

SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY

II KWARTAŁ 2023

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

Wrocław, 14 sierpnia 2023

**THE
DUST**

 **Horizons**

**GAME
ISLAND**

4KNIGHTS

AUTORYZOWANY
DORADCA:
T&T
CONSULTING



SPIS TREŚCI

1.	PODSUMOWANIE II KWARTAŁU 2023 ROKU W GRUPIE THE DUST	5	6.1.	Skonsolidowany bilans – aktywa	43
2.	SYTUACJA RYNKOWA W II KWARTALE 2023 ROKU	6	6.2.	Skonsolidowany bilans – pasywa.....	45
2.1.	Opis rynku i trendów rynkowych na świecie	6	6.3.	Skonsolidowany rachunek zysków i strat.....	47
2.2.	Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce.....	9	6.4.	Skonsolidowane zestawienie zmian w kapitale własnym	49
3.	PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ	10	6.5.	Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych	51
3.1.	Podstawowe informacje	10	7.	KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (DANE JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ, TJ. EMITENTA)	53
3.2.	Organizacja Grupy Kapitałowej.....	12	7.1.	Bilans – aktywa	53
3.3.	Zakres działalności.....	16	7.2.	Bilans – pasywa.....	55
3.4.	Model biznesowy.....	17	7.3.	Rachunek zysków i strat.....	56
3.5.	Akcje.....	19	7.4.	Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	58
3.6.	Zasoby ludzkie.....	21	7.5.	Rachunek przepływów pieniężnych	60
4.	DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W I KWARTALE 2023 ROKU	22	8.	INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU	62
4.1.	Istotne działania i wydarzenia w II kwartale 2023 r.	22	8.1.	Podstawa prawna sporządzenia raportu.....	62
4.2.	Opis stanu realizowanych projektów oraz plany rozwoju.....	25	8.2.	Okres objęty raportem.....	62
4.3.	Strategia 2020-2023.....	31	8.3.	Polityka (zasady) rachunkowości.....	62
4.4.	Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej	40	8.4.	Dane jednostkowe w raporcie skonsolidowanym.....	62
5.	OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH	42	8.5.	Konsolidacja	62
6.	KWARTALNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE.....	43	8.6.	Badanie danych przez biegłego rewidenta	62



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 II kwartale 2023 roku.

Jednym z istotniejszych wydarzeń jakie miało miejsce w II kwartał br. było przedstawienie nowej, odpowiadającej na potrzeby zmieniającego się rynku, strategii Grupy Kapitałowej The Dust S.A. na lata 2023 – 2028. Otoczenie rynkowe, zdobyte doświadczenie biznesowe oraz rozwój organiczny Grupy były powodami do zweryfikowania założeń dotychczasowej strategii i postawienia sobie kolejnych ambitnych celów. Dzięki zaplanowanym i przemyślanym decyzjom zaledwie w ciągu ostatnich czterech lat z kilkunastoosobowego zespołu stworzyliśmy Grupę Kapitałową składającą się z czterech studiów i zatrudniającą ponad 70 osób z dużym doświadczeniem w branży w różnych gatunkach gier. W ciągu ostatniego roku podpisaliśmy umowy wydawnicze z czołowymi globalnymi wydawcami o wartości ok. 30 mln PLN, przy zachowaniu pełnych praw do produkowanych gier. A mocne fundamenty i zdobyte know-how w trakcie pracy ze światowymi partnerami biznesowymi dają solidne podstawy do zbudowania marki rozpoznawalnej nie tylko w Polsce, ale i na świecie.

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

wyznaczyliśmy, jest stabilny i powtarzalny wzrost sprzedaży gier przy znaczącym udziale self-publishingu do końca 2028 roku. Przed nami najtrudniejszy etap, czyli efektywne wdrożenie przedstawionej Państwu w maju br. strategii. Ale jesteśmy ambitni i lubimy mierzyć wysoko, a motywacji nam nie brakuje. Wiemy, że nakreślone przez nas cele przełożą się na zwiększenie potencjału Grupy The Dust i pozwolą tworzyć produkcje, które bawią i dostarczają wielu emocji graczom z całego świata.

II kw. 2023 r. był dla Grupy The Dust intensywny, zarówno biznesowo, jak i operacyjnie. Pod względem operacyjnym wszystkie zespoły w Grupie z sukcesem realizowały zakładane plany produkcyjne.

Studio zależne Two Horizons rozwijało i wzbogacało o nowy контент wydany w poprzednim kwartale Hotel Renovator. W ciągu zaledwie czterech miesięcy od premiery dostarczyliśmy graczom 5 dodatków (tzw. DLC), dzięki którym rozszerzyliśmy liczbę dostępnych elementów wyposażenia wnętrza o ponad 270 pozycji. Poza aktywnym dostarczaniem nowych DLC, w celu rozbudowania i tak już bardzo szerokiego zestawu mebli i dekoracji, wydana została bezpłatna aktualizacja umożliwiająca integrację z systemem mod.io, dzięki której grający mogą dodawać do gry własne projekty mebli i dodatków. Treści generowane przez użytkowników (User Generated Content – UGC) to trend branży gamingowej, do którego podchodzimy z dużą uwagą. Decyzja o wprowadzeniu UGC umożliwia dotarcie do szerokiej społeczności graczy, co w dalszej perspektywie przekłada się na znaczący wzrost zainteresowania tytułem. A nowe dodatki



rozszerzające powodują, że tytuł cieszy się nieustannym zainteresowaniem ze strony nowych graczy, a dotychczasowi wciąż chętnie wracają do gry.

Dążąc do zapewnienia dostępności tytułu Hotel Renovator na jak największej liczbie platform zdecydowaliśmy wspólnie z wydawcą Focus Entertainment o rozszerzeniu zakresu umowy oraz produkcję gry, poza wersjami na PC oraz konsole PS5, XSX, także na konsole starej generacji.

Aktualnie studio Two Horizons przygotowuje edycję tytułu Hotel Renovator na konsole nowej i starej generacji oraz równolegle pracuje nad drugim tytułem - Airport Renovator.

II kwartał 2023 roku był owocny również dla pozostałych naszych studiów zależnych. Zespół produkcyjny The Dust intensywnie pracował nad 6-tym etapem produkcyjnym z 8 przewidzianych w umowie z wydawcą. Jesteśmy w przededniu premiery, która planowana jest na IV kwartał br., ale nie ustaliliśmy jeszcze z wydawcą ostatecznej daty, więc cała energia i czas projektowy były skoncentrowane na doszlifowaniu wszystkich platform, które są ostatnimi etapami projektu. Studio Game Island pracowało nad finalizacją 5-tego etapu produkcji SERUM, którego zwieńczeniem jest wersja BETA gry.

Nasze najmłodsze studio zależne 4Knights opracowywało vertical slice gry Project Crusaders i rozpoczęło już rozmowy z wydawcami, a także przygotowywało proof of concept gry pod kodowym tytułem Curb Project.

Pierwsze półrocze w ujęciu skonsolidowanym zakończyliśmy wynikami zgodnymi z naszymi założeniami. Skonsolidowany zysk operacyjny (EBIT) wyniósł 1,01 mln PLN, przy skonsolidowanych przychodach wynoszących 3,90 mln PLN. Wypracowane wyniki są 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
Prezes Zarządu*



1. PODSUMOWANIE PIERWSZEGO PÓŁROCZA 2023 ROKU W GRUPIE THE DUST

Skonsolidowane przychody H1 2023

3,9 mln PLN

Skonsolidowany zysk operacyjny (EBIT) H1 2023

1,01 mln PLN

Wishlisty

501 tys.

Wzrost w Q2 o 15% (65 tys.)

Produkcja

**4,15 mln
PLN**

Nakłady i koszty produkcji gier w Grupie The Dust w H1 2023.

**1,68 mln
PLN**

Nakłady na produkcję **The Inquisitor** w H1 2023.

8,27 mln PLN – dotychczasowe, łączne nakłady na produkcję The Inquisitor

**610 tys.
PLN**

Nakłady na produkcję **Airport Renovator** w H1 2023.

928 tys. PLN – dotychczasowe, łączne nakłady na produkcję Airport Renovator

**1,06 mln
PLN**

Nakłady na produkcję **Serum** w H1 2023.

2,68 mln PLN – dotychczasowe, łączne nakłady na produkcję SERUM

**323 tys.
PLN**

Nakłady na produkcję **Project Crusaders** w H1 2023.

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



2. SYTUACJA RYNKOWA W II KWARTALE 2023 ROKU

2.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie

Globalny rynek gier

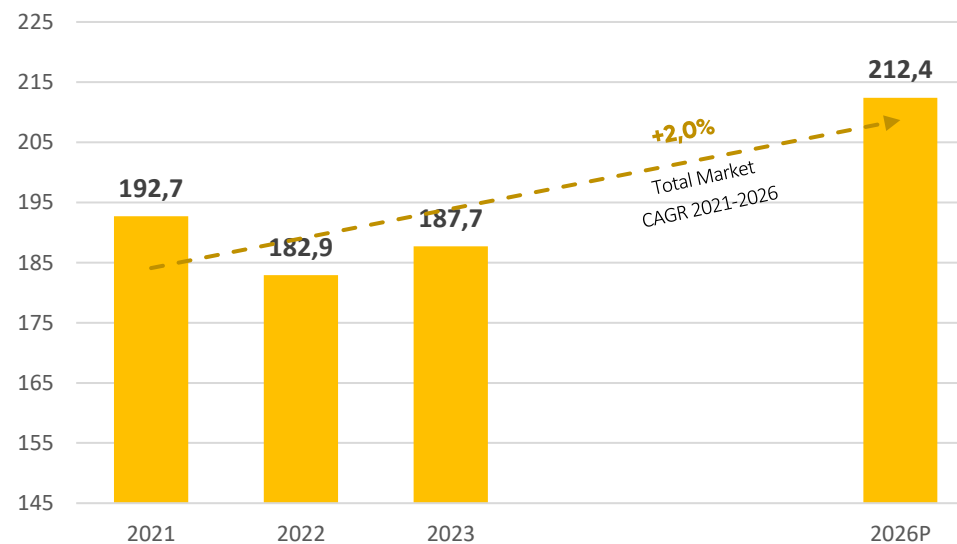
Grupa The Dust S.A. działa na globalnym rynku gier wideo. Według prognoz czołowej firmy badawczej Newzoo, zajmującej się analizą rynku gier i e-sportu, wartość światowego rynku gier w 2026 r. osiągnie poziom 212,4 mld USD, co warunkuje osiągnięcie przez wskaźnik CAGR (skumulowany roczny wskaźnik wzrostu) 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, July 2023 r. - <https://newzoo.com/re-sources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>



Spoleczność graczy

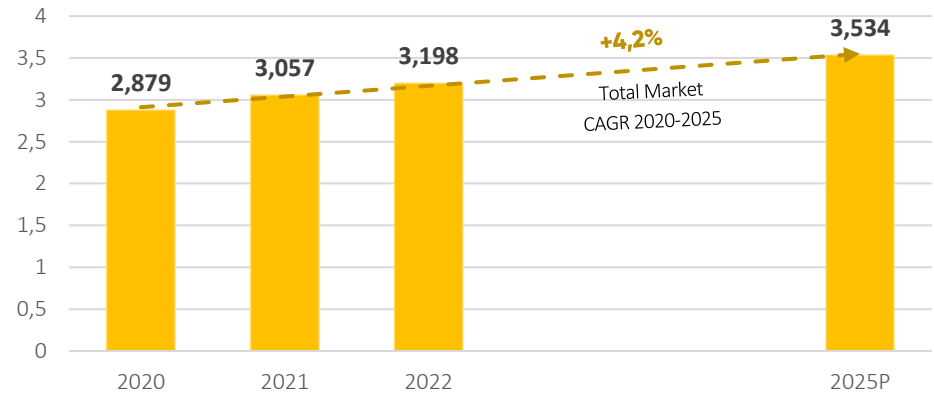
Pomimo mało optymistycznych prognoz dotyczących globalnej sytuacji gospodarczej, światowa społeczność graczy rośnie zarówno pod względem czasu spędzonego na grze, jak również liczebności. Analitycy Newzoo szacują, że w 2025 roku liczba graczy na całym świecie przekroczy 3,5 mld, a skumulowany roczny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

Segmenty rynku

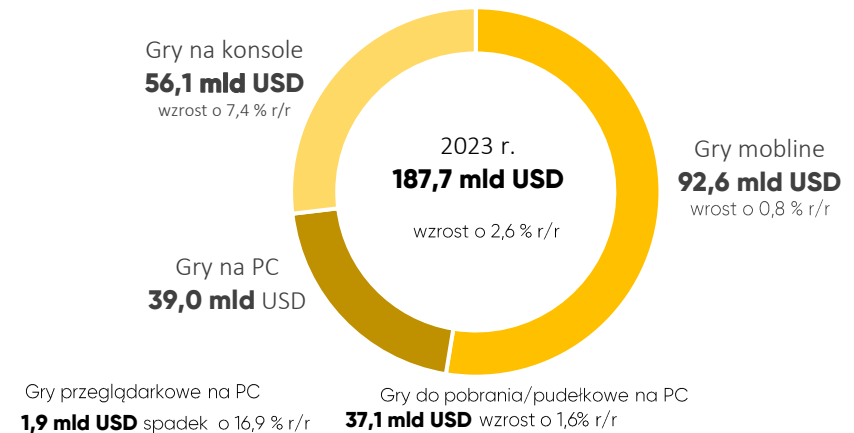
Rok 2022 był rokiem weryfikującym dynamiczne wzrosty jakie miały miejsce w latach napędzanych lockdownem. Na koniec 2022 r. wartość rynku wyniosła 182,9 mld USD i spadła o 5,1% r/r. Spadek przychodów ogółem wynikał m.in. z problemów z dostępnością komponentów PC (półprzewodników – a zatem kart graficznych) 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)



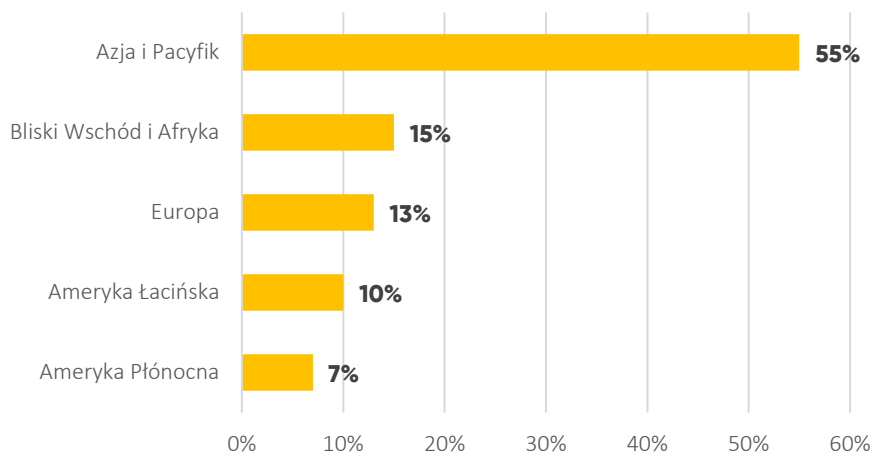
Wykres 2. Liczba aktywnych graczy na świecie w latach 2020-2022 i prognoza na lata 2023-2025 (w mld).
Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



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, July 2023 r.

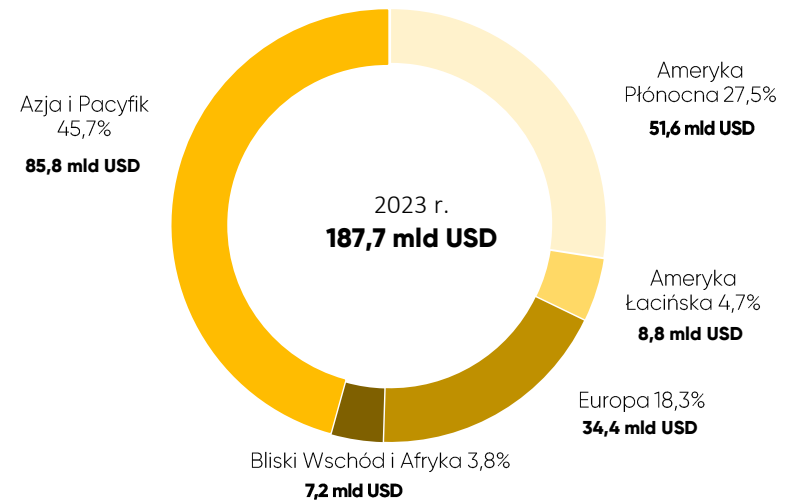


Biorąc pod uwagę aspekt geograficzny, największą część społeczności graczy – 55% (ponad 1,7 mld) – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Pacyfiku, którzy wygenerują łącznie 85,8 mld USD, czyli 45,7 % całkowitego światowego przychodu z gier w 2023 r. Kolejnymi pod względem liczebności graczy regionami są 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 2022 roku (w mld USD i w %). Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, July 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.

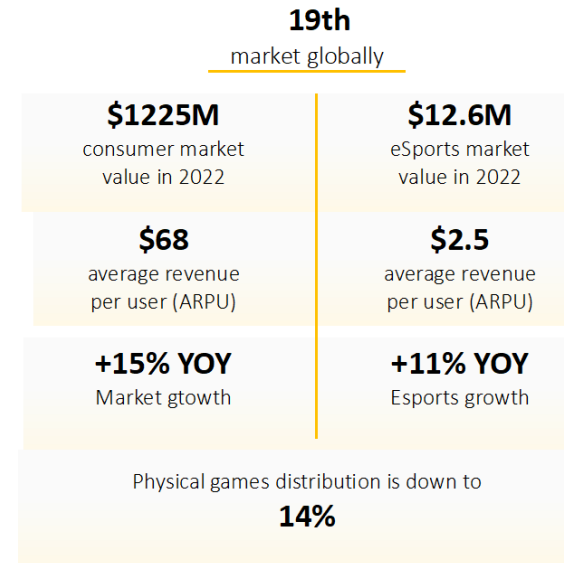
Polski rynek gier wideo rozwija się w szybkim tempie, ale patrząc na udział w globalnym rynku, stanowi niewielki jego ułamek - w 2019 r. stanowił 0,4%, a w 2020 r. około 0,38%.

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.



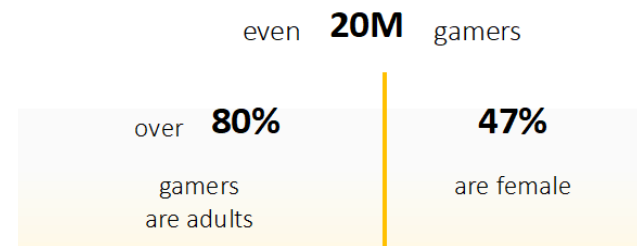
Wykres 6. Wartość polskiego rynku gier wg przychodów od konsumentów w latach 2020-2021 i prognoza na lata 2022-2024 (w mld PLN). Źródło: Raport „The Game Industry of Poland”, 2021 r.

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 II kwartał 2023 r., tj. 14.08.2023 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 czerwca 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za II kwartał 2023 r., tj. 14 sierpnia

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 czerwca 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za II kwartał 2023 r., tj. 14

sierpnia 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 studiem zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 30 czerwca 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za II kwartał 2023 r., tj. 14 sierpnia

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

Alior Bank S.A.
ul. Łopuszańska 38D. 02-232 Warszawa

www.aliorbank.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.

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 i starej generacji, czyli PS5, XSX, PS4 oraz Xboks One pojawią się w III kwartale br.) oraz Airport Renovator.

Spółka 4Knights S.A. specjalizuje się w produkcji strategicznych gier czasu rzeczywistego (RTS – real time strategy) i builder. Zespół obecnie pracuje nad tytułem Project Crusaders oraz 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, ale z przesunięciem w czasie tzn. pierwszy, wiodący projekt jest realizowany do fazy proof-of-concept lub vertical slice ze środków własnych, a następnie produkcja tytułu, 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 zapewnienia utrzymania wysokiej jakości produkowanych gier.

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



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

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



Tabela 7. Umowy wydawnicze w Grupie The Dust

Deweloper						
Projekt	The Inquisitor	SERUM	Hotel Renovator	Airport Renovator	Crub Project	Project Crusaders
Wydawca					Globalny wydawca (ujawnienie po etapie proof of concept)	Planowany wydawca
Budżet pokrywany przez wydawcę (MG)	1,45 mln EUR	1,60 mln EUR	1,00 mln EUR	1,70 mln EUR	TBA	TBA
Marketing pokrywany przez wydawcę	600 tys. EUR	200 tys. EUR	200 tys. EUR	TBA	TBA	TBA
Planowana data wydania	Q4/2023	Q1/2024 (Early Access)	PC Q1/2023 K Q3/2023	II poł. 2024	TBA	TBA

Model biznesowy Grupy zakłada obecność tytułów na wszystkich kluczowych platformach sprzętowych w celu pełnego wykorzystania ich potencjału sprzedażowego. Obecnie pierwszy ukończony tytuł Grupy jest dostępny na platformie PC, a na jesieni

br. będzie dostępny na konsolach - Sony PlayStation 5, Microsoft Xbox Series X, Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One.



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: 0,805%*)
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 14.08.2023 <https://gpwbenchmark.pl/karta-indeksu?isin=PL9999999565>

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

	30.06.2022	30.06.2023
Liczba akcji w obrocie na koniec roku	1.505.000	1.505.000
Cena akcji na koniec Q2 (PLN)	10,80	17,35
Cena maksymalna w Q2 (PLN)	15,90	18,10
Cena minimalna w Q2 (PLN)	10,40	12,90
Średnia cena akcji w Q2 (PLN)	13,31	14,68
Średni dzienny obrotów (PLN)	19 483	27 647
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	1 458	1 853
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	13,36	14,92
Kapitalizacja na koniec Q2 (mln PLN)	16,25	26,11



Akcjonariat

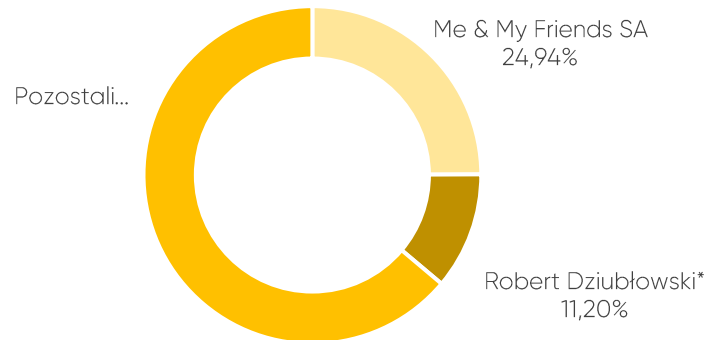
Struktura akcjonariatu The Dust S.A. nie uległa zmianie w okresie II kwartału 2023 r., ani do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 sierpnia 2023 r.

Tabela 10. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. – stan na dzień publikacji raportu, tj. 14.08.2023 r.

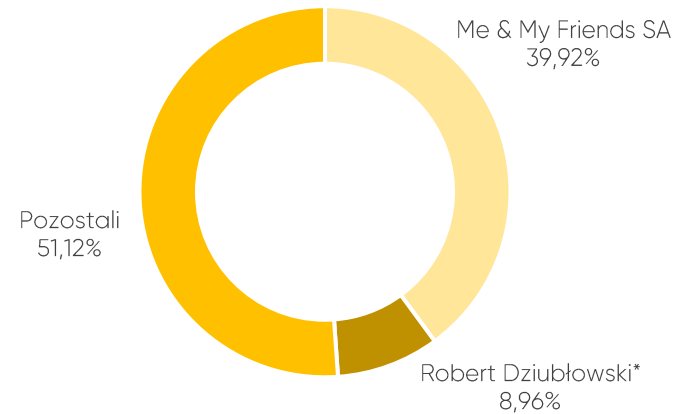
Imię i nazwisko /Nazwa	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZA
Me & My Friends SA	500 000	24,94%	1 000 000	39,92%
Robert Dziubłowski*	224 490	11,20%	224 490	8,96%
Pozostali	1 280 510	63,87%	1 280 510	51,12%
Razem	2 005 000	100,00%	2 505 000	100,00%

*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





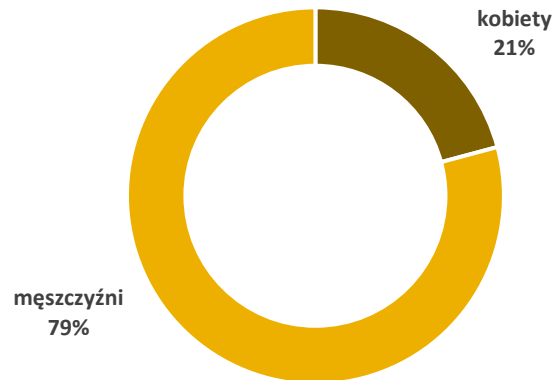
3.6. Zasoby ludzkie

Tabela 11. Zasoby ludzkie w Grupie The Dust S.A. w II kwartale 2022 i 2023 r.

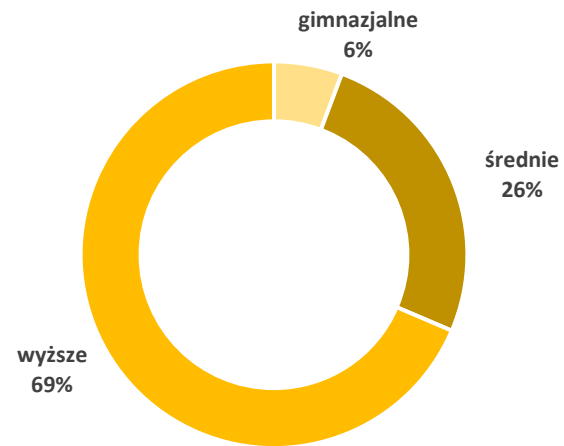
	30.06.2022	30.06.2023
Liczba pracowników – łącznie w tym:	53	72
Liczba pracowników (pełny etat)	31	31
Liczba pracowników B2B	14	25
Inne formy zatrudnienia*	8	16
Średnia wieku pracowników	30,1	31,3

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

Wykres 9. Struktura zatrudnienia wg płci w II kw. 2023 r.



Wykres 10. Struktura zatrudnienia wg wykształcenia w II kw. 2023 r.



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



4. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W I KWARTALE 2023 ROKU

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

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

- podpisanie aneksu do umowy wydawniczej przez Two Horizons i Focus Entertainment na wydanie gry Hotel Renovator na konsole Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One oraz 6 dodatków,
- praca nad strategią na lata 2023 – 2028 i jej publikacja 23 maja 2023 r.,
- premiera 4 DLC do gry Hotel Renovator,
- aktualizacja gry Hotel Renovator umożliwiająca integrację z systemem mod.io,
- prace nad vertical slice gry Airport Renovator przez studio zależne Two Horizons,
- prace nad wdrożeniem IP BOX w spółkach The Dust S.A. i Two Horizons S.A.,
- podpisanie umowy wydawniczej przez 4Knights z globalnym wydawcą na realizację Curb Project,
- przygotowanie przez 4Knights S.A. vertical slice gry Project Crusaders oraz rozpoczęcie rozmów z wydawcami,
- The Inquisitor - ukończenie 5 z 8 etapów produkcyjnych oraz intensywne prace nad etapem 6,
- SERUM – finalizacja 5-tego etapu produkcji gry, którego zwieńczeniem jest wersja BETA,
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie.

Podpisanie aneksu do umowy wydawniczej przez Two Horizons i Focus Entertainment na wydanie gry Hotel Renovator na konsole Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One oraz 6 dodatków

Zarząd The Dust S.A. poinformował raportem bieżącym ESPI nr 7/ 2023 w dniu 22 czerwca 2023 r., że Two Horizons S.A., spółka zależna od The Dust S.A., i Focus Entertainment S.A. z siedzibą w Paryżu podpisali w dniu 22 czerwca 2023 r. aneks do umowy wydawniczej z dnia 28 czerwca 2022 r. dotyczącej produkowanej przez Two Horizons gry Hotel Renovator.

W Aneksie strony ustaliły, że gra zostanie dodatkowo wydana na konsole Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One, poza wskazanymi w umowie wydawniczej - Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X, oraz produkcję 6 dodatków (DLC 2-7). W

związku z powyższym uległa zmianie wysokość bezzwrotnego wynagrodzenia na rozwój tytułu Hotel Renovator. Jakich Two Horizons otrzyma od Focus z kwoty 0,94 miliona Euro na 1,00 milion Euro, przy czym koszty zewnętrznego dostawcy portującego grę na konsole starej generacji będą pokryte bezpośrednio z budżetu Wydawcy. Jednocześnie uległ zmianie termin ukończenia gry na wszystkie ww. rodzaje konsol z II kw. 2023 r. na III kw. 2023 r. Pozostałe warunki umowy wydawniczej nie uległy zmianie.

Praca nad strategią na lata 2023 – 2028 i jej publikacja 23 maja 2023 r.

Poza działaniami operacyjnymi związanymi z produkowanymi tytułami, Zarząd The Dust, w okresie I i II kwartału 2023 r., pracował nad przygotowaniem strategii rozwoju Grupy na kolejne lata 2023-2028. Została ona opublikowana raportem bieżącym ESPI



nr 5/2023 w dniu 23 maja br. oraz omówiona przez Zarząd Emitenta podczas czatu inwestorskiego, który odbył się w dniu 23 maja br. na portalu stockwatch.pl (<https://www.stockwatch.pl/czat-inwestorow-gieldowych/jakub-wolff-prezes-za-rzadu-krzysztof-wagner-i-michal-smolka-czlonkowie-zarzadu-the-dust-sa-fabula-gry-the-inquisitor-jest-jej-najmocniejsza-strona,618>).

Bieżący rok jest ostatnim rokiem, który był objęty poprzednią strategią rozwoju opublikowaną w dniu 27 października 2020 r. i ogłoszoną raportem bieżącym ESPI nr 33/2020. Zmieniające się warunki rynkowe, zdobyte doświadczenie biznesowe oraz rozwój organiczny Grupy - nowe studia i nowe produkcje - były naturalnymi powodami do przeanalizowania założeń poprzedniej strategii, bieżącej sytuacji oraz zastanowienia się, w którym kierunku powinna rozwijać się Grupa The Dust w kolejnych latach.

Szczegóły dotyczące strategii rozwoju Grupy na kolejne lata 2023-2028 opisane zostały w pkt. 4.3.

Premiera 4 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 przygotowaniu). Cena każdego z dodatków to 3 USD/3 Euro w zależności od regionu sprzedaży. W II kwartale br. miały miejsce premiery 3 dodatków: Kawaii Furniture Set (premiery 11 kwietnia), Futuristic Furniture Set (premiery 16 maja) i Gym Furniture Set (premiery 22 czerwca). Natomiast już po zakończeniu II kwartału br. – w lipcu udostępniony został kolejny dodatek Steampunk Furniture Set. Łącznie, od dnia premiery, liczba mebli i dekoracji dostępnych w grze Hotel Renovator została zwiększona o kolejne ponad 270 pozycji.

Aktualizacja gry Hotel Renovator umożliwiająca integrację z systemem mod.io

Zespół produkcyjny Two Horizons wraz z wydawcą Focus Entertainment podjęli decyzję o wydaniu bezpłatnej aktualizacji, dzięki której możliwa jest integracja z systemem mod.io. Umożliwia ona graczom dodawanie do gry własnych unikalnych modeli 3D

mebli i różnorodnych elementów wyposażenia wnętrz oraz ich udostępnianie innym graczom, którzy będą mogli bezpłatnie je wykorzystywać i wprowadzać do własnej rozgrywki.

Prace nad vertical slice gry Airport Renovator przez studio zależne Two Horizons

W II 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. Nowy harmonogram zostanie zatwierdzony w drodze aneksu do umowy wydawniczej.

Prace nad wdrożeniem IP BOX i ulgi B+R

Zarząd Spółki podjął decyzję o weryfikacji możliwości wdrożenia ulg podatkowych. W II kwartale br. Trwały prace nad wdrożeniem IP BOX i ulgi B_R w spółkach The Dust S.A. i Two Horizons S.A.

Podpisanie umowy wydawniczej przez 4Knights z globalnym wydawcą na realizację Curb Project

Zarząd The Dust S.A. poinformował raportem bieżącym ESPI nr 3/2023 z dnia 6 kwietnia 2023 r., że w dniu 6 kwietnia br. spółka zależna 4Knights S.A. podpisała z dużym międzynarodowym wydawcą umowę wydawniczą dotyczącą projektu o nazwie kodo-wej Curb Project. Nazwa wydawcy i wartość projektu nie mogą zostać ujawnione ze względu na klauzulę poufności zawartą w umowie.

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. Premiery gry planowana jest na 2025 r.



4Knights będzie miał udział w przychodach ze sprzedaży gry po osiągnięciu określonego poziomu przychodu z tytułu sprzedaży gry.

Przygotowanie przez 4Knights S.A. vertical slice gry Project Crusaders oraz rozpoczęcie rozmów z wydawcami

W II kwartale br. studio 4Knights S.A. przygotowało vertical slice gry Project Crusaders oraz rozpoczęło wstępne rozmowy z wydawcami w celu zwarcia kontraktu na produkcję pełnej wersji. W opinii zarządu Spółki rozmowy te będą kontynuowane do końca III kwartału br.

The Inquisitor – ukończenie 5 z 8 etapów produkcyjnych oraz intensywne prace nad etapem 6

The Dust S.A. realizuje zakładany plan produkcyjny zgodnie z przyjętym harmonogramem, a poszczególne kamienie milowe są odbierane przez wydawcę. Obecnie zespół pracuje nad 6 etapem produkcyjnym z 8 przewidzianych w umowie z wydawcą, a cała energia i czas projektowy są skoncentrowane na doszlifowaniu wszystkich platform, które są ostatnimi etapami projektu.

SERUM – ukończenie 5 z 10 etapów produkcyjnych

Obecnie studio Game Island S.A. pracuje nad finalizacją kolejnego 5-tego etapu produkcji SERUM, którego zwieńczeniem jest wersja BETA gry. W procesie produkcyjnym,

oprócz kolejnych systemów i funkcji w trybie single player, znajdują się także pierwsze testowalne mechaniki trybu CO-OP, które są regularnie ulepszone i udoskonalane. Równolegle trwają testy w systemie single, jak i multiplayer.

Odbycie Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia w dniu 12 czerwca br.

Zarząd The Dust S.A. poinformował raportem bieżącym EBI nr 6/ 2023 z dnia 12 czerwca 2023 r., że Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, które odbyło się w dniu 12 czerwca br. podjęło uchwały w sprawie zatwierdzenia sprawozdania Zarządu z działalności Spółki oraz jej grupy kapitałowej w roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2022 r., jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2022 r., skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2022 r., sprawozdania Rady Nadzorczej za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2022 r., pokrycia straty za rok obrotowy zakończony 31 grudnia 2022 r. oraz uchwały w sprawie udzielenia absolutorium Członkom Zarządu i Członkom Rady Nadzorczej z wykonania obowiązków w roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2022 r., a także uchwałę w sprawie zatwierdzenia Regulaminu Rady Nadzorczej Spółki.



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 - raport bieżący ESPI nr 13/2022 z dnia 3 sierpnia 2022 r.

Na podstawie umowy wydawca pokrywa koszty produkcji i marketingu gry. Spółka otrzyma bezzwrotne wynagrodzenia w kwocie 1,55 mln Euro na rozwój tytułu, wypłacone transzami po realizacji określonych w umowie etapów produkcji gry. Dodatkowo wydawca przeznaczy ok. 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).

The Dust S.A. przysługiwać będzie udział w przyszłych przychodach z gry (revenue share) po zwrocie kosztów produkcji i marketingu poniesionych przez wydawcę. 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. Premiera planowana jest, zarówno w wersji na komputery PC oraz na konsole, w IV kwartale 2023 r. Na dzień publikacji raportu za II kwartał 2023 r. z tytułu ww. umowy wydawniczej wpłynęło do Spółki 825 tys. EUR.

The Dust S.A. realizuje zgodnie z przyjętym planem produkcyjnym poszczególne kamienie milowe które są odbierane przez wydawcę. Obecnie zespół pracuje nad 6 etapem z 8 przewidzianych w umowie z wydawcą, a cała energia i czas projektowy są skoncentrowane na doszlifowaniu wszystkich platform, które są ostatnimi etapami projektu.

Nadrzędnym celami w 2023 r. jest dostarczenie możliwie najlepszej jakości, zarówno pod względem graficznym, jak i gameplayowym oraz realizacja wspólnie z zespołem wydawcy kampanii marketingowej projektu, w tym uczestniczenie w najważniejszych imprezach branżowych.



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 wnętrza, wysoka jakość graficzna produkcji oraz humorystyczne elementy rozgrywki. Gra jest przeznaczona dla graczy powyżej 12 roku życia, a grupą docelową są osoby hobbistycznie zajmujące się wystrojem wnętrza 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, natomiast w czerwcu 2022 roku nastąpiło podpisanie ostatecznej umowy – raport bieżący ESPI nr 11/2022 z dnia 29 czerwca 2022 r. , która została częściowo zmieniona Aneksiem 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 publikacji raportu za II kwartał 2023 r. z tytułu ww. umowy wydawniczej wpłynęło do spółki zależnej 991 632EUR.

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 (25%) zastosowano podczas Steam Summer Sale.

Na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. 14 sierpnia 2023 r. ocena gry na Steam wynosi 76% all reviews (przy liczbie ocen 1 268), natomiast na Epic Games – 4,5.

Główne rynki sprzedaży gry to Niemcy (22,4%), USA (20,2%), Wielka Brytania (9,3%) oraz Chiny (8,2%).

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

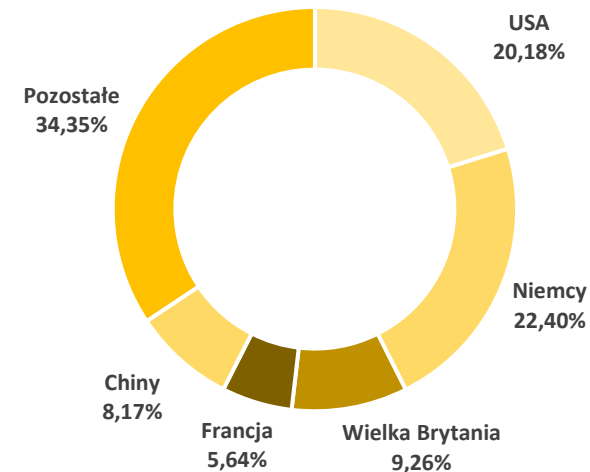




Tabela 12. Dane statystyczne dotyczące gry Hotel Renovator – stan na dzień publikacji raportu za II kw. 2023 r., tj. 14 sierpnia 2023

Ocena Steam	76%
Liczba recenzji na Steam	1268
Peak graczy	2503
Średni dobowy peak graczy z ostatni 30 dni	248
Średni czas gry	13 h 52 min
Mediana czasu gry	7 h 46 min
Odsetek graczy grających ponad 20 godzin	20%
Obecny stan wishlist	149 785

Studio zależne Two Horizons S.A. do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 sierpnia br., wydało łącznie 5 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. Cena każdego to ok. 3 USD/3 Euro w zależności

od regionu sprzedaży. 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 lipcu 2023 został udostępniony kolejny dodatek – meble w stylu Steampunk.

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 nowej i starej generacji. Produkcja gry w wersji na konsole jest zaawansowana. Obecnie trwają ostatnie prace przed wysłaniem gry do certyfikacji. Zakończenie prac planowane jest na III kwartał 2023 r. Data premiery gry w wersji na konsole jest jeszcze ustalana wspólnie z wydawcą.



Airport Renovator

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. Spółka zależna otrzyma bezzwrotne wynagrodzenia w kwocie 1,68 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. Premiera planowana jest, zarówno w wersji na komputery PC oraz na konsole, w 2024 r. Na dzień publikacji raportu za II kwartał 2023 r., tj. 14 sierpnia 2023 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej wpłynęło do spółki zależnej 376 675 EUR.

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 stwo-

rzony 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. Nowy harmonogram zostanie zatwierdzony w drodze aneksu do umowy wydawniczej.

Harmonogram rozwoju produkcji:

- Demo – 2021 – prezentacja na Steam Next Fest
- Rozpoczęcie prac nad pełną wersją gry - 2022
- Vertical Slice – TBD
- Alpha – TBD
- Beta – TBD
- Koniec produkcji – II połowa 2024

Two Horizons S.A. 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 publikacji raportu za II kwartał 2023 r. z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka zależna wygenerowała przychody w wysokości 935 tys. EUR.

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 zwiaśtunem 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.

Obecnie spółka zależna skupia się na realizacji kolejnego 5-tego etapu produkcji gry, który jest kluczowy i otwiera drogę do wersji BETA. W procesie produkcyjnym, oprócz kolejnych systemów i funkcji w trybie single player, znajdują się także pierwsze testowalne mechaniki trybu CO-OP, które są regularnie ulepszone i udoskonalane. Równolegle trwają testy w systemie single jak i multiplayer.



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 II kwartale br. studio pracowało nad rozwojem Project Crusaders do postaci przekroju wertykalnego (vertical slice) i przygotowywało materiały pod rozmowy z wydawcami. Tytuł przeszedł również zabiegi optymalizacyjne w celu zwiększenia płynności rozgrywki. Studio rozpoczęło już wstępne rozmowy z wydawcami w celu publikacji materiałów z gry i zwarcia kontraktu na produkcję jej pełnej wersji. W opinii zarządu spółki zależnej rozmowy te będą kontynuowane do końca III kwartału br.

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.

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 2020-2023

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.

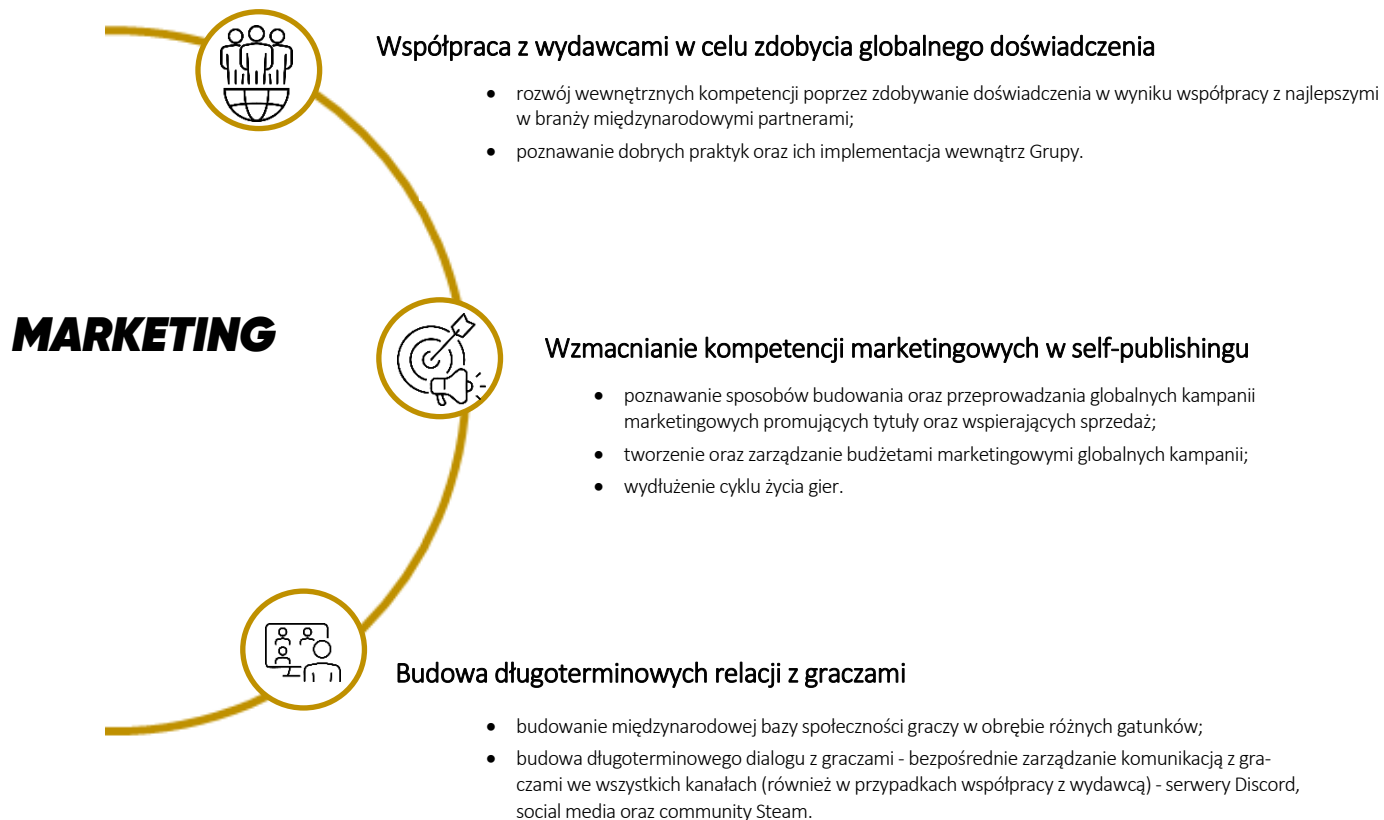
Kluczowe operacyjne cele marketingowe (*Graf nr 6*) to: rozwój wewnętrznych kompetencji poprzez zdobywanie doświadczenia w wyniku współpracy z najlepszymi w branży międzynarodowymi partnerami m.in. planowanie, przeprowadzanie oraz zarządzanie globalnymi kampaniami marketingowymi oraz budowanie międzynarodowej 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.

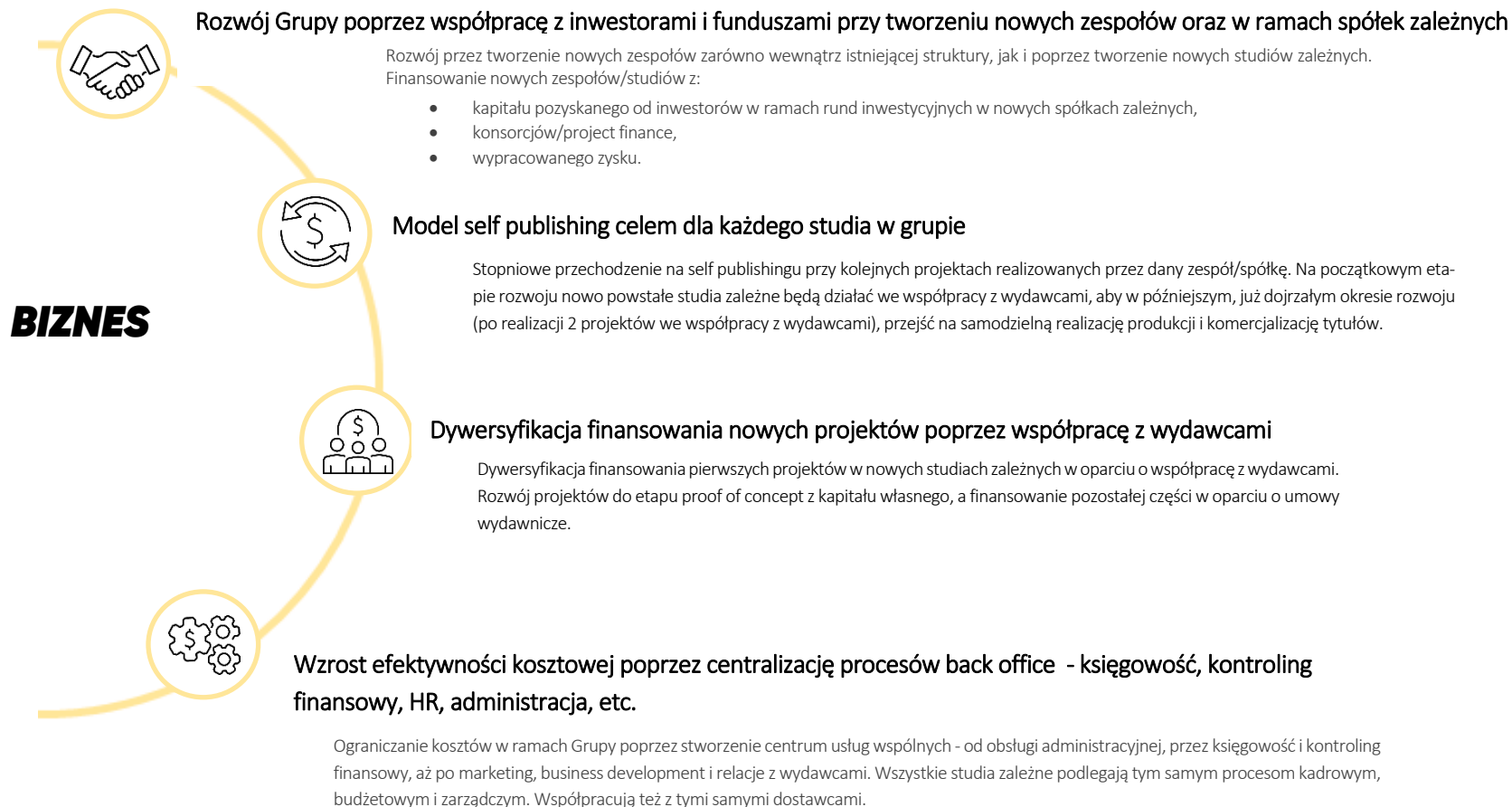
Graf 5. Operacyjne cele produkcyjne - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka



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

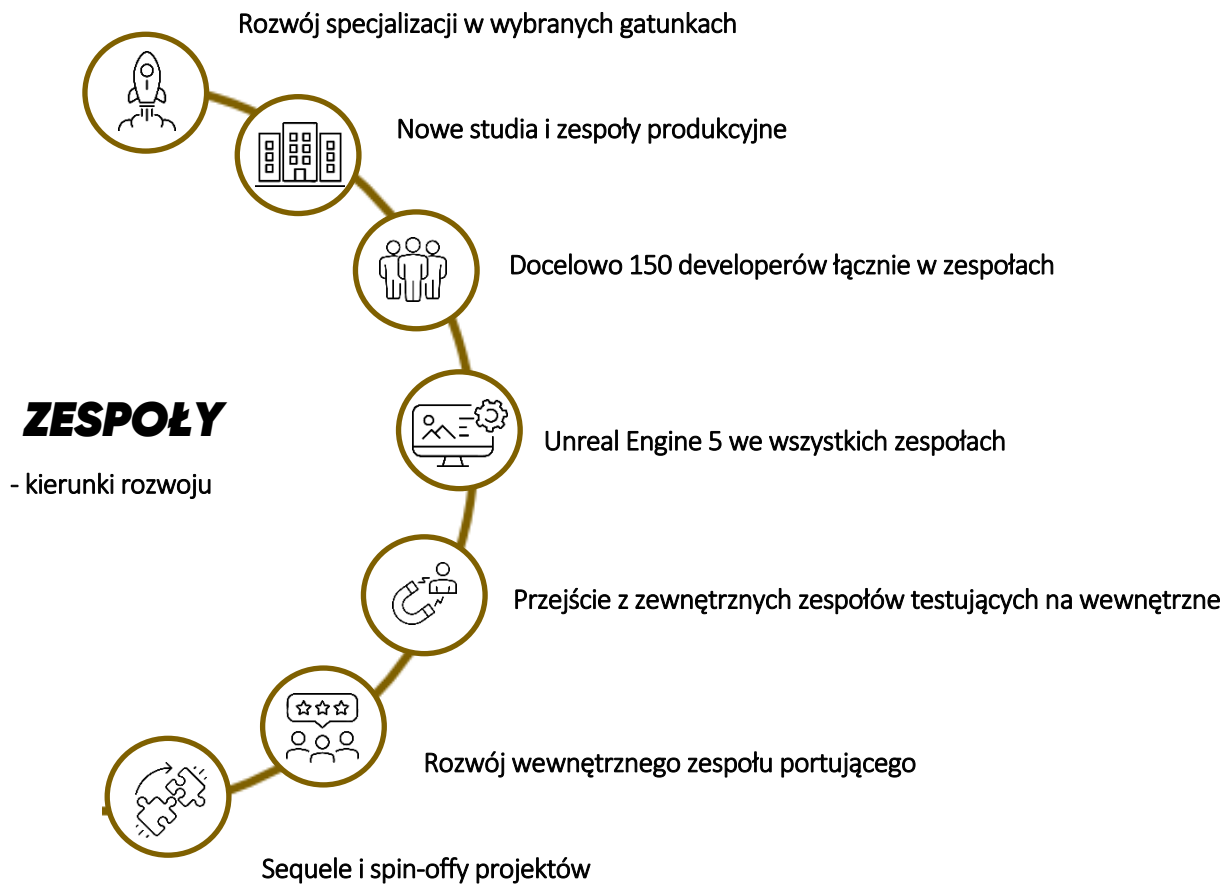


Graf 7. Operacyjne cele biznesowe - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka





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





4.4. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej

Czynniki wewnętrzne

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

- wydanie Hotelu Renovator na konsole starej i nowej generacji (PlayStation 5, Xbox Series S|X, PlayStation 4 oraz Xbox One) w III kwartale br.;
- rozszerzenie Hotelu Renovator o kolejne zaplanowane dodatki;
- przyjęcie przez rynek kolejnego projektu Grupy The Dust – The Inquisitor, którego premiera zaplanowana jest na IV kwartał br.;

Czynniki zewnętrzne

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

- globalna sytuacja gospodarcza – kierunek zmian czynników makroekonomicznych;
- nastroje konsumenckie i decyzje zakupowe;
- wzrost liczebności i zaangażowania (ilość czasu spędzonego na grze) światowej społeczności graczy;

- kontynuacja prac nad projektami Serum oraz Airport Renovator;
- postęp prac nad pierwszym demo spółki 4knights S.A. - gry z kategorii RTS (real-time strategy) oraz pozyskanie globalnego wydawcy;
- zakończenie prac nad proof of concept gry Curb Project przez studio zależne 4knights oraz decyzja w sprawie dalszej produkcji gry;
- debiut spółek zależnych Two Horizons S.A. oraz Game Island S.A. na rynku New Connect;
- wdrożenie ulg podatkowych: IP Box oraz Ulga B+R;

- dostępność na rynku wysoko wykwalifikowanych specjalistów IT;
- ilość premier nowych gier w II połowie 2023 r. oraz ich przyjęcie przez rynek.



DANE FINANSOWE

II KWARTAŁ 2023





5. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH

Grupa The Dust S.A. zakończyła pierwsze półrocze 2023 r. z skonsolidowanymi wynikami finansowymi na poziomie zgodnym z oczekiwaniami. W ujęciu całej Grupy Kapiłałowej, The Dust osiągnął skonsolidowane przychody ze sprzedaży produktów w wysokości 3,90 mln PLN, co jest efektem rozpoczęcia komercjalizacji wersji PC projektu Hotel Renovator 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 kwartale 2023 r. spółka Two Horizons odnotowała kolejne wpłaty z tytułu realizacji umowy w wysokości 213 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) oraz wynagrodzeń i ubezpieczeń społecznych. Łącznie te trzy pozycje wyniosły 6,5 mln PLN w pierwszym półroczu 2023 r. i 3,2 mln w II kwartale 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 pierwszym półroczu 2023 r. 1,01 mln PLN, przy stracie netto przypadającej na akcjonariuszy jednostki dominującej w wysokości 18 tys. PLN.

W bilansie po stronie aktywów największą pozycję stanowi Produkcja w toku (10,50 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). W pierwszym półroczu 2023 łączne nakłady na projekty wyniosły:

- 1,68 mln PLN przeznaczono na produkcję The Inquisitor;

- 1,06 mln PLN przeznaczono na produkcję SERUM;
- 610 tys. PLN przeznaczono na produkcję Airport Renovator;
- 481 tys. PLN przeznaczono na produkcję Hotel Renovator;
- 323 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 przeksięgowane na pozycje 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 (pozycje Produkcja w toku, Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe oraz WNIIP w ujęciu brutto) wynosiło na dzień 30 czerwca 2023 r. 15,48 mln PLN, w tym można wyszczególnić:

- 8,27 mln PLN łącznych nakładów na projekt The Inquisitor;
- 2,68 mln PLN łącznych nakładów na projekt SERUM;
- 2,26 mln PLN łącznych nakładów na projekt Hotel Renovator;
- 928 tys. PLN łącznych nakładów na projekt Airport Renovator;
- 677 tys. PLN łącznych nakładów na Project Crusaders.

W pierwszym półroczu 2023 r. spółki z Grupy The Dust konsekwentnie realizowały podpisane umowy wydawnicze. Obecne saldo wpłat zaksięgowane na rozliczeniach międzyokresowych przychodów wynosi 10,10 mln PLN i składa się na nie odpowiednio:

- 4,07 mln PLN z tytułu realizacji projektu SERUM;
- 3,87 mln PLN z tytułu realizacji projektu The Inquisitor;
- 1,78 mln PLN z tytułu realizacji projektu Airport Renovator;
- 428 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	30.06.2023	30.06.2022
A Aktywa trwałe	4 880 627,94	2 507 491,26
I Wartości niematerialne i prawne	2 148 757,55	2 438,11
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	2 148 757,55	-
2 Wartość firmy	-	-
3 Inne wartości niematerialne i prawne	-	2 438,11
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
II Wartość firmy jednostek poporzędkowanych	-	-
1 Wartość firmy - jednostki zależne	-	-
2 Wartość firmy - jednostki współzależne	-	-
III Rzeczowe aktywa trwałe	50 247,40	236 688,22
1 Środki trwałe	50 247,40	236 688,22
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	0,00
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	30 239,25
c) urządzenia techniczne i maszyny	50 247,40	204 629,60
d) środki transportu	-	-
e) inne środki trwałe	-	1 819,37
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	2 681 622,99	2 268 364,93
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	2 681 622,99	2 268 364,93
B	Aktywa obrotowe	12 734 997,32	8 472 531,13
I	Zapasy	10 540 223,91	5 832 681,37
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	10 540 223,91	5 832 681,37
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	969 801,87	577 548,99
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	969 801,87	577 548,99
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	405 906,12	263 896,49
-1	do 12 miesięcy	405 906,12	263 896,49
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	536 288,05	289 093,71
c)	inne	27 607,70	24 558,79
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	0,00
III	Inwestycje krótkoterminowe	1 196 536,73	2 021 022,05
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 196 536,73	2 021 022,05
a)	w jednostkach zależnych i współzależnych	-	-
b)	w jednostkach stowarzyszonych	-	-
c)	w pozostałych jednostkach	-	-



d) środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 196 536,73	2 021 022,05
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
IV Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	28 434,81	41 278,72
C Należne wpłaty na kapitał	-	-
D Udziały (akcje) własne	-	-
SUMA AKTYWÓW	17 615 625,26	10 980 022,39

6.2. Skonsolidowany bilans – pasywa

PASYWA	30.06.2023	30.06.2022
A Kapitał (fundusz) własny	1 482 361,96	3 312 082,98
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	520 932,78
V Różnice kursowe z przeliczenia	-	-
VI Zysk (strata) z lat ubiegłych	-6 668 407,76	-4 281 855,52
VII Zysk (strata) netto	-18 751,98	-960 583,20
VIII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
B Kapitał mniejszości	2 909 217,55	1 523 075,67
C Ujemna wartość jednostek podporządkowanych	-	-
I Ujemna wartość - jednostki zależne	-	-
II Ujemna wartość - jednostki współzależne	-	-
D Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	13 224 045,75	6 144 863,74
I Rezerwy na zobowiązania	-	-
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	-	-
2 Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	-	-
3 Pozostałe rezerwy	-	-
II Zobowiązania długoterminowe	2 023 100,00	2 120 188,00
1 Wobec jednostek powiązanych	-	-



2	Wobec pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3	Wobec pozostałych jednostek	2 023 100,00	2 120 188,00
a)	kredyty i pożyczki	-	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	zobowiązania wekslowe	-	-
e)	inne	2 023 100,00	2 120 188,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	1 046 635,12	1 280 979,19
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	1 046 635,12	1 280 979,19
a)	kredyty i pożyczki	-	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	595 346,15	591 135,13
-1	do 12 miesięcy	595 346,15	591 135,13
-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.	247 379,64	360 333,95
h)	z tytułu wynagrodzeń	197 375,85	136 368,84
i)	inne	6 533,48	193 141,27
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	10 154 310,63	2 743 696,55
1	Ujemna wartość firmy	-	-



2	Inne rozliczenia międzyokresowe	10 154 310,63	2 743 696,55
SUMA PASYWÓW		17 615 625,26	10 980 022,39

6.3. Skonsolidowany rachunek zysków i strat

	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2023 - 30.06.2023	01.01.2022 - 30.06.2022	01.04.2022 - 30.06.2022
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	8 107 095,83	2 392 999,31	2 501 373,14	1 151 402,61
- od jednostek powiązanych	-	-	-	-
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 896 646,63	213 588,59	56 220,02	10 515,37
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	4 210 449,20	2 179 410,72	2 445 153,12	1 140 887,24
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
B Koszty działalności operacyjnej	7 078 089,30	3 632 119,57	3 908 213,58	1 905 193,87
I Amortyzacja	211 287,65	122 443,07	40 369,09	20 409,80
II Zużycie materiałów i energii	36 692,35	29 302,80	7 415,87	3 770,88
III Usługi obce	3 703 150,93	1 899 216,61	1 385 805,74	696 493,35
IV Podatki i opłaty, w tym:	18 435,16	2 982,32	9 226,00	1 975,92
- podatek akcyzowy	-	-	-	-
V Wynagrodzenia	2 525 326,74	1 224 480,41	1 701 047,76	807 387,10
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	294 362,50	145 970,54	216 567,46	103 424,04
- emerytalne	-	-	-	-
VII Pozostałe koszty rodzajowe	288 833,97	207 723,82	547 781,66	271 732,78
VIII Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	1 029 006,53	-1 239 120,26	- 1 406 840,44	- 753 791,26
D Pozostałe przychody operacyjne	4 731,03	4 531,26	105,53	0,00
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II Dotacje	-	-	-	-
III Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV Inne przychody operacyjne	4 731,03	4 531,26	105,53	-



E	Pozostałe koszty operacyjne	16 378,87	-	10 000,00	-
I	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III	Inne koszty operacyjne	16 378,87	-	10 000,00	-
F	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	1 017 358,69	-1 234 589,00	- 1 416 734,91	- 753 791,26
G	Przychody finansowe	4 464,25	2 602,41	42 350,19	1 878,19
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-	-	-
a)	od jednostek powiązanych	-	-	-	-
b)	od jednostek pozostałych	-	-	-	-
II	Odsetki	13,95	11,01	839,57	286,32
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V	Inne	4 450,30	2 591,40	41 510,62	1 591,87
H	Koszty finansowe	33 769,55	16 882,17	31 434,03	18 000,01
I	Odsetki	-	-	-	-
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	15 227,08	14 978,61
IV	Inne	33 769,55	16 882,17	16 206,95	3 021,40
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)	988 053,39	-1 248 868,76	- 1 405 818,75	- 769 913,08
O	Podatek dochodowy	-	-	-	-
P	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-



R	Zysk (strata) mniejszości	1 006 805,37	-449 978,38	- 445 235,55	- 256 198,90
S	Zysk (strata) netto (I-J-K)	-18 751,98	-798 890,38	- 960 583,20	- 513 714,18

6.4. Skonsolidowane zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2023 – 30.06.2023	01.01.2022 - 30.06.2022	01.04.2022 – 30.06.2022	
I	Kapitał własny na początek okresu (BO)	1 501 113,94	2 281 252,34	3 933 897,01	3 933 897,01
	- 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	3 933 897,01
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	-	-	385 000,00	385 000,00
a)	zwiększenie	-	-	385 000,00	385 000,00
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
4.2	Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	135 932,78	135 932,78	520 932,78	520 932,78
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(6 668 407,76)	(5 888 269,36)	-4 235 624,69	-4 235 624,69
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	1 890 961,17
	- 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	1 890 961,17
a)	zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-	-	-
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	6 668 407,76	5 888 269,36	4 281 855,52	4 728 724,53
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-6 668 407,76	-5 888 269,36	-4 281 855,52	-4 728 724,53
6.	Wynik netto	-18 751,98	-798 890,38	-960 583,20	-513 714,18
a)	zysk netto	-	-	-	-
b)	strata netto	18 751,98	798 890,38	960 583,20	513 714,18
c)	odpisy z zysku	-	-	-	-



II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	1 482 361,96	1 482 361,96	3 312 082,98	3 312 082,98
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 482 361,96	1 482 361,96	3 312 082,98	3 312 082,98

6.5. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2023 - 30.06.2023	01.01.2022 – 30.06.2022	01.04.2022 – 30.06.2022
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej				
I. Wynik finansowy netto	-18 751,98	-798 890,38	-960 583,20	-513 714,18
II. Korekty o pozycje:	260 129,77	-183 960,24	833 083,57	1 228 474,68
Zyski (straty) mniejszości	1 006 805,37	-449 978,38	-445 235,55	-256 198,90
Zysk (strata) z udziałów (akcji) w jednostkach wycenianych metodą praw własności	-	-	-	-
1. Amortyzacja	211 287,65	122 443,07	40 369,09	20 409,80
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	-4 210 449,25	-2 180 618,96	-1 900 379,01	-899 944,49
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	-671 541,11	-652 350,31	-149 805,43	701 883,20
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	190 035,65	227 172,40	1 052 201,55	384 354,00
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	3 733 991,46	2 749 371,94	2 235 932,92	1 277 971,07
10. Inne korekty	-	-	-	-
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	241 377,79	-982 850,62	-127 499,63	714 760,50
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	30 000,00	30 000,00	475,61	0,00
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:	30 000,00	30 000,00	-	-
	a) w jednostkach powiązanych	-	-	-	-
	b) w pozostałych jednostkach	30 000,00	30 000,00	-	-
4.	Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	-
II.	Wydatki	-5 603,98	-5 603,98	-18 766,00	-18 766,00
1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-5 603,98	-5 603,98	-18 766,00	-18 766,00
2.	Nabycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3.	Nabycie aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
	a) w jednostkach powiązanych	-	-	-	-
	b) w pozostałych jednostkach	-	-	-	-
4.	Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
III.	Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	24 396,02	24 396,02	-18 290,39	-18 766,00
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	-	-	385 000,00	300 000,00
1.	Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	-	385 000,00	300 000,00
2.	Kredyty i pożyczki	-	-	-	-
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
4.	Inne wpływy finansowe	-	-	-	-
II.	Wydatki	-	-	-	-
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-
3.	Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-	-	-
4.	Spłaty kredytów i pożyczek	-	-	-	-
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	-	-	-	-
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-	-	-



8. Odsetki	-	-	-	-
9. Inne wydatki finansowe	-	-	-	-
III. Środki pieniężne z działalności finansowej	-	-	-	-
D. Zmiana stanu środków pieniężnych netto	265 773,81	-958 454,60	239 209,98	995 994,50
E. Środki pieniężne na początek okresu	930 762,92	2 154 991,33	1 781 812,07	1 025 027,55
F. Środki pieniężne na koniec okresu	1 196 536,73	1 196 536,73	2 021 022,05	2 021 022,05

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

7.1. Bilans – aktywa

AKTYWA	30.06.2023	30.06.2022
A Aktywa trwałe	2 923 599,63	2 727 124,80
I Wartości niematerialne i prawne	-	2 438,11
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
2 Wartość firmy	-	-
3 Inne wartości niematerialne i prawne	-	2 438,11
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
II Rzeczowe aktywa trwałe	2 761,23	196 321,76
1 Środki trwałe	2 761,23	196 321,76
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	30 239,25
c) urządzenia techniczne i maszyny	2 761,23	164 263,14
d) środki transportu	-	-
e) inne środki trwałe	-	1 819,37
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	2 268 364,93
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	2 664 638,40	2 268 364,93
B	Aktywa obrotowe	6 470 120,63	3 984 524,44
I	Zapasy	5 776 006,75	3 308 121,84
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	5 776 006,75	3 308 121,84
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	630 093,32	191 672,33
1	Należności od jednostek powiązanych	21 139,66	-
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	21 139,66	-
-1	do 12 miesięcy	21 139,66	-
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3	Należności od pozostałych jednostek	608 953,66	191 672,33
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	353 790,12	46 222,21
-1	do 12 miesięcy	353 790,12	46 222,21
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	247 394,49	134 207,64
c)	inne	7 769,05	11 242,48
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	46 237,13	478 976,72
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	46 237,13	478 976,72
a)	w jednostkach powiązanych	17 363,01	150 000,00
b)	w pozostałych jednostkach	-	-



c) środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	28 874,12	328 976,72
-1 środki pieniężne w kasie i na rachunku	28 874,12	328 976,72
-2 inne środki pieniężne	-	-
2 Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
IV Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	17 783,43	5 753,55
C Należne wpłaty na kapitał	-	-
SUMA AKTYWÓW	9 393 720,26	6 711 649,24

7.2. Bilans – pasywa

PASYWA	30.06.2023	30.06.2022
A Kapitał (fundusz) własny	2 435 313,19	4 248 165,35
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	(863 331,39)	-456 978,80
VII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
B Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	6 958 407,07	2 463 483,89
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	1 086 857,07	463 483,89
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	535 745,04	-
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	148 676,55	-
-1	do 12 miesięcy	148 676,55	-
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	inne	387 068,49	-
2	Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	-	-
a)	z tytułu dostaw i usł.	-	-
b)	inne	-	-
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	551 112,03	463 483,89
a)	kredyty i pożyczki	-	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	344 174,42	211 626,91
-1	do 12 miesięcy	344 174,42	211 626,91
-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.	127 692,08	169 988,74
h)	z tytułu wynagrodzeń	75 292,78	64 972,47
i)	inne	3 952,75	16 895,77
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	3 871 550,00	-
	SUMA PASYWÓW	9 393 720,26	6 711 649,24

7.3. Rachunek zysków i strat

	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2023 - 30.06.2023	01.01.2022 - 30.06.2022	01.04.2022 - 30.06.2022
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	1 758 583,67	1 018 630,85	1 338 997,25	589 378,24
- od jednostek powiązanych	42 810,71	23 221,82	43 467,60	6 425,30
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	78 885,80	41 704,76	50 059,51	8 749,16
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	1 679 697,87	976 926,09	1 288 937,74	580 629,08
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-



IV	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
B	Koszty działalności operacyjnej	2 605 834,84	1 424 540,65	1 794 839,54	821 769,20
I	Amortyzacja	95 773,78	10 170,63	34 309,07	16 910,64
II	Zużycie materiałów i energii	9 286,84	5 058,10	1 723,91	254,68
III	Usługi obce	1 441 305,04	891 420,28	689 786,55	353 701,41
IV	Podatki i opłaty, w tym:	836,68	225,26	6 164,00	367,00
-	podatek akcyzowy	-	-	-	-
V	Wynagrodzenia	835 608,15	401 766,56	837 673,79	344 170,20
VI	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	119 103,70	59 000,18	116 638,25	47 828,71
-	emerytalne	-	-	-	-
VII	Pozostałe koszty rodzajowe	103 920,65	56 899,64	108 543,97	58 536,56
VIII	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-847 251,17	-405 909,80	- 455 842,29	- 223 451,33
D	Pozostałe przychody operacyjne	4 730,97	4 531,20	105,53	-
I	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II	Dotacje	-	-	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV	Inne przychody operacyjne	4 730,97	4 531,20	105,53	-
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)	-856 535,35	-401 378,60	- 455 736,76	- 232 390,96
G	Przychody finansowe	89,61	86,82	312,83	132,17
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-	-	-
a)	od jednostek powiązanych	-	-	-	-
b)	od jednostek pozostałych	-	-	-	-
II	Odsetki	5,61	2,82	312,83	132,17
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V	Inne	84,00	84,00	-	-
H	Koszty finansowe	6 885,65	5 592,24	1 554,87	1 297,54
I	Odsetki	-	-	-	-
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV	Inne	6 885,65	5 592,24	1 554,87	1 297,54



I	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-863 331,39	-406 884,02	- 456 978,80	- 233 556,33
J	Podatek dochodowy	-	-	-	0,00
K	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	0,00
L	Zysk (strata) netto (I-J-K)	-863 331,39	-406 884,02	- 456 978,80	- 233 556,33

7.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2023 - 30.06.2023	01.01.2022 - 30.06.2022	01.04.2022 - 30.06.2022	
I	Kapitał własny na początek okresu (BO)	3 298 644,58	2 842 197,21	4 705 144,20	4 481 721,68
	- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	-	-	0,00	0,00
	- korekty błędów podstawowych	-	-	0,00	0,00
i.a	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	3 298 644,58	2 842 197,21	4 705 144,20	4 481 721,68
1.	Kapitał podstawowy na początek okresu	200 500,00	200 500,00	200 500,00	200 500,00
1.1	Zmiany kapitału podstawowego	-	-	0,00	0,00
a)	zwiększenie z tytułu	-	-	0,00	0,00
	- wydania udziałów (emisji akcji)	-	-	0,00	0,00
	- wynik za poprzedni rok	-	-	0,00	0,00
b)	zmniejszenie z tytułu	-	-	0,00	0,00
	- rozliczenie z właścicielem	-	-	0,00	0,00
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	-	-	0,00	0,00
a)	zwiększenie z tytułu	-	-	0,00	0,00
	- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	-	-	0,00	0,00
	- podziału zysku (ustawowo)	-	-	0,00	0,00
	- podziału zysku (ponad wymaganą ustawow minimalną wartość)	-	-	0,00	0,00
b)	zmniejszenie z tytułu pokrycia straty	-	-	0,00	0,00
	- pokrycia kosztów emisji akcji	-	-	0,00	0,00



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	-	-	0,00	0,00
3.1	Zmiany kapitału z aktualizacji wyceny	-	-	0,00	0,00
a)	zwiększenie	-	-	0,00	0,00
b)	zmniejszenie z tytułu zbycia środków trwałych	-	-	0,00	0,00
3.2	Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okresu	-	-	0,00	0,00
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	-	-	0,00	0,00
a)	zwiększenie	-	-	0,00	0,00
b)	zmniejszenie	-	-	0,00	0,00
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	-4 870 877,12	-1 829 503,87	-3 464 377,55
5.1	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	0,00	0,00
	- korekty błędów podstawowych	-	-		
5.2	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-	0,00	0,00
a)	zwiększenie z tytułu podziału zysku z lat ubiegłych	-	-		
b)	zmniejszenie	-	-	0,00	0,00
	- z tyt. przeznaczenia na podwyższenie kapitału zapasowego	-	-	0,00	0,00
5.3	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-	0,00	0,00
5.4	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-3 464 377,50	-4 870 877,12	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	-4 870 877,12	1 829 503,87	3 464 377,55
a)	zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-	0,00	0,00
b)	zmniejszenie	-	-	0,00	0,00
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	4 870 877,12	5 327 324,49	3 464 377,55	3 687 800,02
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-4 870 877,12	-5 327 324,49	-3 464 377,55	-3 687 800,02
6.	Wynik netto	-863 331,39	-406 884,02	-456 978,80	-233 556,33
a)	zysk netto	-	-	0,00	0,00
b)	strata netto	863 331,39	406 884,02	-456 978,80	-233 556,33



c	odpisy z zysku				
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	2 435 313,19	2 435 313,19	4 248 165,35	4 248 165,35
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 435 313,19	2 435 313,19	4 248 165,35	4 248 165,35

7.5. Rachunek przepływów pieniężnych

	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2023 - 30.06.2023	01.01.2022 - 30.06.2022	01.04.2022 - 30.06.2022	
A.	Środki pieniężne z działalności operacyjnej				
I.	Wynik finansowy netto	-863 331,39	-406 884,02	-456 978,80	-233 556,33
II.	Korekty o pozycje:	-40 286,31	-135 183,12	-976 878,34	-281 899,97
1.	Amortyzacja	95 773,78	10 170,63	34 309,07	16 910,64
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	-1 679 697,92	-986 034,33	-760 473,27	-342 571,16
7.	Zmiana stanu należności i roszczeń	-494 356,52	-510 821,30	49 056,04	169 469,34
8.	Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	297 013,67	327 360,58	232 637,94	111 239,49
9.	Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	1 740 980,68	1 024 141,30	-532 408,12	-236 948,28
10.	Inne korekty	-	-	-	-
III.	Środki pieniężne z działalności operacyjnej	-903 617,70	-542 067,14	-1 433 857,14	-515 456,30
B.	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I.	Wpływy	250 000,00	-	500 475,61	500 000,00
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	500 000,00
II. Wydatki	-105 603,98	-5 603,98	-300 000,00	0,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-5 603,98	-5 603,98	-	-
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	-
III. Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	144 396,02	-5 603,98	200 475,61	500 000,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	285 000,00	160 000,00	-	-
1. Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	-	-	-
2. Kredyty i pożyczki	285 000,00	160 000,00	-	-
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
4. Inne wpływy finansowe	-	-	-	-
II. Wydatki	-	-	-	-
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-
3. Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-	-	-
4. Spłaty kredytów i pożyczek	-	-	-	-
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	-	-	-	-
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-	-	-
8. Odsetki	-	-	-	-
9. Inne wydatki finansowe	-	-	-	-



III.	Środki pieniężne z działalności finansowej	285 000,00	160 000,00	-	-
D.	Zmiana stanu środków pieniężnych netto	-474 221,68	-387 671,12	-1 233 381,53	-15 456,30
E.	Środki pieniężne na początek okresu	503 095,80	416 545,24	1 562 358,25	344 433,02
F.	Środki pieniężne na koniec okresu	28 874,12	28 874,12	328 976,72	328 976,72

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-

downym 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 sierpnia 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