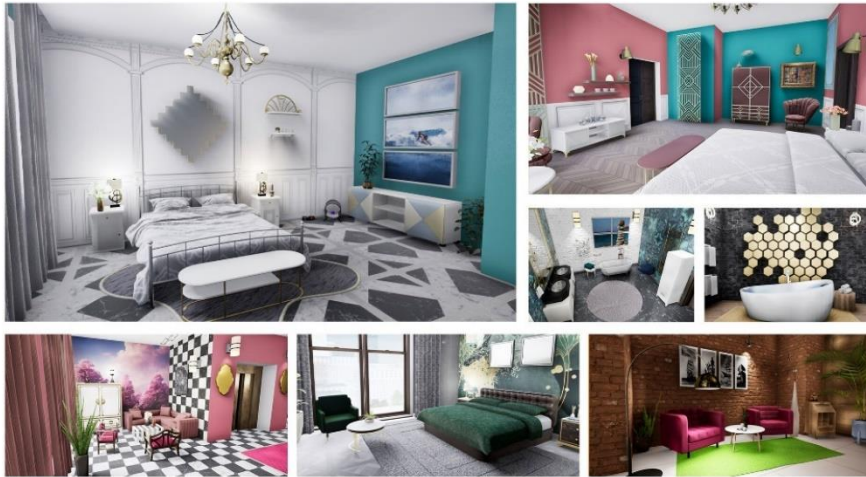
Nadrzędnym celami w 2023 r. jest dostarczenie możliwie najlepszej jakości, zarówno pod względem graficznym, jak i gameplayowym oraz przygotowanie do przeprowadzenia na początku 2024 r., wspólnie z zespołem wydawcy, kampanii marketingowej projektu.

W sierpniu studio The Dust wzięło udział w targach Gamescom w Kolonii, w trakcie których odbywały się zamknięte prezentacje i pokazy gry The Inquisitor dla międzynarodowej prasy branżowej. Przedstawiciele mediów zwrócili uwagę na piękne lokacje i mroczny klimat średniowiecznego miasteczka. Uwagę prasy przykuła historia i odwrócona wersja chrześcijaństwa przedstawiona w grze. Prowadzenie śledztwa jako inkwizytor i wybory moralne w dialogach również były skrupulatnie rejestrowane przez słuchaczy podczas prezentacji. Największym highlightem pokazu był Kat – postać, z którą główny bohater spotka się w lochach pod miastem Koenigstein.

Kolejnym wydarzeniem branżowym, na którym został zaprezentowany tytuł był Festiwal Steam Next, podczas którego zaprezentowana została wersja demonstracyjna gry. To największych festiwali w branży gamedev odbywających się w formule online. Jest to wydarzenie, podczas którego prezentowane są wersje demonstracyjne gier będących w produkcji deweloperów z całego świata. Demo The Inquisitor było dostępne do pobrania na platformie Steam od 28 października przez cały czas trwania festiwalu. Prezentowana wersja demonstracyjna tytułu w ciągu 7 dni festiwalu pobrana została ponad 17 tys. razy, a odnotowany przyrost wishlisty wyniósł 16,5 tys. osób, co daje zmianę o 80 pozycji w górę na Global Top Wishlist. Po zakończonym 16 października Steam Next Fest wishlista The Inquisitor przekroczyła poziom 73 000 zapisów. Mediana czasu spędzonego przez użytkowników na prowadzeniu śledztwa jako Mordimer Madderdin wyniosła ponad 45 minut, a najwyższa liczba jednocześnie grających (tzw. peak graczy) wyniósł 115 osób. Warto podkreślić, że zainteresowanie tytułem i przyrost wishlisty oraz zmiana o 80 pozycji w górę na Global Top Wishlist odbyło się organicznie. Studio wraz z wydawcą Kalypso Media Group podjęli decyzję o rozpoczęciu kampanii marketingowej po nowym roku, na miesiąc przed planowaną datą premiery. Budżet na działania promocyjne wspierające sprzedaż wynosi maksymalnie 600 000 Euro.



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 I kwartale 2022 r. spółka zależna Two Horizons S.A. podpisała umowę wydawniczą dotyczącą gry Hotel Renovator z francuskim wydawcą Focus Entertainment - raport bieżący ESPI nr 2/2022 z dnia 14 lutego 2022 r. - ustalenie warunków współpracy, na-

tomiast w czerwcu 2022 roku nastąpiło podpisanie ostatecznej umowy – raport bieżący ESPI nr 11/2022 z dnia 29 czerwca 2022 r. , która została częściowo zmieniona aneksem podpisanym w dniu 22 czerwca br. - raport bieżący ESPI nr 7/2023 z dnia 22 czerwca 2023 r.

Na podstawie umowy (z późn. zm.) wydawca pokrywa koszty produkcji i promocji gry. Umowa przewiduje stworzenie gry w wersji na komputery PC oraz na konsole PS5, Xbox Series X, PS4 oraz Xbox One, a także wydanie łącznie 7 dodatków. Główne warunki współpracy zakładają pokrycie przez wydawcę kosztów rozwoju projektu w wysokości 1,00 mln Euro po realizacji określonych w umowie etapów produkcji gry (w formie wpłat do Spółki), opłaty licencyjnej dla Epic Games za Unreal Engine, kosztów lokalizacji i marketingu oraz kosztów zewnętrznego dostawcy portującego grę na konsole starej i nowej generacji. Jednocześnie spółka zachowuje wszelkie prawa autorskie do gry Hotel Renovator, a w razie osiągnięcia sukcesu sprzedażowego studio otrzyma również udział w przychodach po pokryciu kosztów wydawcy. Na dzień bilansowy, tj. 30 września 2023 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka zależna wygenerowała przychody w wysokości 4,59 mln PLN.

Hotel Renovator w wersji na komputery PC został wydany 7 marca 2023 r. na platformach Steam oraz Epic Games. W pierwszym tygodniu została osiągnięta największa liczba jednocześnie grających (tzw. peak graczy) wynosząca 2503 osoby. Cena gry została ustalona na 24,99 USD/Euro, a na premierę uruchomiono obniżkę ceny o 20%. Najwyższą jak do tej pory przecenę gry (35%) zastosowano podczas wyprzedaży organizowanej przez Focus Entertainment na platformie Steam, która zakończyła się 2 listopada br.

Na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. 14 listopada 2023 r. ocena gry na Steam wynosi 77% all reviews (przy liczbie ocen 1 396), natomiast na Epic Games – 4,4. Ocena gry na Steam z ostatnich 30 dni sukcesywnie rośnie i obecnie wynosi 82%.

Główne rynki sprzedaży gry to Niemcy, USA, Wielka Brytania, Chiny i Francja.



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

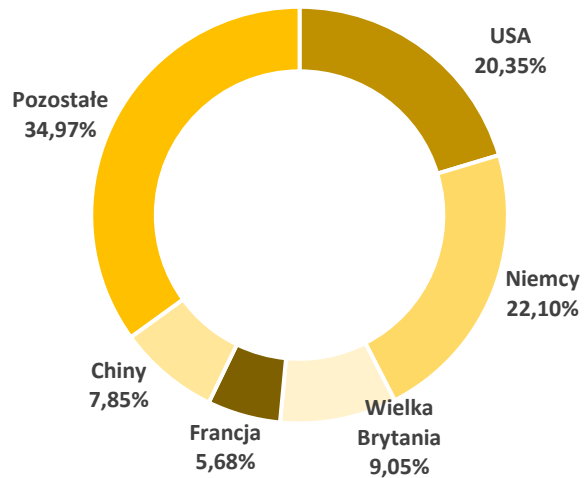
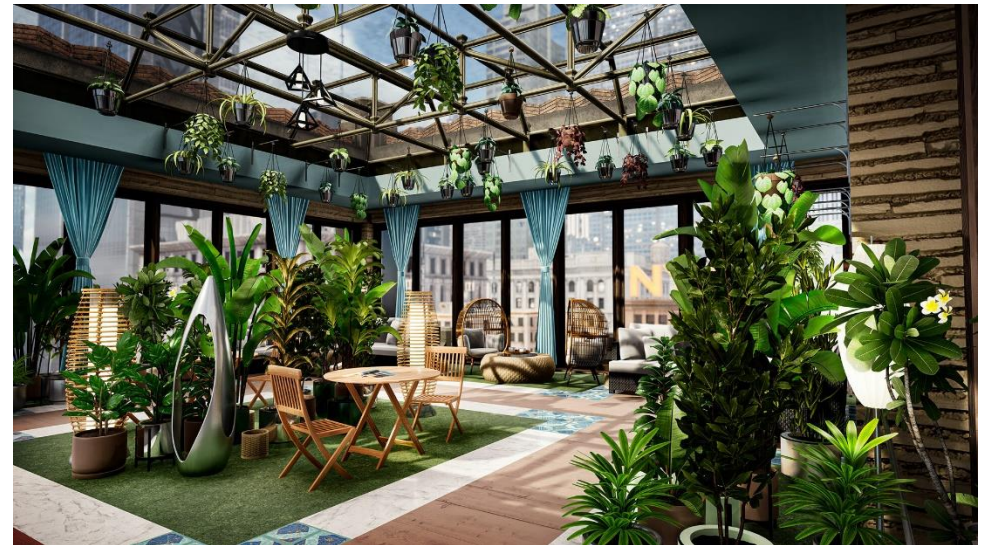


Tabela 12. Dane statystyczne dotyczące gry Hotel Renovator – stan na dzień publikacji raportu za III kw. 2023 r., tj. 14 listopada 2023

Ocena Steam	77%
Liczba recenzji na Steam	1296
Peak graczy	2503
Maksymalny dobowy peak graczy z ostatnich 30 dni	212
Średni czas gry	14 h 35 min
Mediana czasu gry	8 h 02 min
Odsetek graczy grających ponad 20 godzin	21%
Obecny stan wishlist	157 205

Studio zależne Two Horizons S.A. do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 listopada br., wydało łącznie 7 dodatków. Dodatki do gry (zwane dalej „DLC”) są paczkami mebli i elementami wystroju wnętrz w różnych stylach do wykorzystania we wnętrzach hotelowych oraz kolejnymi wnętrzami przeznaczonymi do renowacji. Wszystkie dodatki są płatne, ale ich cena nie jest wysoka. 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.



Dodatkowo, w ramach darmowej aktualizacji, gracze otrzymali integrację gry z systemem mod.io, który 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.

Dalsze plany produkcyjne w zakresie Hotelu Renovator - to produkcja wersji gry na konsole Sony i Microsoft. Produkcja gry w wersji na konsole nowej (PS5 i XSX) i starej generacji (PS4 i Xbox One) została rozdzielona i znajduje się obecnie na różnym etapie.



Gra uzyskała certyfikację wersji na konsole Sony PlayStation 5 i jest w trakcie finalizacji etapu certyfikacji na konsole Microsoft Xbox Series X. Stare generacje znajdują się już na etapie przygotowania wersji Gold Master Candidate, natomiast czeka je dłuższy niż w przypadku nowych generacji proces optymalizacji gry. Data premiery gry w wersji na konsole zostanie ustalona przez wydawcę po przejściu certyfikacji każdej z platform i najprawdopodobniej będzie to I kwartał 2024 r.

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 lutym 2023 r. spółka zależna Two Horizons S.A. podpisała umowę wydawniczą dotyczącą gry Airport Renovator ponownie z francuskim wydawcą Focus Entertainment (raport bieżący ESPI nr 1/2023 z dnia 10 lutego 2023 r.). Wydawca docenił jakość pracy zespołu realizującego Hotel Renovator i postanowił podpisać umowę na realizację gry jeszcze przed końcem produkcji pierwszego tytułu. Jest to potwierdzenie słuszności podejścia Two Horizons S.A. do produkowanych gier. Na podstawie umowy wydawca pokrywa koszty produkcji i marketingu gry. W październiku br. Zarząd The Dust S.A. poinformował o podpisaniu przez Two Horizons S.A. i Focus Entertainment aneksu do ww. umowy wydawniczej (raport bieżący ESPI nr 12/ 2023 z dnia 26 października 2023 r.). Na podstawie aneksu zmieniła się wartość umowy z wydawcą z kwoty 1,68 mln EUR na 1,72 mln EUR oraz data planowanego ukończenia gry z 2024 r. na I kwartał 2025 r. - zarówno w wersji na komputery PC oraz na konsole. Jednocześnie w drodze aneksu budżet wcześniej zaplanowany na dodatki zasilił produkcję bazowej wersji gry, a w sprawie osobnego budżetu na dodatki studio wraz z wydawcą będą rozmawiali na dalszym etapie produkcji gry.



Spółka zależna otrzyma bezzwrotne wynagrodzenia w kwocie 1,72 mln Euro na rozwój tytułu. Oprócz wkładu finansowego w rozwój gry, w zależności od wyników jej sprzedaży, Focus Entertainment zapłaci na rzecz Two Horizons S.A. dodatkowe tantiemy od wygenerowanej sprzedaży. Prawa własności intelektualnej do tytułu pozostają w rękach Two Horizons. Umowa przewiduje wydanie gry na platformy PC, Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X. Na dzień bilansowy, tj. 30 września 2023 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka zależna wygenerowała przychody (ujęte jako pozycja w bilansie Rozliczenia Międzyokresowe Przychodów) w wysokości 2,06 mln PLN.

Obecnie zespół pracuje nad vertical slice gry, tj. reprezentatywnym fragmentem gry przedstawiającym wszystkie najważniejsze mechaniki, poziomy, styl artystyczny, ekonomię oraz interfejs użytkownika. Podczas, gdy demo Airport Renovator zostało stworzone w silniku Unreal Engine 4, to pełna wersja gry powstaje w jego najnowszej odsłonie – 5.3. Zmiana ta spowodowała konieczność prowadzenia prac deweloperskich od początku, bez możliwości wykorzystania kodu wersji demo. Korzyścią zmiany wersji silnika jest pozbycie się długu technologicznego i możliwość wykorzystania funkcjonalności dostępnej wyłącznie w jego najnowszej wersji.

Two Horizons wraz z wydawcą zdecydowali o wydłużeniu czasu niezbędnego na przygotowanie vertical slice gry. Wynika to z potrzeby doszlifowania koncepcji gry przez Game Designerów Focusa i Two Horizons.

Harmonogram rozwoju produkcji:

- Demo – 2021 – prezentacja na Steam Next Fest
- Rozpoczęcie prac nad pełną wersją gry - 2022
- Vertical Slice – IV kwartał 2023
- Alpha – TBD
- Beta – TBD
- Koniec produkcji – I kwartał 2025

Studio wdrożyło szereg zmian mających ogromny wpływ na jakość i tempo prac nad tytułem Airport Renovator, w porównaniu do procesu produkcyjnego gry Hotel Renovator. Pierwszą zmianą było powiększenie zespołu o nowych specjalistów, tj. Technical Art Lead, 3D Artist, Concept Artist oraz Game Designer. Drugą - zmiana na silnik Unreal Engine w wersji 5. Korzystanie z najnowszej wersji silnika Unreal pozwala na postawienie poprzeczki jakościowej jeszcze wyżej niż to było w przypadku pierwszej gry. Kolejne zmiany dotyczą platform, na których zostanie wydana gra. W przypadku tytułu Airport Renovator planowane jest jednoczesne wydanie gry na wszystkich platformach: PC, Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X. Natomiast produkcja wersji konsolowych będzie realizowana in-house, co pozwoli na lepszą kontrolę procesu i optymalizację kosztów.

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.

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. 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 I kwartale 2024 r., a w pełnej wersji do końca czerwca 2024 r. Rozważana jest 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. Na dzień bilansowy, tj. 30 września 2023 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka zależna wygenerowała przychody (ujęte jako pozycja w bilansie Rozliczenia Międzyokresowe Przychodów) w wysokości 4,07 mln PLN.

W czerwcu br. studio Game Island we współpracy z wydawcą Toplitz Productions, zaprezentowało na festiwalu MIX | Guerrilla Collective 2023 gameplay trailer gry Serum. Trailer Serum został przyjęty entuzjastycznie i był trzecim najczęściej oglądanym zwiastunem gry podczas wydarzenia Guerrilla Collective. W komentarzach oglądający podkreślali umiejętność oddania mrocznego i tajemniczego klimatu oraz realistyczną i jednocześnie niepowtarzalną grafikę. Tytuł był porównywany do kultowej gry The Forest.

W sierpniu br. studio Game Island we współpracy z wydawcą Toplitz Productions było obecne na targach gamingowych Gamescom 2023, podczas których prezentowany był fragment rozgrywki Serum. Prezentacje odbywały się zarówno w strefie biznesowej (w tym dla międzynarodowych mediów branżowych), jak i w sekcji Indie zapew-

niając możliwość zapoznania się z grą szerokiej grupie uczestników targów. Demonstracyjna wersja Serum spotkała się z bardzo dobrym odbiorem zarówno wśród przedstawicieli biznesu, prasy, jak i graczy.

Dzięki skutecznym działaniom marketingowym nastąpił znaczący wzrost zainteresowania tytułem Serum, powiększając wishlistę o ponad 75%. Obecnie nadal notowany jest stały wzrost zainteresowania. W najbliższych miesiącach planowana jest intensyfikacja działań promocyjnych, co będzie możliwe dzięki mocnemu wsparciu ze strony wydawcy.

Równocześnie studio pracuje nad realizacją kluczowych etapów rozwoju projektu Serum, aby wszystko było gotowe na planowane wydanie gry w wersji early access w I kwartale 2024 roku.





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 br. 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.

Curb Project

Na początku II kwartału br. 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 br. zespół 4Knights finalizował proof of concept Projektu Curb, który został przekazany do wydawcy na początku października br. w celu wydania decyzji o produkcji pełnej wersji gry.

W listopadzie br. 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.

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 (szczegóły umowy w pkt 4.1.), a łączny początkowy budżet gry na produkcję i marketing ma wynieść 1,77 mln PLN. Podanie szczegółów projektu takich, jak nazwa gry, pierwszy trailer oraz karta Steam, planowane jest na IV kwartał 2023 roku, a premiera gry przewidziana jest na rok 2025.

Project Sword

We wrześniu br. 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 ma zapewnione finansowanie na realizację vertical slice projektu w modelu project-finance (szczegóły umowy w pkt 4.1.).



Budżet etapu vertical slice szacowany jest na 870 tys. PLN, a termin jego zakończenia zaplanowano na III kwartale 2024 r. Dalsze etapy gry będą realizowane we współpracy z wydawcą. W przypadku, gdy podpisanie umowy z wydawcą nie dojdzie do skutku rozważane jest finansowanie produkcji wspólnie z Inwestorem i realizacja projektu w modelu self-publishing. Gra będzie realizowana na platformy stacjonarne PC, przy czym planowane jest jej portowanie na kolejne urządzenia.

Pozostałe projekty Grupy Kapitałowej The Dust S.A.

Oprócz wyżej opisanych produkcji Grupa Kapitałowa The Dust S.A. posiada 5 gier w fazie preprodukcji i badania popytu: Aquapark Renovator oraz Best Mall Simulator

(studio zależne Two Horizons). Grupa nie planuje rozpoczęcia ww. produkcji w najbliższym czasie.

Studio zależne Two Horizons S.A. posiada również w swoim portfolio tytuł Camping Builder w wersji demo. W Camping Builderze gracz wciela się w rolę przedsiębiorcy, który kupił egzotyczną wyspę inspirowaną hawajskimi pejzażami. Jego zadaniem będzie stworzenie na wyspie ośrodka wypoczynkowego funkcjonującego w zgodzie z naturalnym środowiskiem. W przypadku tego tytułu ukończony został etap badania popytu. Gra została bardzo dobrze przyjęta przez graczy, jednak z uwagi na model biznesowy przyjęty w Grupie spółka zależna koncentruje się obecnie na produkcji tytułu Airport Renovator. Jednocześnie brane są pod uwagę wszelkie opcje biznesowe związane z tym tytułem, który zyskał już zainteresowanie społeczności graczy oraz wydawców.



4.3. 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 wzbogacać posiadane know how w zakresie marketingu i komercjalizacji projektów, a także w celu pozyskania kapitału na sukcesywne wprowadzanie self publishingu w wybranych projektach. Na początkowym etapie rozwoju

CEL STRATEGICZNY

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



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.).

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

CEL BIZNESOWY

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



i środowiska, aby mogli skupić się wyłącznie na pracy nad produkcjami pozostawiając wszystkie wyzwania około produkcyjne (marketing, administrację, 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

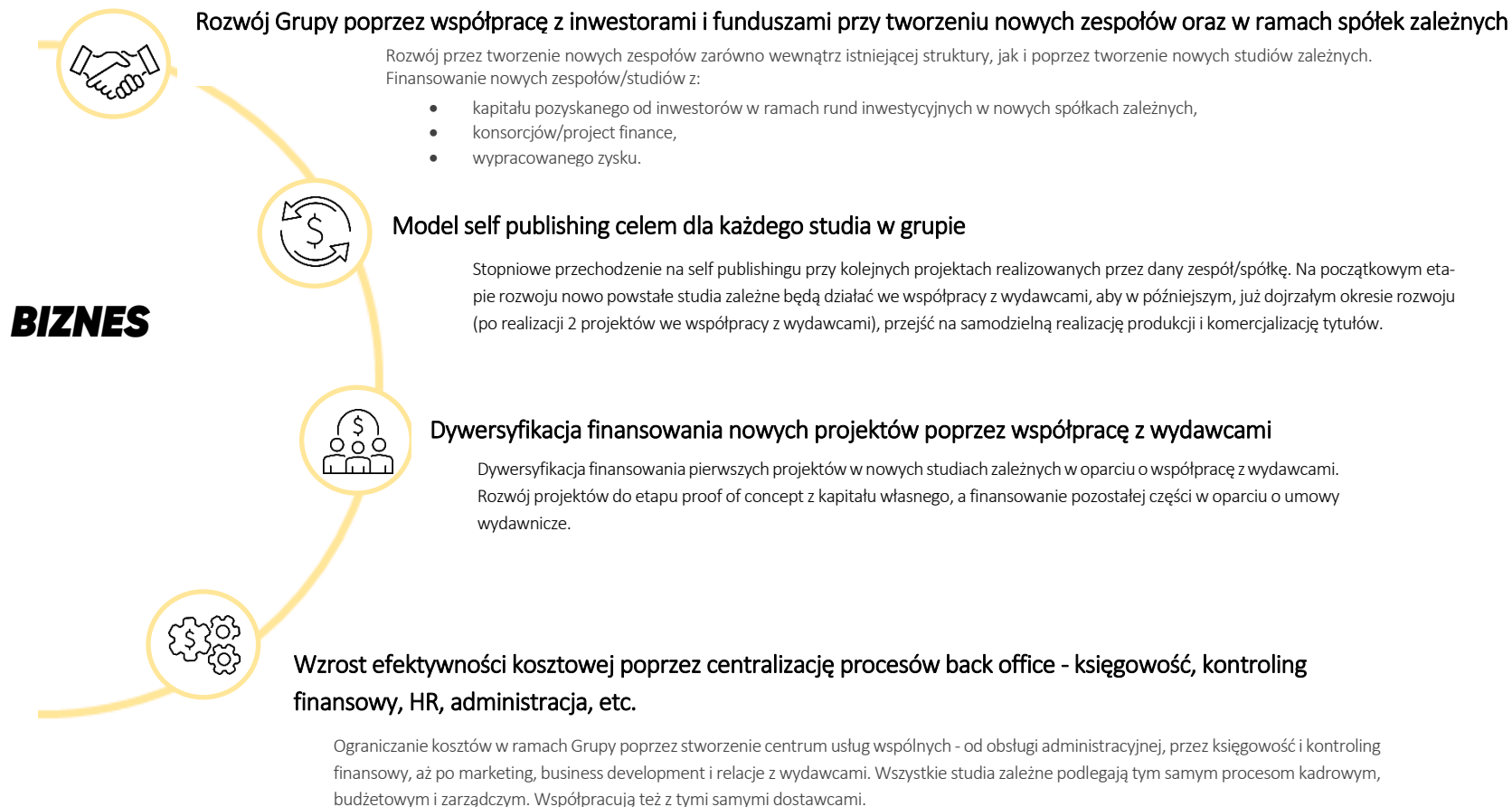




Graf 6. Operacyjne cele marketingowe - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka

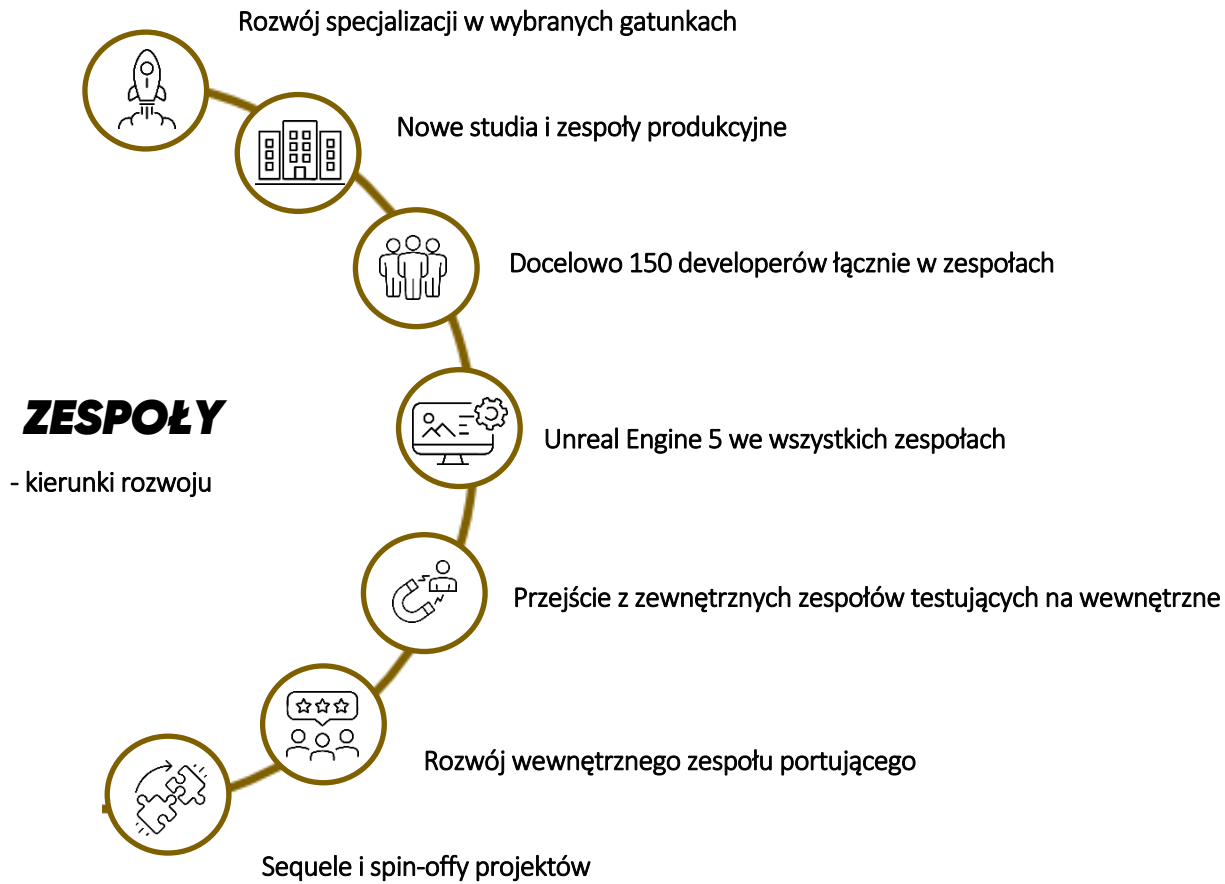


Graf 7. Operacyjne cele biznesowe - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka





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 odbywać 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 br. pomiędzy The Dust S.A., Two Horizons S.A. i Game Island S.A. oraz Phenomen Games S.A. dotyczącą 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 br. 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 pełnić 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 br. 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.

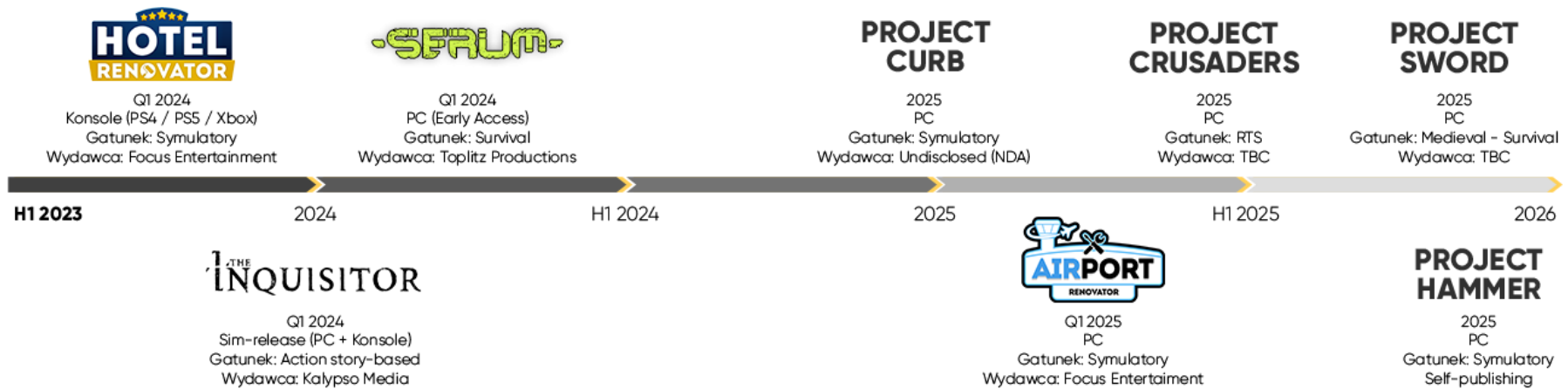
W I kwartale 2024 r. zaplanowana jest premiera Serum w wersji na PC w opcji wczesnego dostępu (early access), a w pełnej wersji do końca czerwca 2024 r. Zarówno Serum, jak i The Inquisitor, realizowane są we współpracy z wydawcami.

W 2025 r. planowane są premiery tytułów Curb Project, Airport Renovator, Project Crusaders, 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.

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





4.4. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy

Czynniki wewnętrzne

W ocenie Zarządu The Dust S.A. na sytuację finansową, perspektywy 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 nowej (PlayStation 5, Xbox Series S|X) i starej generacji (PlayStation 4, Xbox One);
- rozszerzenie Hotelu Renovator o kolejne dodatki, których realizacja planowana jest na I kwartał 2024 r.;
- przyjęcie przez rynek gry The Inquisitor, którego premiera zaplanowana jest na I kwartał 2024 r.;
- przyjęcie przez rynek kolejnego tytułu – Serum, którego premiera w wersji na PC w opcji wczesnego dostępu zaplanowana jest na I kwartał 2024 r., a w pełnej wersji do końca czerwca 2024 r.;
- kontynuacja prac nad grą Airport Renovator;
- pozyskanie globalnego wydawcy przez studio 4Knights S.A. w celu kontynuacji pracy nad pierwszym tytułem Project Crusaders;
- kontynuacja prac nad grą Curb Project;
- debiut spółek zależnych Two Horizons S.A. oraz Game Island S.A. na rynku NewConnect;
- postęp w procesie rekrutacji nowych pracowników w celu budowy zespołów realizujących kolejne projekty w Grupie - Project Hammer i Project Sword;
- wdrożenie ulg podatkowych: IP Box oraz Ulga B+R;

Czynniki zewnętrzne

W ocenie Zarządu The Dust S.A. na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy Kapitałowej w pespektywie 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;
- ilość premier nowych gier w I połowie 2024 r. oraz ich przyjęcie przez rynek;

III KWARTAŁ 2023

DANE FINANSOWE

**THE
DUST**

Horizons

**X
GAME
ISLAND**

**4
KNIGHTS**



5. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH

Grupa The Dust S.A. zakończyła 9 miesięcy 2023 r. z skonsolidowanymi wynikami finansowymi na poziomie zgodnym z wewnętrznymi prognozami finansowymi przygotowywanymi przez Zarząd Spółki. W ujęciu całej Grupy Kapitałowej, The Dust osiągnął skonsolidowane przychody ze sprzedaży produktów w wysokość 4,59 mln PLN, co jest efektem rozpoczęcia komercjalizacji wersji PC projektu Hotel Renovator w marcu 2023 roku realizowanego przez spółkę zależną Two Horizons S.A. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości wpłaty z tytułu umów wydawniczych agregowane są na bilansie na pozycji rozliczeń międzyokresowych przychodów (RMP) i aktywowane w rachunku wyników w momencie premiery gry (tj. marzec 2023 r. dla projektu Hotel Renovator).

W II i III kwartale 2023 r. spółka Two Horizons odnotowała kolejne wpłaty z tytułu realizacji umowy dotyczącej projektu Hotel Renovator w wysokości 920 tys. PLN. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości są one księgowane bezpośrednio na rachunku zysków i strat w pozycji przychody ze sprzedaży.

Skonsolidowane koszty operacyjne składały się w znacznej mierze z kosztów usług obcych (w tym kontraktów B2B z podwykonawcami) oraz wynagrodzeń i ubezpieczeń społecznych. Łącznie te trzy pozycje wyniosły 9,5 mln PLN w ciągu pierwszych 9 miesięcy 2023 r. Koszty te są głównie związane z realizacją projektów i w ujęciu kwartał do kwartału są na podobnym poziomie.

Skonsolidowany wynik operacyjny (EBIT) wyniósł w ciągu pierwszych 9 miesięcy 2023 r. 508 tys. PLN, przy skonsolidowanym zysku brutto w wysokości 469 tys. PLN.

W bilansie po stronie aktywów największą pozycję stanowi Produkcja w toku (12,56 mln PLN), która jest związana bezpośrednio z kosztami rozwijanych projektów. Koszty projektów przypadające na konsorcjanta (w ramach finansowania w konsorcjum dla spółek The Dust S.A. i Two Horizons S.A.) zagregowane są w pozycji Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe i dotyczą głównie projektu The Inquisitor (2,68 mln PLN). Do 30.09.2023 łączne nakłady na projekty w omawianym roku wyniosły 6,21 mln PLN, w tym:

- 2,37 mln PLN przeznaczono na produkcję The Inquisitor;
- 1,68 mln PLN przeznaczono na produkcję Serum;
- 1,05 mln PLN przeznaczono na produkcję Airport Renovator;
- 694 tys. PLN przeznaczono na produkcję Hotel Renovator;
- 419 tys. PLN przeznaczono na produkcję Project Crusaders;

W związku z publikacją projektu Hotel Renovator, zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości, koszty związane z jego rozwojem zostały prześięgowane na pozycję Wartości niematerialne i prawne, w łącznej kwocie 2,17 mln PLN. Wartość ta została powiększona jako nakłady odtworzeniowe w wysokości 93 tys. PLN.

Łączne saldo nakładów przeznaczonych na produkcję gier własnych (pozycje Produkcja w toku, Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe oraz WNIIP w ujęciu brutto) wynosiło na dzień 30 września 2023 r. 16,86 mln PLN, w tym można wyszczególnić:

- 8,96 mln PLN łącznych nakładów na projekt The Inquisitor;
- 3,30 mln PLN łącznych nakładów na projekt Serum;
- 2,46 mln PLN łącznych nakładów na projekt Hotel Renovator;
- 1,37 mln PLN łącznych nakładów na projekt Airport Renovator;
- 773 tys. PLN łącznych nakładów na Project Crusaders;

W 2023 r. spółki z Grupy The Dust konsekwentnie realizowały podpisane umowy wydawnicze. Saldo wpłat na dzień 30.09.2023 roku zaksięgowane na rozliczeniach międzyokresowych przychodów wynosi 11,67 mln PLN i składa się na nie odpowiednio:

- 4,07 mln PLN z tytułu realizacji projektu Serum;
- 4,65 mln PLN z tytułu realizacji projektu The Inquisitor;
- 2,06 mln PLN z tytułu realizacji projektu Airport Renovator;
- 894 tys. PLN z tytułu realizacji Project Curb.



Powyższe wpłaty będą aktywowane na rachunku wyników w momencie premiery poszczególnych tytułów.

Spółka wykazuje po stronie pasywów zobowiązanie długoterminowe, wynikające z umowy konsorcjum – jest to bezzwrotny wkład inwestorski na produkcję gier. Jego zwrot jest uzależniony od przychodów ze sprzedaży gry (tzw. royalties).

6. KWARTALNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

6.1. Skonsolidowany bilans – aktywa

AKTYWA	30.09.2023	30.09.2022
A Aktywa trwałe	4 973 301,72	2 762 032,35
I Wartości niematerialne i prawne	2 230 363,48	1 393,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	2 230 363,48	-
2 Wartość firmy	-	-
3 Inne wartości niematerialne i prawne	-	1 393,00
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
II Wartość firmy jednostek poporządkowanych	-	-
1 Wartość firmy - jednostki zależne	-	-
2 Wartość firmy - jednostki współzależne	-	-
III Rzeczowe aktywa trwałe	49 678,03	241 820,75
1 Środki trwałe	49 678,03	241 820,75
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	28 924,50
c) urządzenia techniczne i maszyny	49 678,03	212 096,07
d) środki transportu	-	-
e) inne środki trwałe	-	800,18
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	-	-
1 Nieruchomości	-	-



2	Wartości niematerialne i prawne	-	-
3	Długoterminowe aktywa finansowe	-	-
a)	w jednostkach zależnych, współzależnych niewycenianych metodą konsolidacji pełnej lub metodą proporcjonalną	-	-
b)	w jednostkach zależnych, współzależnych wycenianych metodą praw własności	-	-
c)	w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
d)	w pozostałych jednostkach	-	-
4	Inne inwestycje długoterminowe	-	-
VI	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 693 260,21	2 518 818,60
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	2 693 260,21	2 518 818,60
B	Aktywa obrotowe	14 249 12,63	9 046 438,77
I	Zapasy	12 573 366,01	7 033 881,06
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	12 573 366,01	7 033 881,06
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	1 072 820,90	753 643,69
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 */	-	-
3	Należności od pozostałych jednostek	1 072 820,90	753 643,69
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	729 205,51	279 911,01
-1	do 12 miesięcy	729 205,51	279 911,01
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	313 654,52	450 553,51
c)	inne	29 960,87	23 179,17
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	575 967,81	1 208 186,84
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	575 967,81	1 208 186,84
a)	w jednostkach zależnych i współzależnych	-	30 000,00
b)	w jednostkach stowarzyszonych	-	-
c)	w pozostałych jednostkach	706,85	-



d) środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	575 260,96	1 178 186,84
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	-	0,00
IV Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	26 965,91	50 727,18
C Należne wpłaty na kapitał	-	-
D Udziały (akcje) własne	-	-
SUMA AKTYWÓW	19 222 422,35	11 808 471,12

6.2. Skonsolidowany bilans – pasywa

PASYWA	30.09.2023	30.09.2022
A Kapitał (fundusz) własny	1 072 187,55	2 721 809,70
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:	135 932,78	545 932,78
V Różnice kursowe z przeliczenia		0,00
VI Zysk (strata) z lat ubiegłych	-6 668 407,76	-4 281 855,52
VII Zysk (strata) netto	-428 926,39	-1 575 856,48
VIII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	0,00
B Kapitał mniejszości	2 800 549,90	1 577 275,21
C Ujemna wartość jednostek podporządkowanych	-	-
I Ujemna wartość - jednostki zależne		
II Ujemna wartość - jednostki współzależne		
D Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	15 349 684,91	7 509 386,21
I Rezerwy na zobowiązania	-	-
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	-	-
2 Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	-	-
3 Pozostałe rezerwy	-	-
II Zobowiązania długoterminowe	2 123 100,00	2 069 300,00
1 Wobec jednostek powiązanych	-	-



2	Wobec pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3	Wobec pozostałych jednostek	2 123 100,00	2 069 300,00
a)	kredyty i pożyczki	-	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	zobowiązania wekslowe	-	-
e)	inne	2 123 100,00	2 069 300,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	1 356 115,26	1 188 741,14
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	1 356 115,26	1 188 741,14
a)	kredyty i pożyczki	-	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	681 614,55	484 696,36
-1	do 12 miesięcy	681 614,55	484 696,36
-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.	454 948,68	415 664,01
h)	z tytułu wynagrodzeń	200 891,45	168 691,52
i)	inne	18 660,58	119 689,25
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	11 870 469,65	4 251 345,07
1	Ujemna wartość firmy	-	-



2	Inne rozliczenia międzyokresowe	11 870 469,65	4 251 345,07
SUMA PASYWÓW		19 222 422,35	11 808 471,12

6.3. Skonsolidowany rachunek zysków i strat

	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2023 - 30.09.2023	01.01.2022 - 30.09.2022	01.07.2022 - 30.09.2022
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	11 046 687,18	2 922 917,34	4 011 368,56	1 509 995,42
- od jednostek powiązanych	-	-	-	-
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	4 590 979,82	694 333,19	122 133,08	65 913,06
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	6 455 707,36	2 228 584,15	3 889 235,48	1 444 082,36
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
B Koszty działalności operacyjnej	10 527 264,95	3 430 579,82	6 340 919,17	2 432 705,59
I Amortyzacja	330 729,93	120 024,14	71 334,86	30 965,77
II Zużycie materiałów i energii	45 900,78	9 208,43	11 671,13	4 255,26
III Usługi obce	5 330 111,93	1 586 005,06	2 428 444,93	1 042 639,19
IV Podatki i opłaty, w tym:	27 116,28	8 803,92	20 775,74	11 549,74
- podatek akcyzowy	-	-	-	-
V Wynagrodzenia	3 747 901,36	1 222 574,62	2 761 305,40	1 060 257,64
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	448 722,16	154 172,61	344 860,30	128 282,74
- emerytalne	-	-	-	-
VII Pozostałe koszty rodzajowe	596 782,51	329 791,04	702 526,81	154 745,15
VIII Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	519 422,23	-507 662,48	- 2 329 550,61	-922 710,17
D Pozostałe przychody operacyjne	4 731,03	-	108,10	2,57
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	0,00	-
II Dotacje	-	-	0,00	-
III Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	0,00	-
IV Inne przychody operacyjne	4 731,03	-	108,10	2,57



E	Pozostałe koszty operacyjne	16 378,87	-	11 150,50	1 150,50
I	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III	Inne koszty operacyjne	16 378,87	-	11 150,50	1150,50
F	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	507 774,39	-507 662,48	- 2 340 593,01	- 923 858,10
G	Przychody finansowe	11 603,78	1 547,29	113 906,82	71 355,57
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-	-	-
a)	od jednostek powiązanych	-	-	-	-
b)	od jednostek pozostałych	-	-	-	-
II	Odsetki	16,98	3,03	839,66	0,09
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	0,00	-
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	0,00	-
V	Inne	11 586,8	1 544,26	113 067,16	71 355,48
H	Koszty finansowe	50 166,85	12 726,88	40 206,30	8 571,21
I	Odsetki	0,65	0,65	-	-
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	18 037,19	2 810,11
IV	Inne	50 166,20	12 726,23	22 169,11	5 761,10
I	Zysk (strata) ze sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podpo-	-	-	-	-
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 wycenia-	-	-	-	-
N	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	469 211,32	-518 842,06	- 2 266 892,49	- 861 073,74
O	Podatek dochodowy	-	-	-	-
P	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-



R	Zysk (strata) mniejszości	898 137,71	-108 667,65	- 691 036,01	- 256 198,90
S	Zysk (strata) netto (I-J-K)	-428 926,39	-410 174,41	- 1 575 856,48	- 604 874,84

6.4. Skonsolidowane zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2023 – 30.09.2023	01.01.2022 – 30.09.2022	01.07.2022 – 30.09.2022
I				
Kapitał własny na początek okresu (BO)	1 501 113,94	2 281 252,34	3 933 897,01	3 312 082,98
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	-	-	-	-
- korekty błędów podstawowych	-	-	-	-
i.a				
Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	1 501 113,94	2 281 252,34	3 933 897,01	3 312 082,98
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	200 500,00	200 500,00	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	200 500,00	200 500,00
2. Kapitał zapasowy na początek okresu	7 833 088,92	7 833 088,92	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	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	135 932,78	520 932,78
4.1	Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych	-	-	410 000,00	25 000,00
a)	zwiększenie	-	-	410 000,00	25 000,00
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
4.2	Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	135 932,78	135 932,78	545 932,78	545 932,78
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(6 668 407,76)	(5 888 269,36)	-4 235 624,69	-5 242 438,72
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	6 668 407,76	1 890 961,17	4 281 855,52
	- korekty błędów podstawowych	-	-	-	-
5.5	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	4 212 152,91	6 668 407,76	1 890 961,17	4 281 855,52
a)	zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-	-	-
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	6 668 407,76	6 687 159,74	4 281 855,52	5 252 837,16
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(6 668 407,76)	-6 687 159,74	-4 281 855,52	-5 252 837,16
6.	Wynik netto	(428 926,39)	(410 174,42)	-1 575 856,48	-604 874,84
a)	zysk netto	-	-	-	-
b)	strata netto	428 926,39	410 174,42	1 575 856,48	604 874,84
c)	odpisy z zysku	-	-	-	-



II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	1 072 187,55	1 072 187,55	2 721 809,70	2 721 809,70
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 072 187,55	1 072 187,55	2 721 809,70	2 721 809,70

6.5. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2023 - 30.09.2023	01.01.2022 – 30.09.2022	01.07.2022 – 30.09.2022
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej				
I. Wynik finansowy netto	(428 926.39)	(410 174.42)	-1 575 856,48	-604 874,84
II. Korekty o pozycje:	(50 971.59)	(311 101.35)	396 462,83	-447 019,18
Zyski (straty) mniejszości	898 137.71	(108 667.65)	-691 036,01	-256 198,90
Zysk (strata) z udziałów (akcji) w jednostkach wycenianych metodą praw własności				
1. Amortyzacja	330 729,93	120 024,14	71 334,86	30 965,77
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	-	-	-	-
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
5. Zmiana stanu rezerw	-	-	-	-
6. Zmiana stanu zapasów	(6 444 070,19)	(2 230 182,74)	-3 101 578,70	-1 201 199,69
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	(973 268,40)	(178 807,29)	-325 900,13	-176 094,70
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	697 517,20	380 541,49	959 963,50	-92 238,05
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	5 439 982,16	1 705 990,70	3 483 679,31	1 247 746,39
10. Inne korekty	-	-	-	-
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	(479 897.98)	(721 275.77)	-1 179 393,65	-1 051 894,02
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	30 000.00	-	-	-



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:	30 000.00	-	-	-
	a) w jednostkach powiązanych	-	-	-	-
	b) w pozostałych jednostkach	30 000.00	-	-	-
4.	Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	-
II.	Wydatki	(5 603.98)	-	-83 343,58	-65 053,19
1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(5 603.98)	-	-53 343,58	-35 053,19
2.	Nabycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3.	Nabycie aktywów finansowych, w tym:	-	-	-30 000,00	-30 000,00
	a) w jednostkach powiązanych	-	-	-30 000,00	-30 000,00
	b) w pozostałych jednostkach	-	-	-	-
4.	Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
III.	Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	24 396.02	-	-83 343,58	-65 053,19
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	100 000.00	100 000.00	710 000,00	325 000,00
1.	Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	-	710 000,00	325 000,00
2.	Kredyty i pożyczki	-	-	-	-
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
4.	Inne wpływy finansowe	100 000.00	100 000.00	-	-



II. Wydatki	-	-	-50 888,00	-50 888,00
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-
3. Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-	-	-
4. Spłaty kredytów i pożyczek	-	-	-	-
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	-	-	-	-
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-	-	-
8. Odsetki	-	-	-	-
9. Inne wydatki finansowe	-	-	-50 888,00	-50 888,00
III. Środki pieniężne z działalności finansowej	100 000.00	100 000.00	659 112,00	274 112,00
D. Zmiana stanu środków pieniężnych netto	(355 501.96)	(621 275.77)	-603 625,23	-842 835,21
E. Środki pieniężne na początek okresu	930 762.92	1 196 536.73	1 781 812,07	2 021 022,05
F. Środki pieniężne na koniec okresu	575 260.96	575 260.96	1 178 186,84	1 178 186,84

7. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (DANE JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ, T.J. EMITENTA)

7.1. Bilans – aktywa

AKTYWA	30.09.2023	30.09.2022
A Aktywa trwałe	2 923 599,63	2 943 538,29
I Wartości niematerialne i prawne	-	1 393,00
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
2 Wartość firmy	-	-
3 Inne wartości niematerialne i prawne	-	1 393,00



4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
II	Rzeczowe aktywa trwałe	2 761,23	183 710,99
1	Środki trwałe	2 761,23	183 710,99
a)	grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b)	budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	28 924,50
c)	urządzenia techniczne i maszyny	2 761,23	153 986,31
d)	środki transportu	-	-
e)	inne środki trwałe	-	800,18
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	256 200,00	260 000,00
1	Nieruchomości	-	-
2	Wartości niematerialne i prawne	-	-
3	Długoterminowe aktywa finansowe	256 200,00	260 000,00
a)	w jednostkach powiązanych	-	260 000,00
b)	w pozostałych jednostkach JZWK */	256 200,00	-
c)	w pozostałych jednostkach	-	-
4	Inne inwestycje długoterminowe	2 664 638,40	-
V	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 664 638,40	2 498 434,30
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	2 664 638,40	2 498 434,30
B	Aktywa obrotowe	6 708 228.78	4 547 031,96
I	Zapasy	6 465 742.70	3 674 682,23
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	6 465 742.70	3 674 682,23
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	169 310.50	277 546,41



1	Należności od jednostek powiązanych	58 069.28	-
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	58 069.28	-
-1	do 12 miesięcy	58 069.28	-
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3	Należności od pozostałych jednostek	111 241.22	277 546,41
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	20 691.65	70 009,18
-1	do 12 miesięcy	20 691.65	70 009,18
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	81 338.61	195 697,96
c)	inne	9 210.96	11 839,27
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	55 392.15	573 923,64
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	55 392.15	573 923,64
a)	w jednostkach powiązanych	17 363.01	150 000,00
b)	w pozostałych jednostkach	-	-
c)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	38 029.14	423 923,64
-1	środki pieniężne w kasie i na rachunku	38 029.14	423 923,64
-2	inne środki pieniężne	-	-
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
IV	Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	17 783,43	20 879,68
C	Należne wpłaty na kapitał	-	-
	SUMA AKTYWÓW	9 631 828,41	7 490 570,25

7.2. Bilans – pasywa

PASYWA	30.09.2023	30.09.2022
A Kapitał (fundusz) własny	2 133 821.53	3 944 527,91
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:	135 932.78	135 932,78
V Zysk (strata) z lat ubiegłych	(4 870 877.12)	-3 464 377,55



VI	Zysk (strata) netto	(1 164 823,05)	-760 616,24
VII	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
B	Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	7 498 006,88	3 546 042,34
I	Rezerwy na zobowiązania	-	-
1	Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	-	-
2	Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	-	-
3	Pozostałe rezerwy	-	-
II	Zobowiązania długoterminowe	2 000 000,00	2 000 000,00
1	Wobec jednostek powiązanych	-	-
2	Wobec pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3	Wobec pozostałych jednostek	2 000 000,00	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	2 000 000,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	1 291 281,88	604 202,34
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	718 709,04	100 000,00
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	181 640,55	-
-1	do 12 miesięcy	181 640,55	-
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	inne	537 068,49	100 000,00
2	Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	-	-
a)	z tytułu dostaw i usł.	-	-
b)	inne	-	-
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	572 572,84	504 202,34
a)	kredyty i pożyczki	-	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	331 193,59	225 627,90
-1	do 12 miesięcy	331 193,59	225 627,90
-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.	162 988,52	191 508,11



h) z tytułu wynagrodzeń	73 124,09	69 996,92
i) inne	5 266,64	17 069,41
4 Fundusze specjalne	-	-
IV Rozliczenia międzyokresowe	4 206 725,00	941 840,00
SUMA PASYWÓW	9 631 828,41	7 490 570,25

7.3. Rachunek zysków i strat

	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2023 - 30.09.2023	01.01.2022 - 30.09.2022	01.07.2022 - 30.09.2022
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	2 548 545,98	764 215,05	2 003 788,41	664 791,16
- od jednostek powiązanych	132 452,57	89 641,86	59 023,32	15 555,72
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	179 112,16	100 226,36	117 220,91	67 161,40
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	2 369 433,82	663 988,69	1 886 567,50	597 629,76
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
B Koszty działalności operacyjnej	3 697 502,90	1 065 920,80	2 773 274,50	978 434,96
I Amortyzacja	95 773,78	-	51 331,95	17 022,88
II Zużycie materiałów i energii	9 782,77	495,93	2 583,31	859,40
III Usługi obce	2 059 287,87	582 272,29	1 171 334,32	481 547,77
IV Podatki i opłaty, w tym:	8 439,38	7 602,70	13 097,00	6 933,00
- podatek akcyzowy	-	-	-	-
V Wynagrodzenia	1 203 342,81	367 734,66	1 193 211,68	355 537,89
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	176 637,24	57 346,49	168 094,97	51 456,72
- emerytalne	-	-	-	-
VII Pozostałe koszty rodzajowe	144 239,05	50 468,73	173 621,27	65 077,30
VIII Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-1 148 956,92	-301 705,75	- 769 486,09	- 313 643,80
D Pozostałe przychody operacyjne	4 730,97	-	105,54	-
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II Dotacje	-	-	-	-
III Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV Inne przychody operacyjne	4 730,97	-	105,54	-
E Pozostałe koszty operacyjne	14 015,15	-	-	-
I Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-



II	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III	Inne koszty operacyjne	14 015,15	-	-	-
F	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 158 241,1	-301 705,75	- 769 380,55	- 313 643,79
G	Przychody finansowe	1 636,75	1 547,14	11 726,38	11 212,49
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-	-	-
a)	od jednostek powiązanych	-	-	-	-
b)	od jednostek pozostałych	-	-	-	-
II	Odsetki	8,49	2,88	312,83	-
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V	Inne	1 628,26	1 544,26	11 413,55	11 212,49
H	Koszty finansowe	8 218,70	1 333,05	2 962,07	1 206,14
I	Odsetki	0,65	0,65	-	-
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV	Inne	8218,05	1 332,40	2 962,07	1 206,14
I	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-1 164 823,05	-301 491,66	- 760 616,24	- 303 637,44
J	Podatek dochodowy	-	-	-	-
K	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-
L	Zysk (strata) netto (I-J-K)	-1 164 823,05	-301 491,66	- 760 616,24	- 303 637,44

7.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2023 - 30.09.2023	01.01.2022 - 30.09.2022	01.07.2022 - 30.09.2022	
I	Kapitał własny na początek okresu (BO)	3 298 644,58	2 435 313,19	4 705 144,20	4 248 165,35
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	-	-	-	-
	- korekty błędów podstawowych	-	-	-	-
i.a	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	3 298 644,58	2 435 313,19	4 705 144,20	4 248 165,35
1.	Kapitał podstawowy na początek okresu	200 500,00	200 500,00	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	200 500,00	200 500,00
2. Kapitał zapasowy na początek okresu	7 833 088,92	7 833 088,92	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	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	135 932,78	135 932,78
4.1 Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych	-	-	-	-
a) zwiększenie	-	-	-	-
b) zmniejszenie	-	-	-	-
4.2 Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	135 932,78	135 932,78	135 932,78	135 932,78
5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-3 464 377,50	-5 327 324,49	-1 829 503,87	-3 464 377,55
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	-3 464 377,50	-5 327 324,49	1 829 503,87	3 464 377,55
- korekty błędów podstawowych				
5.5 Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-3 464 377,50	-5 327 324,49	1 829 503,87	3 464 377,55
a) zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-	-	-
b) zmniejszenie	-	-	-	-
5.6 Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	4 870 877,12	5 734 208,51	3 464 377,55	3 921 356,35
5.7 Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-4 870 877,12	-5 734 208,51	-3 464 377,55	-3 921 356,35
6. Wynik netto	-1 164 823,05	-301 491,66	-760 616,24	-303 637,44
a) zysk netto	-	-	-	-
b) strata netto	1 164 823,05	301 491,66	-760 616,24	-303 637,44
c) odpisy z zysku				
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	2 133 821,53	2 133 821,53	3 944 527,91	3 944 527,91
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 133 821,53	2 133 821,53	3 944 527,91	3 944 527,91

7.5. Rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2023 -30.09.2023	01.07.2023 -30.09.2023	01.01.2022 - 30.09.2022	01.07.2022 -30.09.2022
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej				
I. Wynik finansowy netto	(1 164 823,05)	(301 491,66)	-760 616,24	-303 637,44
II. Korekty o pozycje:	120 360,37	160 646,68	-674 926,98	301 951,36
1. Amortyzacja	95 773,78	-	51 331,95	17 022,88
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	-	-	-	-



4.	Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
5.	Zmiana stanu rezerw	-	-	-	-
6.	Zmiana stanu zapasów	(2 369 433.87)	(689 735.95)	-1 127 033,66	-366 560,39
7.	Zmiana stanu należności i roszczeń	(33 573.70)	460 782.82	-36 818,04	-85 874,08
8.	Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	351 438.48	54 424.81	273 356,39	40 718,45
9.	Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	2 076 155.68	335 175.00	164 236,38	696 644,50
10	Inne korekty	-	-	-	-
III.	Środki pieniężne z działalności operacyjnej	(1 044 462.68)	(140 844.98)	-1 435 543,22	-1 686,08
B.	Przeptywy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	250 000.00	-	500 475,61	-
1.	Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	-	475,61	-
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	-	-	500 000,00	-
II.	Wydatki	(105 603.98)	-	-303 367,00	-
1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	(5 603.98)	-	-3 367,00	-
2.	Nabycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3.	Nabycie aktywów finansowych, w tym:	(100 000.00)	-	-	-
	a) w jednostkach powiązanych	(100 000.00)	-	-	-
	b) w pozostałych jednostkach	-	-	-	-



4. Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-300 000,00	0,00
III. Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	144 396.02	-	197 108,61	-3 367,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	575 000.00	290 000.00	100 000,00	100 000,00
1. Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	-	-	-
2. Kredyty i pożyczki	575 000.00	290 000.00	100 000,00	100 000,00
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
4. Inne wpływy finansowe	-	-	-	-
II. Wydatki	(140 000.00)	(140 000.00)	-	-
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-
3. Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-	-	-
4. Spłaty kredytów i pożyczek	(140 000.00)	(140 000.00)	-	-
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	435 000.00	150 000.00	100 000,00	100 000,00
D. Zmiana stanu środków pieniężnych netto	(465 066.66)	9 155.02	-1 138 434,61	94 946,92
E. Środki pieniężne na początek okresu	503 095.80	28 874.12	1 562 358,25	328 976,72
F. Środki pieniężne na koniec okresu	38 029.14	38 029.14	423 923,64	423 923,64



8. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

8.1. 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.

8.2. Okres objęty raportem

Raport obejmuje okres od 1 stycznia do 31 marca 2023 r. Zawiera również dane porównawcze za analogiczne okresy 2022 r.

8.3. Polityka (zasady) rachunkowości

Skrócone sprawozdania finansowe sporządzone zostały według Ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (tj.: Dz.U. 2021 poz. 217) (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 skonsoli-

dowanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2022 – dokumenty te zostały opublikowane zgodnie z obowiązującymi przepisami. W okresie, którego dotyczy niniejszy raport decyzją kierownika jednostki został zmieniony załącznik do polityki rachunkowości określających zbiór kont – zmiana nie ma wpływu na prezentację danych finansowych Spółki.

8.4. 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.

8.5. Konsolidacja

Konsolidacją objęte zostały podmioty wskazane w punkcie 3.

8.6. 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 14 listopada 2023 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

**THE
DUST**

 **Horizons**

**X GAME
ISLAND**

4KNIGHTS