



SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY

I KWARTAŁ 2023

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

Wrocław, 15 maja 2023

**THE
DUST**

EHorizons

**GAME
ISLAND**

4KNIGHTS

AUTORYZOWANY
DORADCA:
T&T
CONSULTING



SPIS TREŚCI

1. PODSUMOWANIE I KWARTAŁU 2023 ROKU W GRUPIE THE DUST	5
2. SYTUACJA RYNKOWA W I KWARTALE 2023 ROKU	6
2.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie	6
2.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce	9
3. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ	10
3.1. Podstawowe informacje	10
3.2. Organizacja Grupy Kapitałowej	12
3.3. Zakres działalności	16
3.4. Model biznesowy	17
3.5. Akcje	19
3.6. Zasoby ludzkie	21
4. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W I KWARTALE 2023 ROKU	22
4.1. Istotne działania i wydarzenia w I kwartale 2023 r.	22
4.2. Opis stanu realizowanych projektów oraz plany rozwoju	25
4.3. Strategia 2020-2023	31
4.4. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej	32
5. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH	35
6. KWARTALNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE	37
6.1. Skonsolidowany bilans – aktywa	37
6.2. Skonsolidowany bilans – pasywa	39
6.3. Skonsolidowany rachunek zysków i strat	41
6.4. Skonsolidowane zestawienie zmian w kapitale własnym	43
6.5. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych	45
7. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (DANE JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ, TJ. EMITENTA)	47
7.1. Bilans – aktywa	47
7.2. Bilans – pasywa	49
7.3. Rachunek zysków i strat	50
7.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym	52
7.5. Rachunek przepływów pieniężnych	54
8. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU	56
8.1. Podstawa prawna sporządzenia raportu	56
8.2. Okres objęty raportem	56
8.3. Polityka (zasady) rachunkowości	56
8.4. Dane jednostkowe w raporcie skonsolidowanym	56
8.5. Konsolidacja	56
8.6. Badanie danych przez biegłego rewidenta	56



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 I kwartale 2023 roku.

I kwartał 2023 roku w Grupie The Dust to przede wszystkim udana premiera gry Hotel Renovator, która została bardzo dobrze przyjęta przez graczy zarówno w Polsce, jak i za granicą – ponad 90% pozytywnych opinii wystawionych w ciągu dwóch dni od premiery. To również finalizacja pierwszego etapu umowy z Focus Entertainment pod względem produkcyjnym. Przychody wygenerowane z tytułu realizacji umowy wydawniczej wyniosły 3,7 mln PLN, a jednostkowy zysk netto spółki zależnej Two Horizons wyniósł ponad 3,06 mln PLN.

Doskonale układająca się współpraca przy pierwszym tytule doprowadziła do podpisania w I kwartale br. kolejnej umowy wydawniczej z Focus Entertainment, o wartości 1,68 miliona Euro, na produkcję następnego tytułu z serii symulatorów - Airport Renovator. Podobnie jak nasz globalny partner, przykładamy bardzo dużą uwagę do jakości produkowanych tytułów. Focus Entertainment może pochwalić się 4 miejscem wśród wydawców w rankingu Metacritic's 2023 Global Game Publisher Rankings.

I kwartał br. był owocny pod względem zawierania nowych umów wydawniczych, ponieważ kolejna z naszych spółek zależnych 4Knights S.A. podpisała umowę z dużym międzynarodowym wydawcą, na realizację projektu o nazwie kodowej Curb Project. Obecnie w Grupie mamy podpisanych 5 umów wydawniczych opiewających łącznie na kwotę około 30 mln PLN.

Obrana przez Zarząd strategia rozwoju pokazuje, że droga, którą podążamy od 2021 roku i działania, które podjęliśmy wspólnie z zespołami, przynoszą wymierne efekty. Jesteśmy niezmiernie zadowoleni z postępów prac naszych zespołów produkcyjnych. Zespół realizujący grę The Inquisitor rozpoczął właśnie piąty etap produkcyjny z ośmiu planowanych (dotyczy okresu współpracy z Kalypso Media). W przypadku Serum nastąpiło ukończenie czwartego etapu produkcyjnego. Zespół Two Horizons zbliża się do oddania vertical slice gry Airport Renovator. Natomiast zespół 4Knights przygotował proof of concept gry Project Crusaders, który wymaga już tylko ostatnich szlifów przed prezentacjami dla wydawców. Szczegóły postępu prac w każdym z projektów oraz najważniejsze wydarzenia w każdej ze spółek opisaliśmy w punkcie czwartym niniejszego raportu.



W minionym kwartale prowadziliśmy prace nad przygotowaniem nowej strategii rozwoju na lata 2023 – 2028, którą zaprezentujemy niebawem. Jestem przekonany, iż podzielę Państwo nasze podejście do budowania wysokiej jakości oraz trwałej wartości w Grupie The Dust.

Istotne jest podkreślenie wyników jakie Grupa The Dust osiągnęła w I kwartale br., gdyż są one historyczne z uwagi na wypracowany skonsolidowany zysk operacyjny na poziomie 2,25 mln PLN, przy skonsolidowanych przychodach wynoszących 3,7 mln PLN. Skonsolidowany zysk netto przypadający na akcjonariuszy spółki dominującej wypracowany przez Grupę wyniósł 780 tys. PLN, natomiast analogiczny okres ubiegłego roku zakończył się stratą netto w wysokości 500 tys. PLN.

Zachęcam Państwa do zapoznania się z niniejszym skonsolidowanym raportem kwartalnym, który wierzę, że będzie wartościowy pod względem opisu prac nad naszymi projektami oraz wyjaśnieniem czynników wpływających na sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki The Dust S.A. oraz całej Grupy Kapitałowej. Przygotowując dla Państwa niniejszy raport, podobnie jak w przypadku naszych produkcji, stawiamy na jakość, która jest naszym wyróżnikiem na rynku.

*Z poważaniem,
Jakub Wolff
Prezes Zarządu*



1. PODSUMOWANIE I KWARTAŁU 2023 ROKU W GRUPIE THE DUST

Skonsolidowane przychody		Skonsolidowany zysk operacyjny (EBIT)		Wishlisty
3,7 mln PLN		2,25 mln PLN		436 tys.
				Wzrost w Q1 o 25% (120 tys.)
Produkcja				
2,03 mln PLN	693 tys. PLN	234 tys. PLN	560 tys. PLN	153 tys. PLN
Nakłady i koszty produkcji gier w Grupie The Dust w Q1 2023.	Nakłady na produkcję The Inquisitor w Q1 2023.	Nakłady na produkcję Airport Renovator w Q1 2023.	Nakłady na produkcję Serum w Q1 2023.	Nakłady na produkcję Project Crusaders w Q1 2023.
	7,29 mln PLN – dotychczasowe, łączne nakłady na produkcję The Inquisitor	558 tys. PLN – dotychczasowe, łączne nakłady na produkcję Airport Renovator	2,18 mln PLN – dotychczasowe, łączne nakłady na produkcję SERUM	0,5 mln PLN – dotychczasowe, łączne nakłady na produkcję Project Crusaders



2. SYTUACJA RYNKOWA W I KWARTALE 2023 ROKU

2.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie

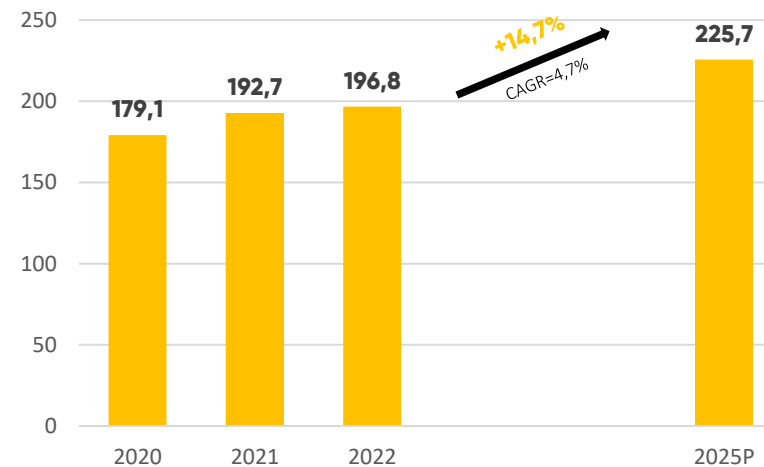
Globalny rynek gier

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 2025 r. osiągnie poziom 225,7 mld USD, co warunkuje osiągnięcie przez wskaźnik CAGR (skumulowany roczny wskaźnik wzrostu) dla tego rynku poziomu 4,7% w latach 2022–2025. Jeszcze bardziej pozytywną prognozę przewiduje PwC w raporcie „Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026”, w którym podaje, że rynek będzie rość 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 2022 r. największym rynkiem gier na świecie były Chiny, a wartość tego rynku wynosi 50,18 mld USD. Nieco mniejsze przychody, w wysokości 47,62 mld USD, osiągnęły Stany Zjednoczone. Na trzecim miejscu pod względem rozmiaru rynku w 2022 r. była Japonia z wartością przychodów na poziomie 22,01 mld USD. Natomiast największym rynkiem gamingowym w Europie na rok 2022 są Niemcy z wartością przychodów 6,84 mld USD.

Wartość światowego rynku gier wideo w latach 2020–2022 i prognoza na lata 2023–2025 (w mld USD)



Wykres 1. Wartość światowego rynku gier wideo 2020–2022 i prognoza 2023–2025 (w mld USD)

Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



Spółeczność graczy

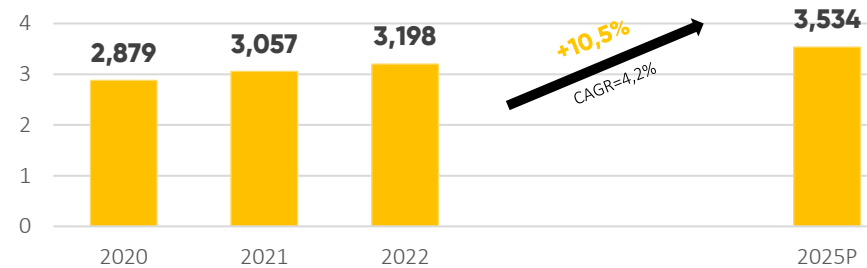
Pomimo mało optymistycznych prognoz dotyczących globalnej sytuacji gospodarczej, światowa społeczność graczy rośnie zarówno pod względem czasu spędzonego na grze, jak również liczebności. Analitycy Newzoo szacują, że w 2025 roku liczba graczy na całym świecie przekroczy 3,5 mld, a skumulowany roczny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

Segmenty rynku

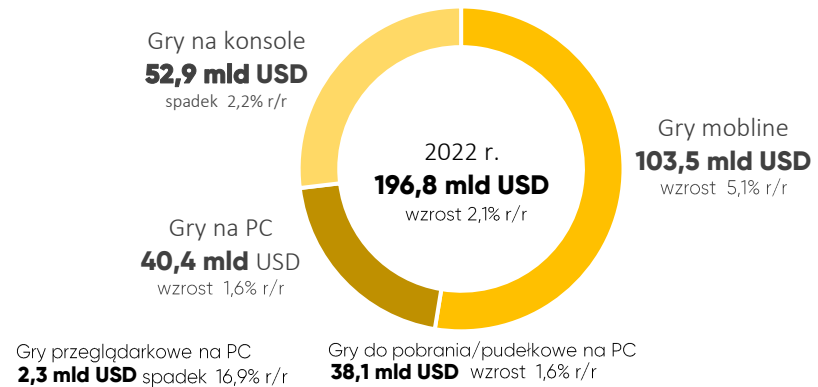
Segmentem rynku, który jako jedyny wzrósł w 2021 r., był segment PC. Na rok 2022 również był estymowany wzrost wynoszący 1,6% r/r. Zgodnie z tymi szacunkami, segment PC osiągnął udział na poziomie ok. 20% w globalnym rynku gier (dane za 2022 r. są prognozowane). Newzoo prognozował na rok 2022 wartość przychodów z tego segmentu na poziomie 40,4 mld USD, z czego 38,1 mld USD (wzrost o 1,6% r/r) to kwota wydawana na gry do pobrania/pudełkowe, a 2,3 mld USD na gry przeglądarkowe (spadek o 16,9% r/r). Prognozowana niska dynamika wzrostu wynikała z problemów z dostępnością komponentów PC (półprzewodników – a zatem kart graficznych) oraz przekładania premier gier typu AAA. W przypadku tego segmentu analitycy z Newzoo, podobnie jak w przypadku segmentu konsol, prognozują, że po trudnym 2022 r. kolejne 2 lata, tj. 2023 i 2024, będą znacznie lepsze pod kątem wzrostu przychodów ze względu na premiery wysokobudżetowych gier, które pierwotnie miały się pojawić w 2022 r.

W 2022 r. spadała zarówno wartość rynku gier mobilnych, jak i segmentu konsolowego. Zgodnie z szacunkami, rynek gier mobilnych skurczył się w 2022 r. o 5,1% r/r do 103,5 mld USD, z kolei segment konsolowy zanotował spadek o 2,2% r/r do 52,9 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. Analitycy szacują, że taka sytuacja na rynku utrzyma się co najmniej do końca 2023 r. Innymi powodami spadku przychodów z tego segmentu rynku gier w 2022 r. będzie opóźnienie premier dużych produkcji, trudności i zakłócenie w procesach tworzenia gier konsolowych (w tym fizyczna dystrybucja gier, masowa współpraca między firmami i certyfikacja). Analitycy z Newzoo podkreślają, że wiele tytułów, które pierwotnie planowano na 2021 i 2022 rok, pojawi się w 2023 i 2024 roku.

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



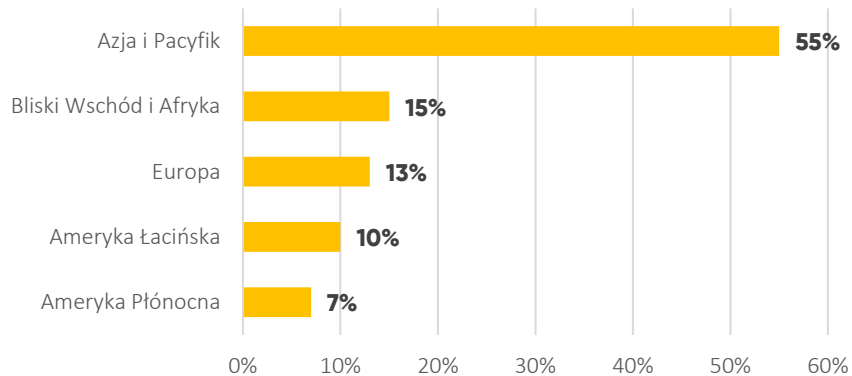
Wykres 2. Liczba aktywnych graczy na świecie w latach 2020–2022 i prognoza na lata 2023–2025 (w mld USD) Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



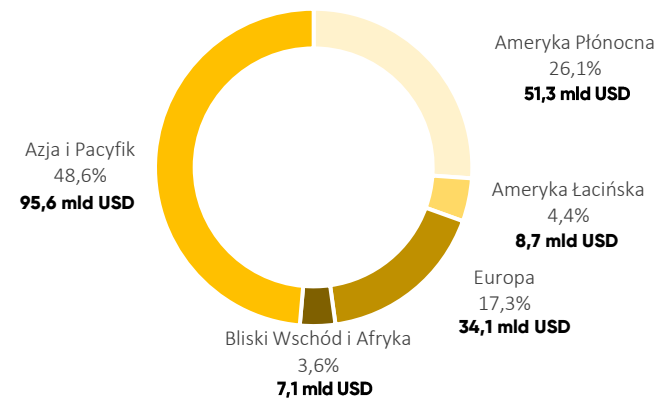
Wykres 3. Prognoza przychodów dla światowego rynku gier na rok 2022 w podziale na poszczególne platformy (w mld USD i %) Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



Biorąc pod uwagę aspekt geograficzny, największą część społeczności graczy – 55% (ponad 1,7 mld) – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Pacyfiku, którzy generują łącznie 95,6 mld USD, czyli 48,6% całkowitego światowego przychodu z gier w 2022 r. Kolejnymi pod względem liczebności graczy regionami są Bliski Wschód i Afryka (488 mln graczy) oraz Europa (430 mln graczy). Natomiast biorąc pod uwagę wielkość przychodów na drugim miejscu (znacznie poniżej Azji i Pacyfiku) znalazła się Ameryka Północna (26,1%), na trzecim Europa (17,3%), na czwartym Ameryka Łacińska (4,4%), a na piątym miejscu Bliski Wschód i Afryka (3,6%).



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



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

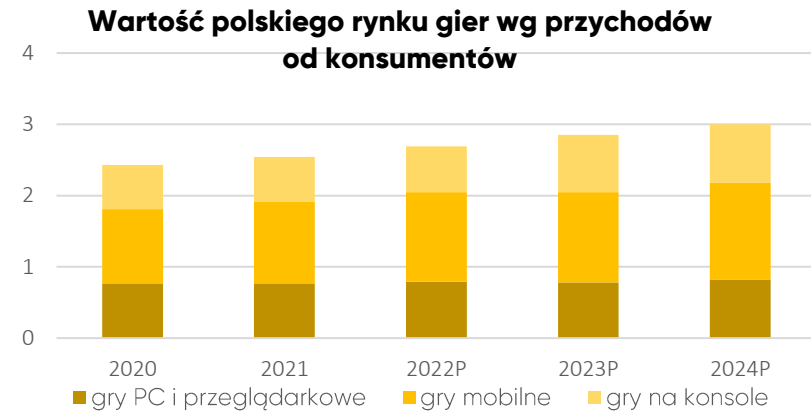


2.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce

Wartość wydatków polskich konsumentów na gry w 2021 r. według twórców raportu Polish Gamers Observatory, wyniosła 2,54 mld PLN, w roku 2022 miał nastąpić wzrost do poziomu około 2,69 mld PLN (656 mln USD).

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 prognozy ww. raportu szacuje się, iż do 2024 r. wartość wydatków polskich konsumentów na rynku gier wzrośnie do 3 mld PLN.



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



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 Sądowego 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, tj. 15.05.2023 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



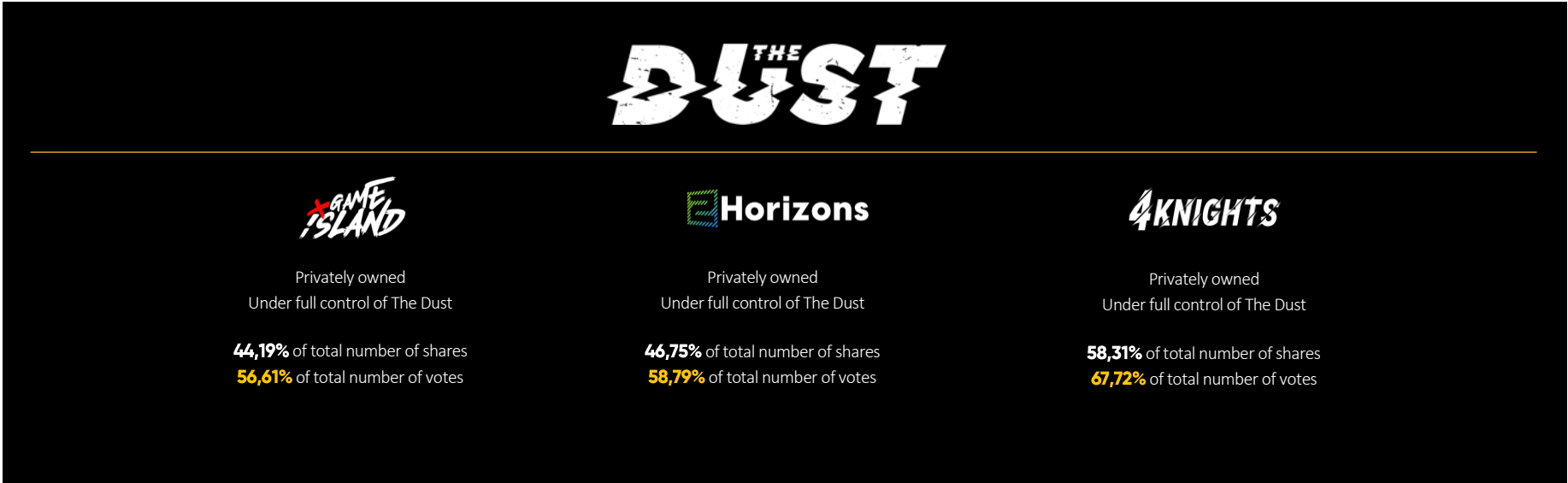
Obecna kadencja Rady Nadzorczej The Dust S.A. rozpoczęła swój bieg 8 czerwca 2022 r. na podstawie uchwał podjętych przez Walne Zgromadzenie The Dust S.A. powołujących doczasowych Członków Rady Nadzorczej na kolejną kadencję. Bieżąca kadencja Rady Nadzorczej The Dust S.A. kończy się 8 czerwca 2027 r.

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 charakterze, 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.





Game Island S.A.

Game Island S.A. jest studiem zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 31 marca 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za I kwartał 2023 r., tj. 15 maja 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 studiem zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 31 marca 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za I kwartał 2023 r., tj. 15 maja 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., po podpisaniu umowy inwestycyjnej z TiG S.A. w dniu 30 marca 2022 r. (o której Spółka informowała w raporcie bieżącym ESPI nr 3/2022), posiada 58,31% w kapitale zakładowym oraz 67,72% w ogólnej liczbie głosów - na dzień 31 marca 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za I kwartał 2023 r., tj. 15 maja 2023 r.

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 na zapewnianie wydłużenia cyklu życia gier oraz sukcesywnego zwiększania poziomu sprzedaży w długim okresie.

Grupa The Dust S.A. łączy w sobie kompetencje z różnych zakresów 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 PS5 i XSX 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. Przy sprzyjających warunkach finansowych Zarząd Spółki będzie rozważał samodzielne finansowanie produkcji i marketingu kolejnych projektów.

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 oraz w sklepie cyfrowym Focus Entertainment.

Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju Grupy

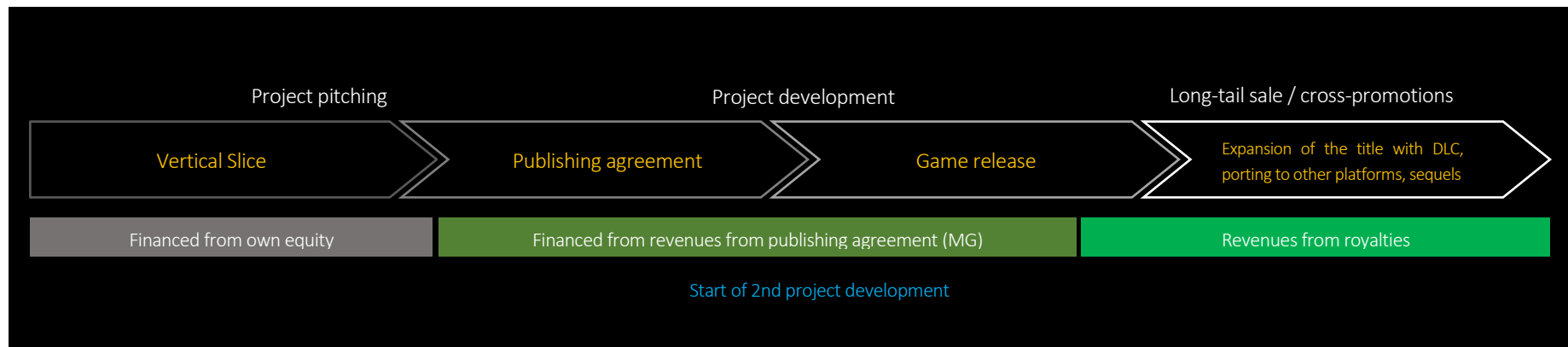
W toku realizacji poszczególnych projektów Emitent oraz spółki od niego zależne (Two Horizons S.A., Game Island S.A. i 4Knights S.A.) kreują innowacyjne dla nich koncepcje i wdrażają je w produkowanych grach.

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 nakłady na produkcję tytułu oraz marketing, a także promocję wspierającą 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 utrzymanie wysokiej jakości produkowanych gier.





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

- MG (Minimum Guarantee) - tj. minimalny 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).

Umowy wydawnicze

Developer						
Projekt	The Inquisitor	SERUM	Hotel Renovator	Airport Renovator	Project Crub	Project Crusaders
Wydawca					Globalny publisher (ujawnienie po proof of concept)	Planowany wydawca
Budżet pokrywany przez wydawcę (MG)	1,45m EUR	1,60m EUR	0,94m EUR	1,7m EUR	TBA	TBA
Marketing pokrywany przez wydawcę	600k EUR	200k EUR	200k EUR	TBD	TBD	TBD
Planowana Data wydania	Q4 2023	Q1 2024 (Early Access)	Q1 2023	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 PlayStation 5, Xbox Series X|S, Xbox.



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

Indeksy	NCIndex (udział w indeksie: 0,57%)
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

Wybrane dane dotyczące notowań akcji The Dust S.A.

Tabela 8. Dane statystyczne dotyczące notowań akcji The Dust S.A.

	31.03.2022	31.03.2023
Liczba akcji w obrocie na koniec roku	1.505.000	1.505.000
Cena akcji na koniec Q1 (PLN)	15,60	13,20
Cena maksymalna w Q1 (PLN)	18,20	16,80
Cena minimalna w Q1 (PLN)	12,90	11,85
Średnia cena akcji w Q1 (PLN)	15,88	14,46
Średni dzienny obrotów (PLN)	34 501	39 315
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	2 270	2 705
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	15,20	14,53
Kapitalizacja na koniec Q1 (mln PLN)	23,40	19,87



Akcjonariat

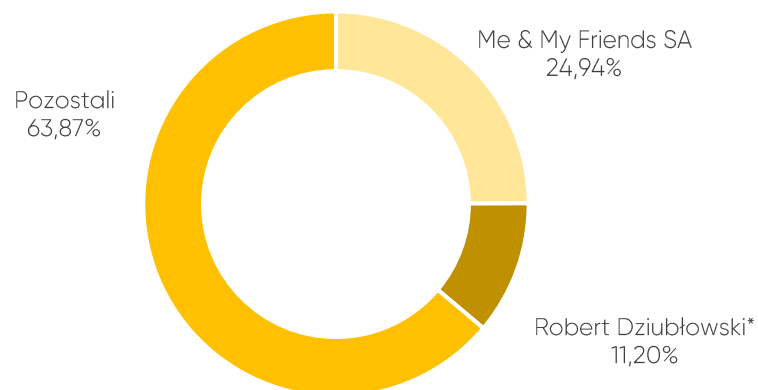
Struktura akcjonariatu The Dust S.A. nie uległa zmianie w okresie I kwartału 2023 r., ani do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 15 maja 2023 r.

Tabela 9. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. – stan na dzień publikacji raportu, tj. 15.05.2023 r.

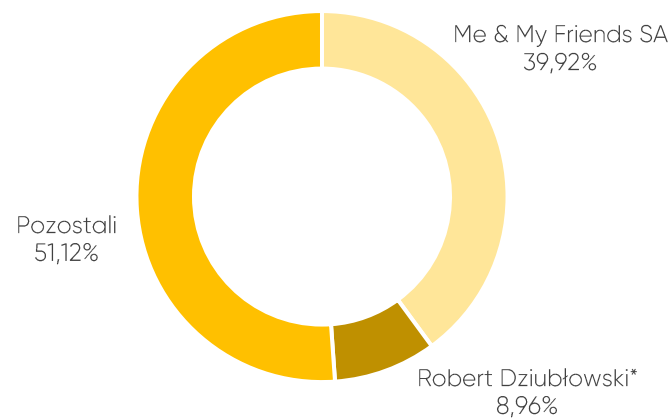
Imię i nazwisko /Nazwa	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZA
Me & My Friends SA	500 000	24,94%	1 000 000	39,92%
Robert Dziubłowski*	224 490	11,20%	224 490	8,96%
Pozostali	1 280 510	63,87%	1 280 510	51,12%
Razem	2 005 000	100,00%	2 505 000	100,00%

*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





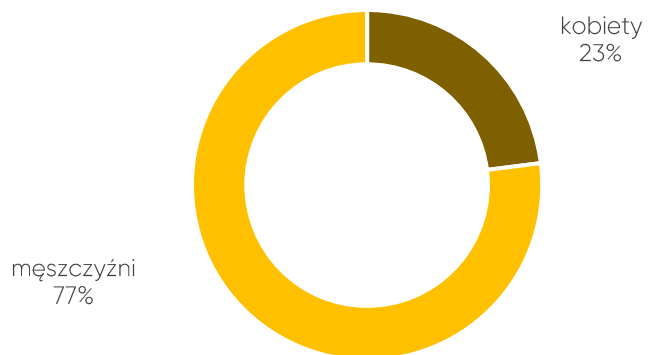
3.6. Zasoby ludzkie

Tabela 10. Zasoby ludzkie w Grupie The Dust S.A. w I kwartale 2022 i 2023 r.

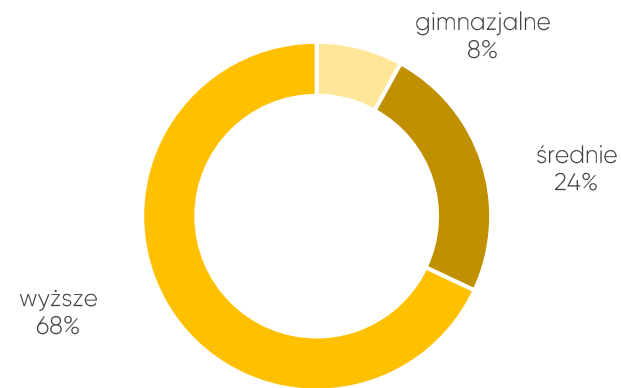
	31.03.2022	31.03.2023
Liczba pracowników – łącznie w tym:	56	74
Liczba pracowników (pełny etat)	29	33
Liczba pracowników B2B	9	22
Inne formy zatrudnienia*	18	19
Średnia wieku pracowników	30,1	31,0

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

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



Wykres 10. Struktura zatrudnienia wg wykształcenia w I 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 I kwartale 2023 r.

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

- premiera gry Hotel Renovator,
- premiera 2 DLC do gry Hotel Renovator,
- praca nad strategią na lata 2023 – 2028, której publikacja nastąpi jeszcze w pierwszej połowie 2023 r.,
- zawarcie umowy wydawniczej na produkcję gry Airport Renovator z Focus Entertainment o wartości 1,68 mln EUR,
- rozpoczęcie prac nad wprowadzeniem IP BOX w Grupie The Dust i wybór podmiotu Enodo Advisors,
- podpisanie umowy wydawniczej przez 4Knights z globalnym wydawcą na realizację Curb Project,
- przygotowanie przez studio zależne 4Knights S.A. proof of concept gry Project Crusaders,
- The Inquisitor - ukończenie 4 z 8 etapów produkcyjnych oraz intensywne prace nad etapem 5, który ma być oddany na początku czerwca br.,
- SERUM – ukończenie 4 z 10 etapów produkcyjnych,
- powiększenie zespołów projektowych 5 osób,
- aktualizacja zmian statutu.

Premiera gry Hotel Renovator

Zarząd The Dust S.A. w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 2/2023 z dnia 7 marca 2023 r. poinformował, że w dniu 7 marca br. miała miejsce premiera gry Hotel Renovator, której producentem jest spółka zależna od Emitenta - Two Horizons S.A., a wydawcą Focus Home Interactive S.A. Gra dostępna jest na platformach dystrybucyjnych Steam i Epic z przeznaczeniem na komputery PC z systemem Windows, natomiast w dalszej kolejności będzie również udostępniona na konsole najnowszej generacji.

Szczegóły dotyczące premiery Hotelu Renovator opisane zostały w pkt. 4.2.

Premiera 2 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.



Praca nad strategią na lata 2023 – 2028, której publikacja nastąpi jeszcze w pierwszej połowie 2023 r.

W I kwartale br. i po jego zakończeniu Zarząd The Dust S.A. intensywnie pracował nad przygotowaniem nowej strategii Grupy na lata 2023-2028. 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) są naturalnymi powodami do przeanalizowania założeń poprzedniej strategii, bieżącej sytuacji oraz zastanowienia się, w którym kierunku powinna rozwijać się Grupa The Dust w kolejnych latach. Na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. 15 maja 2023 r. nadal trwają prace nad ostatecznym kształtem strategii, ale oficjalne zakończenie prac i komunikacja planowana jest na 23 maja br. Zarząd The Dust omówi plany strategiczne podczas czatu inwestorskiego, który odbędzie się na portalu stockwatch.pl.

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

Zarząd The Dust S.A. w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 1/ 2023 z dnia 10 lutego 2023 r. informuje, że w dniu 09.02.2023 Two Horizons S.A. spółka zależna od The Dust S.A. i Focus Entertainment S.A. z siedzibą w Paryżu podpisali umowę wydawniczą (Development, Publishing and Distribution Agreement) - umowę określającą zasady współpracy wydawniczej w zakresie produkowanej przez Two Horizons S.A. gry Airport Renovator. Focus jest jednym z wiodących wydawców gier wideo w Europie, który wydał m.in. A Plague Tale: Requiem, SnowRunner, czy Evil West. W roku obrotowym kończącym się 31 marca 2022 r. osiągnął w ujęciu skonsolidowanym przychody na poziomie 142,5 mln EUR. Focus jest również wydawcą innego tytułu Two Horizons - Hotel Renovator.

Strony ustaliły, że:

- Globalnym, wyłącznym wydawcą gry Airport Renovator będzie Focus Entertainment S.A.;
- Gra zostanie wydana na platformy PC, Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X;
- Two Horizons otrzyma od Focus bezzwrotne wynagrodzenie w kwocie 1,68 miliona Euro na rozwój tytułu Airport Renovator. Oprócz wkładu finansowego w rozwój gry, w zależności od wyników jej sprzedaży, Focus może zapłacić na rzecz Two Horizons dodatkowe tantiemy;
- Strony planują ukończenie gry w wersji PC oraz na konsole w 2024 r.;
- Wyłącznym właścicielem praw do własności intelektualnej gry pozostanie Two Horizons. Focus otrzyma licencję na sprzedaż gry na okres 7 lat, a także prawo pierwszeństwa do współpracy przy sequelach gry.

W ocenie Emitenta warunki umowy są rynkowe.

Rozpoczęcie prac nad wprowadzeniem IP BOX w Grupie The Dust i wybór doradcy podatkowego do współpracy

Zarząd The Dust podjął decyzję o weryfikacji możliwości wdrożenia ulg podatkowych. Na potrzeby procesu wybrany został doradca podatkowy – Enodo Advisors.



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

Zarząd The Dust S.A. w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 3/2023 z dnia 6 kwietnia 2023 r. informuje, że w dniu 6 kwietnia br. spółka zależna 4Knights S.A. podpisała z dużym międzynarodowym wydawcą umowę wydawniczą dotyczącą projektu o nazwie kodowej 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. Premiera 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 studio zależne 4 Knights S.A. proof of concept gry Project Crusaders

Projekt znajduje się w fazie zaawansowanego prototypu - w I kwartale br. studio zależne 4Knights opracowywało proof of concept gry, w II kwartale br. będzie rozwijany do postaci przekroju wertykalnego (vertical slice) i przygotowywany pod rozmowy z wydawcami, które planowane są na drugą połowę 2023 r.

The Inquisitor – ukończenie 4 z 8 etapów produkcyjnych oraz intensywne prace nad etapem 5, który ma być oddany na początku czerwca br.

The Dust S.A. realizuje zakładany plan produkcyjny zgodnie z przyjętym harmonogramem, a poszczególne kamienie milowe są odbierane przez wydawcę. Obecnie zespół pracuje nad 5 etapem produkcyjnym (planowany termin zakończenia prac to początek czerwca br.) 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 4 z 10 etapów produkcyjnych

W I kwartale br. zespół produkcyjny został powiększony o nowych, doświadczonych specjalistów w działach Art & Design, Development oraz Production. Poszerzenie kompetencji zespołu jest nieocenione w pracy nad tytułem. Dzięki temu studio jest w stanie tworzyć projekty w najwyższych standardach jakościowych i zgodnie z oczekiwaniami rynku.

Obecnie spółka zależna skupia się na realizacji kolejnego 4 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.

Powiększenie zespołów projektowych o 5 osób

Liczba projektów oraz wchodzenie w kolejne fazy produkcji jest związane z koniecznością zwiększenia zatrudnienia oraz rozbudowania kompetencji w ramach zespołów. W I kwartale br. nadal systematycznie zwiększane było zatrudnienie w Grupie. Wewnętrzne zespoły były wzmacniane z uwagi na rosnącą liczbę zadań i obowiązków. Obecnie zespół liczy łącznie 74 osoby.



Rejestracja zmian statutu

Zarząd The Dust S.A. w nawiązaniu do raportu bieżącego EBI nr 1/ 2023 z dnia 26 stycznia 2023 r. informuje, że 24 stycznia 2023 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, zarejestrował zmiany statutu Spółki uchwalone przez Walne Zgromadzenie Emitenta w dniu 15 grudnia 2022 r. Tekst jednolity statutu dostępny jest na stronie spółki The Dust pod linkiem.

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 dotyczącą 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, wypłacane 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 rękach Emitenta. 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 I kwartał 2023 r. z tytułu ww. umowy wydawniczej wpłynęło do Spółki 750 tys. EUR.



The Dust S.A. realizuje zakładany plan produkcyjny zgodnie z przyjętym harmonogramem, a poszczególne kamienie milowe są odbierane przez wydawcę. Obecnie zespół pracuje nad 5 etapem produkcyjnym (planowany termin zakończenia prac to początek czerwca br.) 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. Na podstawie umowy wydawca pokrywa koszty produkcji i promocji gry. Umowa przewiduje stworzenie gry w wersji na komputery PC oraz na konsole PS5 i Xbox Series X. Główne warunki współpracy zakładają pokrycie przez wydawcę kosztów rozwoju projektu w wysokości 939 tys. Euro po realizacji określonych w umowie etapów produkcji gry (w formie wpłat do Spółki), opłaty licencyjnej dla Epic Games za Unreal Engine oraz kosztów lokalizacji i marketingu. 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 I kwartał 2023 r. z tytułu ww. umowy wydawniczej wpłynęło do spółki zależnej 816 200 EUR.

W styczniu 2023 r. została uruchomiona przedsprzedaż gry oraz rozpoczęły się działania promocyjne. We współpracy z wydawcą powstały oficjalne materiały video:

- Release Date Reveal Trailer - <https://www.youtube.com/watch?v=EdGCL3cVGPO>
- Interior Designer Renovates A Room | ft. Noz Nozawa (gameplay zrealizowany przez projektantkę wnętrza Noz Nozawa) - <https://www.youtube.com/watch?v=cX84YaxnvyE>
- PC Launch Trailer - <https://www.youtube.com/watch?v=fScdjAj4ePY>

Każdy z powyższych materiałów osiągnął ponad 1 mln wyświetleń.



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%. Była to jak do tej pory największa przecena gry. W ciągu dwóch dni od premiery ocena gry na platformie Steam utrzymywała się na poziomie powyżej 90%.

Na dzień publikacji niniejszego raportu, tj. 15 maja 2023 r. ocena gry na Steam wynosi 81% recent reviews i 77% all reviews (przy liczbie ocen 1059), natomiast na Epic Games – 4,5.

Zespoły marketingowe Two Horizons oraz Focus Entertainment prowadzą kampanię z influencerami publikującymi na serwisach Youtube oraz Twitch. Liczba powstałych materiałów wideo z gry Hotel Renovator przekroczyła 5 tys., a materiały te dotarły do ponad 24 mln oglądających.

Zespół marketingu odpowiedzialny za budowanie społeczności graczy prowadzi cykl konkursów Top Designer polegający na wyborze najlepszych wystrojów wnętrz z gry nadesłanych przez społeczność. Konkurs cieszy się dużym zainteresowaniem – nadesłanych zostało już ponad 1 100 projektów poprzez kanały Steam oraz Discord.

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

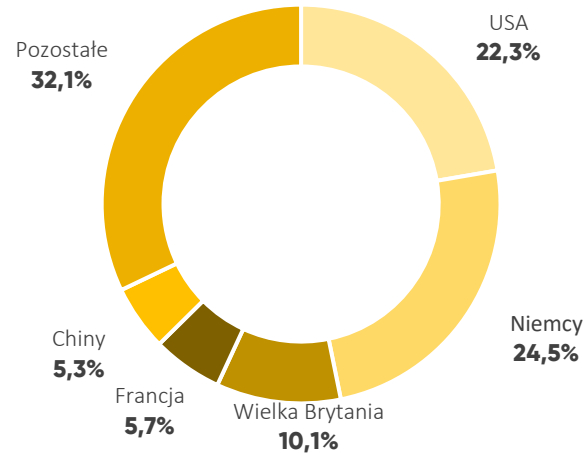


Tabela 11. Dane statystyczne dotyczące popularności gry Hotel Renovator – stan na dzień publikacji raportu za I kw. 2023 r., tj. 15 maja 2023

Czas oglądania relacji na Twitch (w tys. h)	535
Długość materiałów video na Twitch (w tys. h)	11
Liczba materiałów video na Twitch (w tys.)	1,2
Liczba materiałów video na YouTube (w tys.)	4
Zasięg dotarcia wszystkich materiałów video (estymowana liczba oglądających) (w mln)	24,6
Liczebność społeczności Discord (w tys.)	3,2
Liczba projektów wnętrz zgłoszonych do konkursów Top Designer (w tys.)	1,2



Studio zależne Two Horizons S.A. planuje do końca roku wydać kolejne dodatki do gry (zwane dalej „DLC”), które będą różnymi paczkami mebli do wykorzystania we wnętrzach hotelowych oraz kolejnymi wnętrzami przeznaczonymi do renowacji. Do dnia publikacji raportu za I kwartał 2023 r., tj. 15 maja 2023 r. zostały udostępnione 2 płatne dodatki do gry. Cena każdego z dodatków to 3 USD/3 Euro w zależności od regionu sprzedaży.

Dalsze plany produkcyjne w zakresie Hotelu Renovator - to produkcja wersji gry na konsole Sony i Microsoft oraz integracja z systemem mod.io. Produkcja gry w wersji na konsole została już rozpoczęta. Zakończenie prac planowane jest na III kwartał 2023 r. Data premiery gry w wersji na konsole jest jeszcze ustalana wspólnie z wydawcą.

Zespół produkcyjny wraz z wydawcą podjął decyzję o dołączeniu do głównej wersji gry integracji z systemem mod.io, czyli umożliwienia graczom dodawania do gry własnych modeli 3D. 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.

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 zdobywał 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 I kwartał 2023 r. z tytułu ww. umowy wydawniczej wpłynęło do spółki zależnej 376 675 EUR.

Zarząd Two Horizons podjął decyzję o powiększeniu zespołu w celu przyspieszenia prac nad pełną wersją gry Airport Renovator, przy jednoczesnym kończeniu produkcji Hotel Renovator. Na przestrzeni ostatnich miesięcy kolejne osoby zostały przesunięte z zespołu produkcyjnego Hotel Renovator do zespołu pracującego nad drugim tytułem.

Obecnie zespół pracuje nad vertical slice gry, tj. reprezentatywnym fragmentem gry przedstawiającym wszystkie najważniejsze mechaniki, poziomy, styl artystyczny, ekonomię oraz interfejs użytkownika (planowany termin zakończenia prac nad tym etapem to koniec maja 2023 r.). Podczas, gdy demo Airport Renovator zostało stworzone w silniku Unreal Engine 4, to pełna wersja gry powstaje w jego najnowszej odsłonie – 5.1. 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.



Harmonogram rozwoju produkcji:

- Demo – 2021 – prezentacja na Steam Next Fest
- Rozpoczęcie prac nad pełną wersją gry - 2022
- Vertical Slice – maj 2023
- Alpha – grudzień 2023
- Beta – czerwiec 2024
- 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 FPP walking sim survival. Dynamiczny system rozgrywki połączony z unikalnymi mechanikami craftingu, tworzenie Serum i dopasowywanie go odpowiednio do warunków, możliwości i sytuacji, w jakiej się znajduje gracz. 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 dotyczącą 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 przeznaczone 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 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 I kwartał 2023 r. z tytułu ww. umowy wydawniczej wpłynęło do spółki zależnej 660 tys. EUR.

W I kwartale br. zespół produkcyjny został powiększony o nowych, doświadczonych specjalistów w działach Art & Design, Development oraz Production. Poszerzenie kompetencji zespołu jest nieocenione w pracy nad tytułem. Dzięki temu studio jest w stanie tworzyć projekty w najwyższych standardach jakościowych i zgodnie z oczekiwaniami rynku.

Obecnie spółka zależna skupia się na realizacji kolejnego 4 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.

Na dzień publikacji raportu za I kwartał 2023 r. z tytułu ww. umowy wydawniczej wpłynęło do spółki zależnej 660 000 EUR.

Project Crusaders

Project Crusaders to pierwszy tytuł produkowany przez studio zależne 4Knights S.A. Jest to gra strategii czasu rzeczywistego (RTS – real time strategy). Gracz wciela się we władcę królestwa, budując zamek, zarządzając ekonomią i tocząc bitwy. Gra oferuje zarówno bogatą fabularnie rozgrywkę w systemie single (dla jednego gracza), wówczas gramy jako jeden z trzech pretendentów do tronu umierającego króla, jak również w systemie multiplayer (dla 4 graczy).

Projekt znajduje się w fazie zaawansowanego prototypu - w I kwartale br. studio zależne 4Knights opracowywało proof of concept gry, w II kwartale br. będzie rozwijany do postaci przekroju wertykalnego (vertical slice) i przygotowywany pod rozmowy z wydawcami, które planowane są na drugą połowę 2023 r.

W I kwartale br. 4knights S.A. podjęła również 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), Deadly Desert, The Day After oraz Bunker Survival (studio zależne Game Island). 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 wyspy.



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

The Dust S.A.

W raportowanym okresie Grupa Kapitałowa The Dust S.A. realizowała strategię rozwoju opublikowaną w dniu 27 października 2020 r. raportem bieżącym ESPI nr 33/2020. Zgodnie ze strategią głównym celem The Dust S.A. jest budowa portfolio produkcji bazujących na grach Indie Premium opartych o adaptację dzieł literackich i rozwój Grupy.

W ramach Grupy Kapitałowej The Dust, spółki zależne rozwijają gry z gatunku survivali (Game Island S.A.), symulatorów i renowatorów (Two Horizons S.A.) oraz gier strategicznych RTS z uwzględnieniem rozwoju gatunku o nowe elementy (4Knights S.A.). Zarząd Emitenta widząc najwyższy potencjał w rozwoju Spółki, jak i Grupy Kapitałowej w najbliższych latach będzie się skupiał na współpracy z wydawcami zewnętrznymi w każdym obszarze gier z portfolio Grupy Kapitałowej.

Two Horizons S.A.

Zgodnie ze strategią Two Horizons S.A. opracowaną na lata 2023 – 2025, Spółka zamierza zbudować portfolio realistycznych produkcji bazujących na grach symulacyjnych z widoku FPP (pierwsza osoba).

Głównymi filarami realizacji ww. strategii są:

- produkcja gier tzw. „symulatorów”, w tym ukierunkowanych na renowatory,
- wydawanie gier na rynku globalnym na platformach cyfrowych,
- stała rozbudowa portfolio projektów,
- debiut Spółki na NewConnect.

Zarząd Spółki będzie poszukiwał najlepszych z punktu widzenia opłacalności modeli dystrybucji kolejnych tytułów – pod uwagę brane są zarówno partnerstwa z globalnymi wydawcami, jak i self-publishing.

Ponieważ już 5 tytułów (Hotel Renovator, Airport Renovator, Camping Builder, Aquapark Renovator oraz Best Mall Simulator) zaprezentowanych przez studio znajduje się wśród najbardziej oczekiwanych tytułów na platformie Steam (Steam Top Wishlist), Spółka zmniejszy liczbę nowo prezentowanych gier. Model działalności polegający na analizie potencjału rynkowego poprzez publikacje preprodukcji gier na platformie Steam przynosi wymierne efekty. Wyróżniające się tytuły znajdują się już w fazie produkcji, a ich rozwój będzie kontynuowany.



Gra Hotel Renovator został wydana w wersji na PC 7 marca 2023 r., natomiast w wersji na konsole zostanie wydana na jesieni br. Kolejnym celem jest realizacja pełnej wersji gry Airport Renovator, której planowana data wydania przypada na rok 2024.

W celu realizacji strategii Spółka rozwijać będzie kadrę produkcyjną, sukcesywnie wraz z wdrażaniem do produkcji kolejnych tytułów.

Game Island S.A.

Zgodnie z przyjętą strategią spółki Game Island S.A. będzie skupiała się na rozwoju gier z obszaru survival. Spółka obecnie realizuje projekt Serum, którego premiera w wersji early access jest zaplanowana na 2024 rok. Projekt jest realizowany we współpracy z niemieckim wydawcą Toplitz Productions GmbH. Zarząd spółki planuje debiut na NewConnect .

4Knights S.A.

Zgodnie z przyjętą strategią spółka 4Knights S.A. skupia się na produkcji gier strategicznych RTS oraz builderów. Spółka w najbliższym roku od strony produkcyjnej będzie kontynuowała prace nad rozwojem swojego pierwszego IP, a od strony biznesowej planuje pozyskanie globalnego wydawcy, który umożliwi dalsze finansowanie produkcji. Premiera pierwszej gry planowana jest na 2024 r.

Grupą Kapitałową The Dust S.A. pracuje nad strategią rozwoju na kolejne lata, która zostanie opublikowana jeszcze w pierwszej połowie roku 2023.

4.4. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej

Czynniki wewnętrzne

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

- wydanie Hotelu Renovator na konsole obecnych generacji (PlayStation 5 i Xbox Series S|X) na jesieni br.;
- rozszerzenie Hotelu Renovator o kolejne zaplanowane dodatki;
- przyjęcie przez rynek kolejnego projektu Grupy The Dust S.A. – The Inquisitor, którego premiera zaplanowana jest na Q4 2023;
- 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;
- debiut spółek zależnych Two Horizons S.A. oraz Game Island S.A. na New Connect;
- wdrożenie ulg podatkowych: IP Box oraz Ulga B+R;



Czynniki zewnętrzne

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

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



DANE FINANSOWE

I KWARTAŁ 2023





5. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH

Grupa The Dust S.A. zakończyła I kwartał 2023 r. z historycznymi, skonsolidowanymi wynikami finansowymi. Na poziomie Grupy, The Dust osiągnęła skonsolidowane przychody ze sprzedaży produktów w wysokość 3,67 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. Kolejne wpłaty z tytułu realizacji tej umowy (za rozwój wersji na konsolę oraz dodatków) będą 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 3,2 mln PLN w I kwartale 2023 r., co stanowi wzrost o 88% względem analogicznego okresu w 2022 r. Znaczný wzrost kosztów wynika bezpośrednio ze zwiększenia liczności zespołów.

Skonsolidowany wynik operacyjny (EBIT) wyniósł w I kwartale 2023 r. 2,25 mln PLN, a zysk netto przypadający na akcjonariuszy jednostki dominującej 780 tys. PLN.

W bilansie po stronie aktywów największą pozycję stanowi Produkcja w toku (8,45 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 (2,66 mln PLN). W omawianym okresie wartość nakładów na projekty zwiększyła się łącznie o 2,03 mln PLN, z czego:

- 693 tys. PLN przeznaczono na produkcję The Inquisitor;
- 560 tys. PLN przeznaczono na produkcję SERUM;
- 388 tys. PLN przeznaczono na produkcję Hotel Renovator;
- 234 tys. PLN przeznaczono na produkcję Airport Renovator;
- 153 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.



Łączne saldo nakładów przeznaczonych na produkcję gier (pozycje Produkcja w toku, Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe oraz WNiP) wynosiło na dzień 31 marca 2023 r. 13,28 mln PLN, w tym można wyszczególnić:

- 7,29 mln PLN łącznych nakładów na projekt The Inquisitor;
- 2,18 mln PLN łącznych nakładów na projekt SERUM;
- 2,17 mln PLN łącznych nakładów na projekt Hotel Renovator;
- 558 tys. PLN łącznych nakładów na projekt Airport Renovator;
- 500 tys. PLN łącznych nakładów na Project Crusaders.

W omawianym okresie spółki z Grupy The Dust konsekwentnie realizowały podpisane umowy wydawnicze, w wyniku czego wpłaty z tytułu tych umów powiększyły się o 2,69 mln PLN. Obecne saldo wpłat zaksięgowane na rozliczeniach międzyokresowych przychodów wynosi 7,41 mln PLN i składa się na nie odpowiednio:

- 3,12 mln PLN z tytułu realizacji projektu SERUM;
- 2,85 mln PLN z tytułu realizacji projektu The Inquisitor;
- 1,44 mln PLN z tytułu realizacji projektu Airport Renovator.

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 zwrotu jest uzależniony od przychodów ze sprzedaży Gry (tzw. royalties).



6. KWARTALNE SKRÓCONE SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

6.1. Skonsolidowany bilans – aktywa

AKTYWA	31.03.2023	31.03.2022
A Aktywa trwałe	4 903 695,22	2 329 939,15
I Wartości niematerialne i prawne	2 165 550,07	3 483,22
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	2 165 550,07	0,00
2 Wartość firmy	0,00	0,00
3 Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	3 483,22
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II Wartość firmy jednostek poporządkowanych		
1 Wartość firmy - jednostki zależne		
2 Wartość firmy - jednostki współzależne		
III Rzeczowe aktywa trwałe	56 522,16	237 286,91
1 Środki trwałe	56 522,16	237 286,91
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	0,00	0,00
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	0,00	31 554,00
c) urządzenia techniczne i maszyny	56 522,16	202 894,35
d) środki transportu	0,00	0,00
e) inne środki trwałe	0,00	2 838,56
2 Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
IV Należności długoterminowe	0,00	0,00
1 Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Od pozostałych jednostek JZWK */	0,00	0,00
3 Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
V Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1 Nieruchomości	0,00	0,00
2 Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3 Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
a) w jednostkach zależnych, współzależnych niewycenianych metodą konsolidacji pełnej lub metodą proporcjonalną	0,00	0,00
b) w jednostkach zależnych, współzależnych wycenianych metodą praw własności	0,00	0,00
c) w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
d) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
4 Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00



THE DUST S.A. – RAPORT KWARTALNY ZA Q1 / 2023 R.

VI	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 681 622,99	2 089 169,02
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	2 681 622,99	2 089 169,02
B	Aktywa obrotowe	10 984 043,30	6 969 751,64
I	Zapasy	8 453 376,76	4 932 736,88
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	8 453 376,76	4 932 736,88
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II	Należności krótkoterminowe	312 772,46	991 954,28
1	Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług	0,00	0,00
-1	do 12 miesięcy	0,00	0,00
-2	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b)	inne	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	312 772,46	991 954,28
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	28 499,79	396 890,40
-1	do 12 miesięcy	28 499,79	0,00
-2	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	259 109,16	571 479,70
c)	inne	25 163,51	23 584,18
d)	dochodzone na drodze sądowej	0,00	0,00
III	Inwestycje krótkoterminowe	2 184 991,33	1 025 027,55
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	2 184 991,33	1 025 027,55
a)	w jednostkach zależnych i współzależnych	0,00	0,00
b)	w jednostkach stowarzyszonych	0,00	0,00
c)	w pozostałych jednostkach	30 000,00	0,00
d)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	2 154 991,33	1 025 027,55
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV	Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	32 902,75	20 032,93
C	Należne wpłaty na kapitał	0,00	0,00
D	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
SUMA AKTYWÓW		15 887 738,52	9 299 690,79

**6.2. Skonsolidowany bilans – pasywa**

PASYWA	31.03.2023	31.03.2022
A Kapitał (fundusz) własny	2 281 252,34	3 725 797,17
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:	0,00	0,00
IV Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym:	135 932,78	420 932,78
V Różnice kursowe z przeliczenia	0,00	0,00
VI Zysk (strata) z lat ubiegłych	-6 668 407,76	-4 281 855,52
VII Zysk (strata) netto	780 138,40	-446 869,02
VIII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	0,00	0,00
B Kapitał mniejszości	3 359 195,93	1 779 274,56
C Ujemna wartość jednostek podporządkowanych	0,00	0,00
I Ujemna wartość - jednostki zależne		
II Ujemna wartość - jednostki współzależne		
D Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	10 247 290,25	3 794 619,05
I Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II Zobowiązania długoterminowe	2 023 100,00	2 120 188,00
1 Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek JZWK */	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	2 023 100,00	2 120 188,00
a) kredyty i pożyczki	0,00	0,00
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	0,00	0,00
c) inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d) zobowiązania wekslowe	0,00	0,00



e)	inne	2 023 100,00	2 120 188,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	814 783,62	409 147,27
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	0,00	0,00
b)	inne	0,00	0,00
2	Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	0,00	0,00
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	0,00	0,00
b)	inne	0,00	0,00
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	814 783,62	409 147,27
a)	kredyty i pożyczki	0,00	0,00
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	0,00	0,00
c)	inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	388 168,97	241 987,12
-1	do 12 miesięcy	388 168,97	0,00
-2	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00	0,00
f)	zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
g)	z tytułu podat., ceł, ubezpie. społ i zdrow. i in.	212 400,26	155 583,35
h)	z tytułu wynagrodzeń	204 294,92	4 500,00
i)	inne	9 919,47	7 076,80
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV	Rozliczenia międzyokresowe	7 409 406,63	1 265 283,78
1	Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	7 409 406,63	1 265 283,78
	SUMA PASYWÓW	15 887 738,52	9 299 690,79

**6.3. Skonsolidowany rachunek zysków i strat**

	01.01.2023 - 31.03.2023	01.01.2022 - 31.03.2022
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	5 698 554,70	1 349 970,53
- od jednostek powiązanych	0,00	0,00
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 668 724,46	45 704,65
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	2 029 830,24	1 304 265,88
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B Koszty działalności operacyjnej	3 430 427,91	2 003 019,71
I Amortyzacja	88 844,58	19 959,29
II Zużycie materiałów i energii	7 389,55	3 644,99
III Usługi obce	1 751 590,74	689 312,39
IV Podatki i opłaty, w tym:	15 452,84	7 250,08
- podatek akcyzowy		
V Wynagrodzenia	1 300 846,33	893 660,66
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	148 391,96	113 143,42
- emerytalne		
VII Pozostałe koszty rodzajowe	117 911,91	276 048,88
VIII Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	2 268 126,79	- 653 049,18
D Pozostałe przychody operacyjne	199,77	105,53
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II Dotacje	0,00	0,00
III Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV Inne przychody operacyjne	199,77	105,53
E Pozostałe koszty operacyjne	16 378,87	10 000,00
I Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III Inne koszty operacyjne	16 378,87	10 000,00



F	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	2 251 947,69	- 662 943,65
G	Przychody finansowe	7 454,08	553,25
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	0,00	0,00
a)	od jednostek powiązanych		
b)	od jednostek pozostałych		
II	Odsetki	2,94	553,25
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V	Inne	7 451,14	0,00
H	Koszty finansowe	22 479,62	-26 484,73
I	Odsetki	0,00	0,00
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	248,47
IV	Inne	22 479,62	-26 733,20
I	Zysk (strata) ze sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podporządkowanych	0,00	0,00
J	Zysk (strata) z działalności gospodarczej	0,00	0,00
K	Odpis wartości firmy	0,00	0,00
I	Odpis wartości firmy - jednostki zależne	0,00	0,00
II	Odpis wartości firmy - jednostki współzależne	0,00	0,00
L	Odpis ujemnej wartości firmy	0,00	0,00
I	Odpis ujemnej wartości firmy - jednostki zależne	0,00	0,00
II	Odpis ujemnej wartości firmy - jednostki współzależne	0,00	0,00
M	Zysk (strata) z udziałów w jednostkach podporządkowanych wycenianych m. p. własn.	0,00	0,00
N	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	2 236 922,15	- 635 905,67
O	Podatek dochodowy	0,00	0,00
P	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
R	Zysk (strata) mniejszości	1 456 783,75	- 189 036,65
S	Zysk (strata) netto (I-J-K)	780 138,40	- 446 869,02

**6.4. Skonsolidowane zestawienie zmian w kapitale własnym**

	01.01.2023 - 31.03.2023	01.01.2022 - 31.03.2022
I Kapitał własny na początek okresu (BO)	1 501 113,94	3 933 897,01
- 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	1 501 113,94	3 933 897,01
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	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		
1.2 Kapitał podstawowy na koniec okresu	200 500,00	200 500,00
2. Kapitał zapasowy na początek okresu	7 833 088,92	7 833 088,92
2.1 Zmiany kapitału zapasowego	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
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
4.1	Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych	0,00	285 000,00
a)	zwiększenie	0,00	285 000,00
b)	zmniejszenie	0,00	0,00
4.2	Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	135 932,78	420 932,78
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-6 668 407,76	-4 235 624,69
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	4 212 152,91	1 890 961,17
	- korekty błędów podstawowych		
5.5	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	4 212 152,91	1 890 961,17
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	6 668 407,76	4 281 855,52
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-6 668 407,76	-4 281 855,52
6.	Wynik netto	780 138,40	-446 869,02
a)	zysk netto	0,00	0,00
b)	strata netto	-780 138,40	446 869,02
c	odpisy z zysku		
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	2 281 252,34	3 725 797,17
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 281 252,34	3 725 797,17

**6.5. Skonsolidowany rachunek przepływów pieniężnych**

	01.01.2023 - 31.03.2023	01.01.2022 - 31.03.2022
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej		
I. Wynik finansowy netto	780 138,40	- 446 869,02
II. Korekty o pozycje:	444 090,01	- 595 391,11
Zyski (straty) mniejszości	1 456 783,75	- 189 036,65
Zysk (strata) z udziałów (akcji) w jednostkach wycenianych metodą praw własności	0,00	0,00
1. Amortyzacja	88 844,58	19 959,29
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	0,00	0,00
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	- 2 029 830,29	- 1 000 434,47
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	- 14 511,70	- 564 210,72
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	- 41 815,85	180 369,59
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	984 619,52	957 961,85
10. Inne korekty	0,00	0,00
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	1 224 228,41	- 1 042 260,13
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
I. Wpływy	0,00	475,61
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	475,61
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym :	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00



2.	Nabycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3.	Nabycie aktywów finansowych, w tym :	0,00	0,00
	a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
	b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
4.	Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III.	Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	0,00	475,61
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
I.	Wpływy	0,00	285 000,00
1.	Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	285 000,00
2.	Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4.	Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	0,00
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3.	Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
4.	Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8.	Odsetki	0,00	0,00
9.	Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
III.	Środki pieniężne z działalności finansowej	0,00	285 000,00
D.	Zmiana stanu środków pieniężnych netto	1 224 228,41	-756 784,52
E.	Środki pieniężne na początek okresu	930 762,92	1 781 812,07
F.	Środki pieniężne na koniec okresu	2 154 991,33	1 025 027,55

**7. KWARTALNE SKRÓCONE SPRAWOZDANIE FINANSOWE (DANE JEDNOSTKI DOMINUJĄCEJ, T.J. EMITENTA)****7.1. Bilans – aktywa**

AKTYWA		31.03.2023	31.03.2022
A	Aktywa trwałe	2 928 166,28	2 505 977,52
I	Wartości niematerialne i prawne	0,00	3 483,22
1	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2	Wartość firmy	0,00	0,00
3	Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	3 483,22
4	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II	Rzeczowe aktywa trwałe	7 327,88	212 187,29
1	Środki trwałe	7 327,88	212 187,29
a)	grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	0,00	0,00
b)	budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	0,00	31 554,00
c)	urządzenia techniczne i maszyny	7 327,88	177 794,73
d)	środki transportu	0,00	0,00
e)	inne środki trwałe	0,00	2 838,56
2	Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III	Należności długoterminowe	0,00	0,00
1	Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	0,00	0,00
3	Od pozostałych jednostek	0,00	0,00
IV	Inwestycje długoterminowe	256 200,00	260 000,00
1	Nieruchomości	0,00	0,00
2	Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3	Długoterminowe aktywa finansowe	256 200,00	260 000,00
a)	w jednostkach powiązanych	0,00	260 000,00
b)	w pozostałych jednostkach JZWK */	0,00	0,00
c)	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
4	Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 664 638,40	2 030 307,01
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00



THE DUST S.A. – RAPORT KWARTALNY ZA Q1 / 2023 R.

2	Inne rozliczenia międzyokresowe	2 664 638,40	2 030 307,01
B	Aktywa obrotowe	5 360 997,42	4 327 988,56
I	Zapasy	4 789 972,42	2 965 550,68
1	Materiały	0,00	0,00
2	Półprodukty i produkty w toku	4 789 972,42	2 965 550,68
3	Produkty gotowe	0,00	0,00
4	Towary	0,00	0,00
5	Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II	Należności krótkoterminowe	119 272,02	361 141,67
1	Należności od jednostek powiązanych	23 358,76	52 942,03
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	23 358,76	52 942,03
-1	do 12 miesięcy	23 358,76	52 942,03
-2	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	0,00	0,00
3	Należności od pozostałych jednostek	95 913,26	308 199,64
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	1 188,02	4 877,10
-1	do 12 miesięcy	1 188,02	4 877,10
-2	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	85 660,19	291 193,97
c)	inne	9 065,05	12 128,57
d)	dochodzone na drodze sądowej	0,00	0,00
III	Inwestycje krótkoterminowe	433 908,25	994 433,02
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	433 908,25	994 433,02
a)	w jednostkach powiązanych	17 363,01	650 000,00
b)	w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
c)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	416 545,24	344 433,02
-1	środki pieniężne w kasie i na rachunku	416 545,24	344 433,02
-2	inne środki pieniężne	0,00	0,00
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV	Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	17 844,73	6 863,19
C	Należne wpłaty na kapitał	0,00	0,00
	SUMA AKTYWÓW	8 289 163,70	6 833 966,08

**7.2. Bilans – pasywa**

PASYWA	31.03.2023	31.03.2022
A Kapitał (fundusz) własny	2 842 197,21	4 481 721,68
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:	0,00	0,00
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	-456 447,37	-223 422,47
VII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	0,00	0,00
B Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 446 966,49	2 352 244,40
I Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	0,00	0,00
2 Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	0,00	0,00
3 Pozostałe rezerwy	0,00	0,00
II Zobowiązania długoterminowe	2 000 000,00	2 000 000,00
1 Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2 Wobec pozostałych jednostek JZWK */	0,00	0,00
3 Wobec pozostałych jednostek	2 000 000,00	2 000 000,00
a) kredyty i pożyczki	0,00	0,00
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	0,00	0,00
c) inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d) zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
e) inne	2 000 000,00	2 000 000,00
III Zobowiązania krótkoterminowe	599 496,49	352 244,40
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	348 931,04	137 758,08
a) z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	121 862,55	137 758,08
-1 do 12 miesięcy	121 862,55	137 758,08
-2 powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b) inne	227 068,49	0,00
2 Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	0,00	0,00
a) z tytułu dostaw i usł.	0,00	0,00
b) inne	0,00	0,00



3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	250 565,45	214 486,32
a)	kredyty i pożyczki	0,00	0,00
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	0,00	0,00
c)	inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	80 248,90	123 814,98
-1	do 12 miesięcy	80 248,90	123 814,98
-2	powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00	0,00
f)	zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
g)	z tytułu podat., ceł, ubezpie. społ i zdrow. i in.	90 760,79	85 136,51
h)	z tytułu wynagrodzeń	77 425,75	4 500,00
i)	inne	2 130,01	1 034,83
4	Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV	Rozliczenia międzyokresowe	2 847 470,00	0,00
	SUMA PASYWÓW	8 289 163,70	6 833 966,08

7.3. Rachunek zysków i strat

	01.01.2023 - 31.03.2023	01.01.2022 - 31.03.2022
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	730 844,58	749 619,01
- od jednostek powiązanych	33 922,47	37 042,30
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	37 181,04	41 310,35
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	693 663,54	708 308,66
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B Koszty działalności operacyjnej	1 172 185,95	973 070,34
I Amortyzacja	85 603,15	17 398,43
II Zużycie materiałów i energii	4 228,74	1 469,23
III Usługi obce	544 721,76	336 085,14
IV Podatki i opłaty, w tym:	611,42	5 797,00
- podatek akcyzowy	0,00	0,00
V Wynagrodzenia	433 841,59	493 503,59
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	60 103,52	68 809,54
- emerytalne	0,00	0,00



THE DUST S.A. – RAPORT KWARTALNY ZA Q1 / 2023 R.

VII	Pozostałe koszty rodzajowe	43 075,77	50 007,41
VIII	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	- 441 341,37	- 223 451,33
D	Pozostałe przychody operacyjne	199,77	105,53
I	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II	Dotacje	0,00	0,00
III	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV	Inne przychody operacyjne	199,77	105,53
E	Pozostałe koszty operacyjne	14 015,15	0,00
I	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III	Inne koszty operacyjne	14 015,15	0,00
F	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	- 455 156,75	- 223 345,80
G	Przychody finansowe	2,79	180,66
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	0,00	0,00
a)	od jednostek powiązanych	0,00	0,00
b)	od jednostek pozostałych	0,00	0,00
II	Odsetki	2,79	180,66
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V	Inne	0,00	0,00
H	Koszty finansowe	1 293,41	257,33
I	Odsetki	0,00	0,00
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV	Inne	1 293,41	257,33
I	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	- 456 447,37	- 223 422,47
J	Podatek dochodowy	0,00	0,00
K	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L	Zysk (strata) netto (I-J-K)	- 456 447,37	- 223 422,47

**7.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym**

	01.01.2023 -31.03.2023	01.01.2022 - 31.03.2022
I Kapitał własny na początek okresu (BO)	3 298 644,58	4 705 144,20
- 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	4 705 144,20
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	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
2. Kapitał zapasowy na początek okresu	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
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
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
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	- 3 464 377,50	- 1 829 503,87
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	1 829 503,87
	- korekty błędów podstawowych		
5.5	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	- 3 464 377,50	1 829 503,87
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	3 464 377,55
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	- 4 870 877,12	- 3 464 377,55
6.	Wynik netto	- 456 447,37	- 223 422,47
a)	zysk netto	0,00	0,00
b)	strata netto	456 447,37	- 223 422,47
c	odpisy z zysku	0,00	0,00
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	2 842 197,21	4 481 721,68
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 842 197,21	4 481 721,68

**7.5. Rachunek przepływów pieniężnych**

	01.01.2023 - 31.03.2023	01.01.2022 - 31.03.2022
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej		
I. Wynik finansowy netto	- 456 447,37	- 223 422,47
II. Korekty o pozycje:	94 896,81	- 694 978,37
1. Amortyzacja	85 603,15	17 398,43
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	0,00	0,00
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	0,00	0,00
6. Zmiana stanu zapasów	- 693 663,59	- 417 902,11
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	16 464,78	- 120 413,30
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	- 30 346,91	121 398,45
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	716 839,38	- 295 459,84
10. Inne korekty	0,00	0,00
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	- 361 550,56	- 918 400,84
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
I. Wpływy	250 000,00	475,61
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	475,61
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym :	250 000,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych	250 000,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
II. Wydatki	- 100 000,00	- 300 000,00
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Nabycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Nabycie aktywów finansowych, w tym :	- 100 000,00	0,00



	a) w jednostkach powiązanych	- 100 000,00	0,00
	b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
4.	Inne wydatki inwestycyjne	0,00	- 300 000,00
III.	Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	150 000,00	- 299 524,39
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
I.	Wpływy	125 000,00	0,00
1.	Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00
2.	Kredyty i pożyczki	125 000,00	0,00
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4.	Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
II.	Wydatki	0,00	0,00
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3.	Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
4.	Spłaty kredytów i pożyczek	0,00	0,00
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8.	Odsetki	0,00	0,00
9.	Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
III.	Środki pieniężne z działalności finansowej	125 000,00	0,00
D.	Zmiana stanu środków pieniężnych netto	- 86 550,56	- 1 217 925,23
E.	Środki pieniężne na początek okresu	503 095,80	1 562 358,25
F.	Środki pieniężne na koniec okresu	416 545,24	344 433,02



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 skonsolidowanym 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

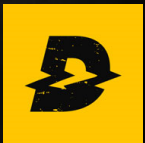
Działając w zgodzie z § 5 ust. 2a Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Spółka – jako jednostka dominująca – w niniejszym skonsolidowanym raporcie zamieściła informacje dotyczące jej samej (dane jednostkowe), w związku z czym odrębny (jednostkowy) raport kwartalny nie będzie sporządzany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



DZIEKUJEMY

Dokument sporządzono 15 maja 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