



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU ZA 2023 r.

Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI THE DUST S.A. ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Wrocław, 14 marca 2023

Autoryzowany
doradca:





SPIS TREŚCI

1.	WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	2
2.	WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE	4
3.	SYTUACJA RYNKOWA W 2023 ROKU	7
	3.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie	7
	3.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce	10
4.	PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ	11
	4.1. Podstawowe informacje	11
	4.2. Organizacja Grupy Kapitałowej	15
	4.3. Zakres działalności	19
	4.4. Model biznesowy	20
	4.5. Akcje	23
	4.6. Zasoby ludzkie	25
5.	DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W 2023 ROKU	27
	5.1. Istotne działania i wydarzenia w 2023 r.	27
	5.2. Opis stanu realizowanych projektów oraz przewidywany rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej	37
	5.3. Strategia 2023–2028	47
	5.4. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy	58
6.	INFORMACJE DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA	59
	6.1. Podstawa sporządzenia sprawozdania	59
	6.2. Okres objęty sprawozdaniem	59
	6.3. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa The Dust i jej Grupy Kapitałowej	59
7.	ZARZĄDZANIE RYZYKIEM	63
	7.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze spółkami z Grupy Kapitałowej The Dust i prowadzoną przez nie działalnością	63
	7.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki i jej Grupy	69



1. WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE

Wybrane informacje finansowe zawierające podstawowe dane liczbowe (w złotych) podsumowujące sytuację finansową Grupy Kapitałowej The Dust S.A. w okresie 01.01.2023 r. - 31.12.2023 r. zostały zaprezentowane poniżej.

Tabela. Wybrane skonsolidowane dane finansowe Grupy Kapitałowej The Dust S.A. za 2023 rok oraz dane porównywalne za 2022 rok (PLN)

Pozycja	2023 PLN	2022 PLN
Przychody ze sprzedaży produktów i zrównane z nimi	14 063 278,79	5 780 613,47
Przychody ze sprzedaży produktów	5 004 117,25	62 586,17
Koszty operacyjne	14 720 985,81	9 355 272,66
Amortyzacja	536 924,95	165 423,73
Zysk (strata) ze sprzedaży	-657 707,02	-3 574 659,19
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-896 885,65	-3 697 748,73
Zysk (strata) brutto	-936 879,77	-3 620 007,16
Zysk (strata) netto należy akcjonariuszom jednostki dominującej	-1 446 365,10	-2 456 254,85
	31.12.2023 PLN	31.12.2022 PLN
Aktywa razem, w tym:	22 644 902,11	12 714 661,94
Aktywa trwałe	5 256 116,81	2 826 989,73
Aktywa obrotowe	17 388 785,28	9 887 672,21
Wartości niematerialne i prawne	2 463 199,38	347,89



Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 747 036,82	2 681 622,99
Zapasy	14 376 964,21	8 589 096,54
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	750 380,23	961 469,77
Należności krótkoterminowe	1 946 619,75	298 260,76
Pasywa razem, w tym:	22 644 902,11	12 714 661,94
Kapitał własny	273 168,00	1 501 113,94
Kapitał mniejszości	2 411 897,51	1 902 412,18
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	19 959 836,60	9 311 135,82
Zobowiązania długoterminowe	2 384 941,00	2 023 100,00
Zobowiązania krótkoterminowe	2 430 675,84	857 306,32
Rozliczenia międzyokresowe	15 144 219,76	6 430 729,50

Źródło: Spółka

**Tabela.** Skonsolidowane przepływy pieniężne Grupy Kapitałowej The Dust S.A. za 2023 rok oraz dane porównywalne za 2022 rok (PLN)

	2023 PLN	2022 PLN
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-669 045,56	-5 596 346,13
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	24 396,02	-189 804,37
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	463 560,00	6 978 990,84
Przepływy pieniężne netto	-181 089,54	1 192 840,34

Źródło: Spółka

2. WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE

Wybrane informacje finansowe zawierające podstawowe dane liczbowe (w złotych) podsumowujące sytuację finansową Spółki The Dust S.A. w okresie 01.01.2023 r. - 31.12.2023 r. zostały zaprezentowane w poniżej.

Tabela. Wybrane jednostkowe dane finansowe The Dust S.A. za 2023 rok oraz dane porównywalne za 2022 rok (PLN)

Pozycja	2023 PLN	2022 PLN
Przychody ze sprzedaży produktów i zrównane z nimi	3 209 929,04	2 723 136,33
Przychody ze sprzedaży produktów	325 999,55	154 323,07
Koszty operacyjne	4 879 601,10	4 032 410,62
Amortyzacja	95 773,30	139 746,77
Zysk (strata) ze sprzedaży	-1 669 672,06	-1 309 274,29
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 795 433,43	-1 448 793,60
Zysk (strata) brutto	-1 833 646,21	-1 406 499,62



THE DUST S.A. – SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA 2023 R.

Zysk (strata) netto	-1 833 646,21	-1 406 499,62
	31.12.2023	31.12.2022
	PLN	PLN
Aktywa razem, w tym:	10 833 674,37	7 934 752,98
Aktywa trwałe	2 930 330,22	3 013 769,43
Aktywa obrotowe	7 903 344,15	4 920 983,55
Wartości niematerialne i prawne	0,00	347,89
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 664 638,40	2 664 638,40
Zapasy	6 980 238,37	4 096 308,83
Inwestycje krótkoterminowe	291 349,35	670 458,81
Należności krótkoterminowe	631 756,43	135 736,80
Pasywa razem, w tym:	10 833 674,37	7 934 752,98
Kapitał własny	1 683 417,53	3 298 644,58
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	9 150 256,84	4 636 108,40
Zobowiązania długoterminowe	2 510 088,20	2 000 000,00
Zobowiązania krótkoterminowe	866 243,64	504 843,40
Rozliczenia międzyokresowe	5 774 925,00	7 934 752,98

Źródło: Spółka

Tabela. Jednostkowe przepływy pieniężne The Dust S.A. za 2023 rok oraz dane porównywalne za 2022 rok (PLN)

	2023	2022
	PLN	PLN
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 208 161,37	-1 336 319,45
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	157 854,92	177 057,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	838 560,00	100 000,00



Przepływy pieniężne netto	-211 746,45	-1 059 262,45
---------------------------	-------------	---------------

Źródło: Spółka



3. SYTUACJA RYNKOWA W 2023 ROKU

3.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie

Globalny rynek gier

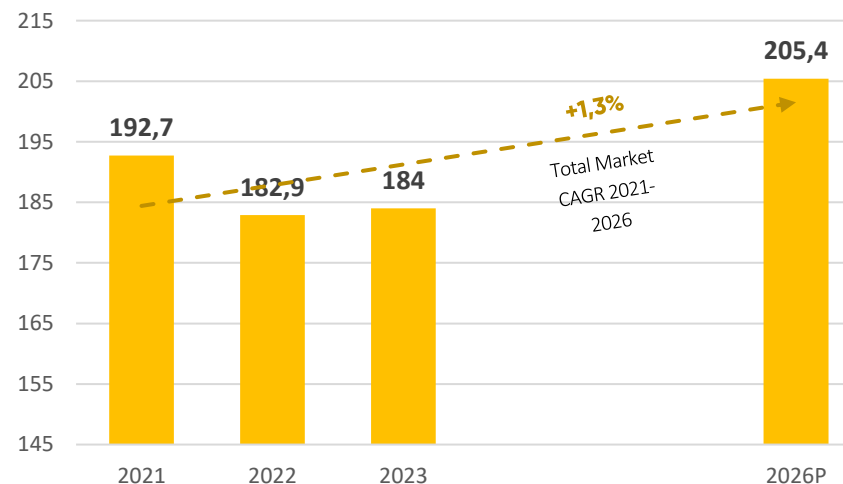
Grupa The Dust S.A. działa na globalnym rynku gier wideo. Według prognoz czołowej firmy badawczej Newzoo, zajmującej się analizą rynku gier i e-sportu, wartość światowego rynku gier w 2026 r. osiągnie poziom 205,4 mld USD, co warunkuje osiągnięcie przez wskaźnik CAGR (skumulowany roczny wskaźnik wzrostu)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

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

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

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



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



Spółeczność graczy

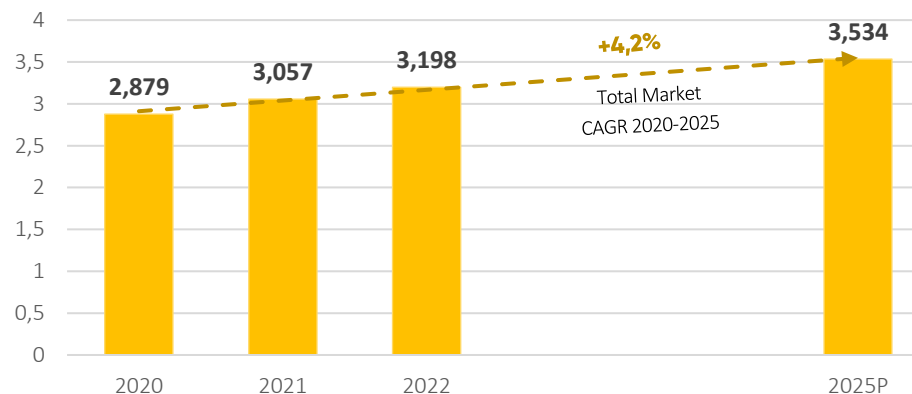
Pomimo mało optymistycznych prognoz dotyczących globalnej sytuacji gospodarczej, światowa społeczność graczy rośnie zarówno pod względem czasu spędzonego na grze, jak również liczebności. Analitycy Newzoo szacują, że w 2025 roku liczba graczy na całym świecie przekroczy 3,5 mld, a skumulowany roczny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

Segmenty rynku

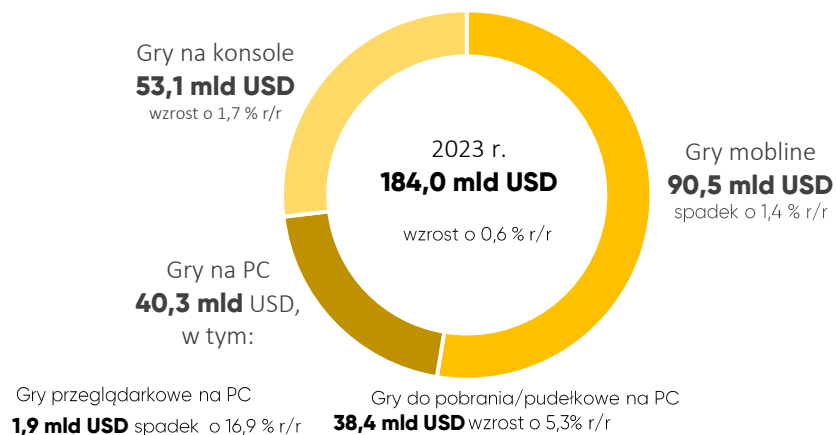
Rok 2022 był rokiem weryfikującym dynamiczne wzrosty jakie miały miejsce w latach napędzanych lockdownem. Na koniec 2022 r. wartość rynku wyniosła 182,9 mld USD i spadła o 5,1% r/r. W 2023 r. rynek ponownie zaczął rosnąć. Globalny rynek osiągnął w 2023 r. łącznie 184,0 mld USD przychodów, przy wzroście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

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

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



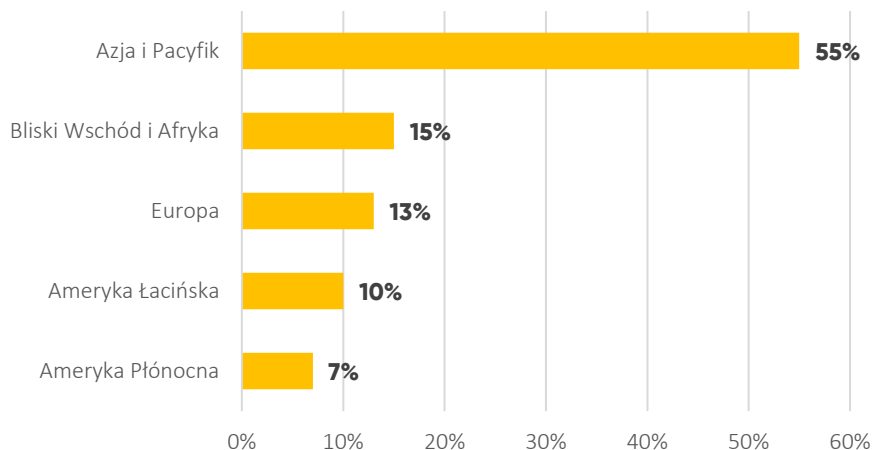
Wykres 2. Liczba aktywnych graczy na świecie w latach 2020-2022 i prognoza na lata 2023-2025 (w mld).
Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



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



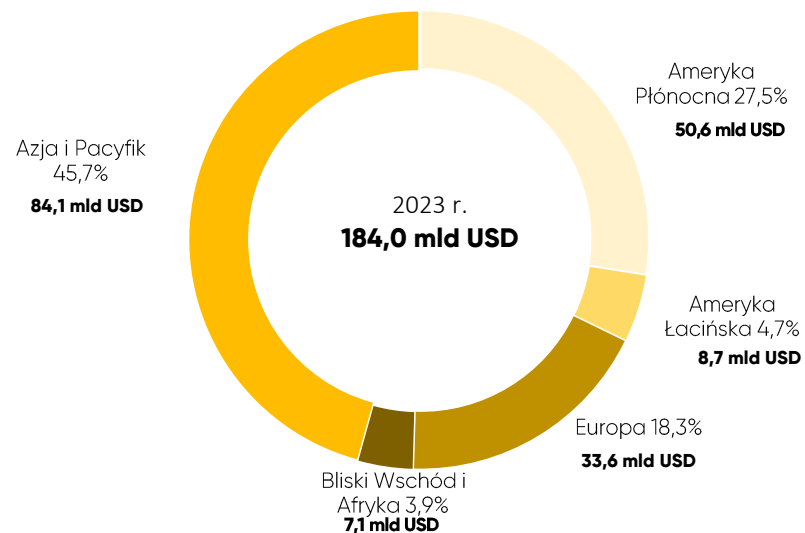
Biorąc pod uwagę aspekt geograficzny, największą część społeczności graczy – 55% (ponad 1,7 mld) – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Pacyfiku, którzy wygenerowali łącznie 84,1 mld USD, czyli 45,7 % całkowitego światowego przychodu z gier w 2023 r. Kolejnymi pod względem liczebności graczy regionami są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



Wykres 4. Globalny udział społeczności graczy w 2022 roku w podziale na regiony (w %).

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

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



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



3.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce

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

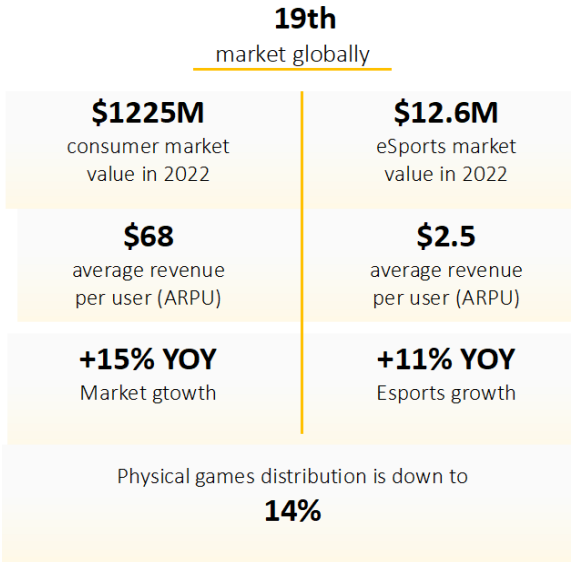
Polski rynek gier wideo rozwija się w szybkim tempie, ale patrząc na udział w globalnym rynku, stanowi niewielki jego ułamek - w 2019 r. stanowił 0,4%, a w 2020 r. około 0,38%.

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



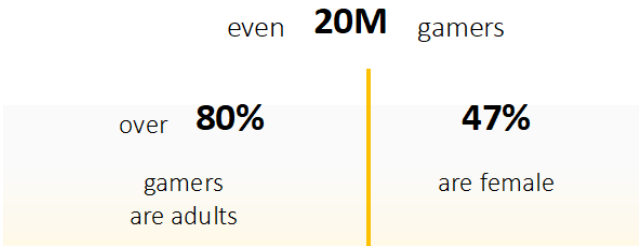
Wykres 6. Wartość polskiego rynku gier wg przychodów od konsumentów w latach 2020-2021 i prognoza na lata 2022-2024 (w mld PLN). Źródło: Raport „The Game Industry of Poland”, 2021 r.

Polish game market



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

Gamers in Poland



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



4. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ

4.1. Podstawowe informacje

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

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

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

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

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



Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 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 Jednostki Dominującej

Skład organów Jednostki Dominującej wg stanu na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 29.02.2024 r. W okresie objętym raportem oraz po dniu bilansowym skład organów Emitenta nie uległ zmianie.

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

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

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



Zasady zarządzania spółką The Dust S.A

Zgodnie ze Statutem Spółki, Zarząd The Dust S.A. składa się z jednego do czterech członków, w tym Prezesa Zarządu a dodatkowo maksymalnie trzech Członków Zarządu, powoływanych i odwoływanych przez Radę Nadzorczą na wspólną kadencję. Kadencja Zarządu trwa 5 (pięć) lat. Dopuszczalne jest ponowne powoływanie tych samych osób na następne kadencje. Rada Nadzorcza może odwołać Prezesa Zarządu, Wiceprezesa Zarządu lub Członka Zarządu przed upływem kadencji Zarządu. Członek Zarządu może być odwołany tylko z ważnych powodów. Liczebność i skład Zarządu kolejnych kadencji ustala Rada Nadzorcza. Mandaty członków Zarządu wygasają z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni rok obrotowy kończący się w trakcie ich kadencji.

Rada Nadzorcza Jednostki Dominującej

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.

Zarząd kieruje działalnością Spółki i reprezentuje ją na zewnątrz. Do zakresu działania Zarządu należą wszystkie sprawy związane z prowadzeniem spraw Spółki, niezastrzeżone do

kompetencji innych władz Spółki. Pracami Zarządu kieruje Prezes Zarządu. Jeżeli Zarząd jest wieloosobowy do składania oświadczeń woli w imieniu Spółki oraz do jej reprezentowania wymagane jest współdziałanie Prezesa Zarządu z Członkiem Zarządu. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów w obecności co najmniej połowy składu Zarządu. Gdy członków zarządu jest więcej niż dwóch, to w przypadku równości głosów, decyduje głos Prezesa Zarządu.

Informacje o wartości wynagrodzeń i nagród z tytułu pełnienia funkcji Prezesa Zarządu i Członków Zarządu w The Dust S.A. oraz we władzach spółek zależnych zostało podane w nocy nr 38 skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej The Dust S.A. za 2023 r.

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

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

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



Zasady funkcjonowania i kompetencje Rady Nadzorczej The Dust S.A

Rada Nadzorcza składa się z pięciu do siedmiu członków, powoływanych i odwoływanych przez Walne Zgromadzenie na wspólną kadencję. Odwołanie członka rady nadzorczej może nastąpić tylko z ważnych powodów z wyłączeniem członków rady nadzorczej powoływanych w ramach uprawnień osobistych przez akcjonariuszy. Kadencja Rady Nadzorczej trwa pięć lat. Dopuszczalne jest ponowne powoływanie tych samych osób na następne kadencje. Pierwsza Rada Nadzorcza składa się z pięciu członków powołanych przez Założycieli. W przypadku zmniejszenia ilości członków Rady Nadzorczej w toku kadencji z powodów losowych lub rezygnacji, Rada Nadzorcza może dokonywać nie więcej niż dwóch członków Rady do końca wspólnej kadencji.

Rada Nadzorcza ze swego grona wybiera Przewodniczącego oraz Zastępcę Przewodniczącego i Sekretarza. Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w razie jego nieobecności Zastępca Przewodniczącego, zwołuje posiedzenia Rady i przewodniczy im. Rada Nadzorcza jest zwoływana w miarę potrzeb, nie rzadziej jednak niż trzy razy w każdym roku obrotowym.

Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględną większością głosów. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos Przewodniczącego Rady. Członkowie Rady mogą oddawać swój głos na piśmie za pośrednictwem innego członka Rady. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego

porozumiewania się na odległość. Organizację oraz tryb działania Rady Nadzorczej określa Regulamin Rady uchwalony przez Radę Nadzorczą podlegający zatwierdzeniu przez Walne Zgromadzenie. Łączne wynagrodzenie doradców Rady Nadzorczej, należne im na podstawie umów zawartych przez nich z Radą Nadzorczą Spółki, nie może przekraczać kwoty 40.000 PLN netto w każdym kolejnym roku obrotowym.

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich dziedzinach jej działania. Do kompetencji Rady Nadzorczej należą w szczególności:

- ocena sprawozdania Zarządu z działalności Spółki oraz jej grupy kapitałowej, jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki oraz skonsolidowanego

sprawozdania finansowego grupy kapitałowej Spółki za ubiegły rok obrotowy, w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami, jak i ze stanem faktycznym;

- ocena wniosków Zarządu dotyczących podziału zysku lub pokrycia straty;
- składanie Walnemu Zgromadzeniu corocznego pisemnego sprawozdania z wyników ocen;
- zawieszanie, z ważnych powodów, w czynnościach poszczególnych członków Zarządu lub wszystkich członków Zarządu;
- delegowanie swoich członków do czasowego wykonywania czynności członków Zarządu niemogących sprawować swych czynności;
- inne sprawy powierzone do kompetencji Rady Nadzorczej przez bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa lub uchwały Walnego Zgromadzenia;
- ustalanie zasad wynagradzania członków Zarządu;
- wprowadzanie programów motywacyjnych dla członków zarządu lub kluczowych pracowników Spółki;
- wybór firmy audytorskiej do badania jednostkowego rocznego sprawozdania finansowego Spółki oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej Spółki.

Zawarcie przez The Dust S.A. umowy ze spółką zależną wymaga zgody Rady Nadzorczej jeżeli wartość tej umowy zsumowana z wartością transakcji zawartych z tą samą spółką w okresie roku obrotowego przekracza kwotę 200.000 PLN netto. Dla potrzeb ustalenia, czy powyższe kryterium zostało spełnione w przypadku transakcji, których przedmiotem są świadczenia powtarzające się, spełniane na podstawie umowy zawartej na czas nieokreślony, za wartość transakcji uznaje się sumę świadczeń przewidzianych w umowie w pierwszych dwóch latach jej obowiązywania. Obowiązki informacyjne Zarządu Spółki, wynikające z art. 3801 § 1 i 2 KSH, zostają ograniczone w ten sposób, że informacje o:

- transakcjach oraz innych zdarzeniach lub okolicznościach, które istotnie wpływają lub mogą wpływać na sytuację majątkową spółki, w tym na jej rentowność lub płynność oraz



- zmianach uprzednio udzielonych radzie nadzorczej informacji, jeżeli zmiany te istotnie wpływają lub mogą wpływać na sytuację spółki – nie będą przekazywane niezwłocznie po ich wystąpieniu, ale na każdym posiedzeniu Rady Nadzorczej, chyba że Rada Nadzorcza postanowi inaczej.

Rada Nadzorcza wykonuje swoje obowiązki kolegialnie, może jednak delegować swoich członków do samodzielnego pełnienia określonych czynności nadzorczych.

Członkowie Rady Nadzorczej nie otrzymują za wykonywanie swoich obowiązków wynagrodzenia.

4.2. 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.

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



W grudniu 2024 r. zawiązane zostały przez The Dust S.A. i Phenomen Games S.A. dwie spółki Garage Monkeys S.A. i Perfect Circle S.A. Kapitał zakładowy każdej spółki wynosi 100 tys. PLN i dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja. The Dust objął 30% w kapitale zakładowym każdej z założonych spółek, stanowiącym

30% w ogólnej liczbie głosów. Garage Monkeys będzie producentem gier symulacyjnych o tematyce z branży automotive na platformy PC i konsole. Perfect Circle będzie prowadziła działalność w zakresie produkcji realistycznych gier symulacyjnych na plat-



formy PC i konsole, w których głównymi elementami rozgrywki jest management, ekonomia i system reputacji. Celem inwestycji w nowo utworzone spółki jest dywersyfikacja portfela studiów specjalizujących się w różnych gatunkach gier.

Game Island S.A.

Game Island S.A. jest studiem zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A. na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 14 marca 2024 r.,

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

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

Nazwa (firma)	Game Island Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Wyspa Słodowa 7, 50-266 Wrocław
Telefon	+48 661 011 179
E-mail	office@gameisland.pl
Strona internetowa	www.gameisland.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier na urządzenia elektroniczne stacjonarne
REGON	386886958
Kapitał zakładowy	174 693,40 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000857298
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego



Two Horizons S.A.

Two Horizons S.A. jest studiem zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 14 marca 2024r.,

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

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

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



4Knights S.A.

4Knights S.A. jest studiem zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 14 marca 2024 r.,

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

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

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

Autoryzowany Doradca

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

www.ttconsulting.pl

Animator

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

www.bdm.pl



4.3. Zakres działalności

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

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

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

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

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

Two Horizons S.A. specjalizuje się w tworzeniu gier z gatunku symulatorów i renowatorów. W trakcie produkcji znajdują się projekty Hotel Renovator (premiera na platformie PC miała miejsce 7 marca 2023 r., wersja na konsole nowej generacji ujrzała światło dzienne 12 marca 2024 r., a wersja na konsole starej generacji znajduje się na etapie przygotowania do certyfikacji) oraz Airport Renovator. Trzecim projektem studia który będzie realizowany w modelu self-publishing jest gra o kodowym tytule Project Hammer.

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

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

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



Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju Grupy

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

4.4. Model biznesowy

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

Zakłady

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

Środowisko naturalne

Działalność Spółki nie ma istotnego wpływu na środowisko naturalne.

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



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



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

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



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

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

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

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



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

Indeksy	NCIndex (udział w indeksie: 0,358%*)
Segment	NewConnect Base
Sektor	Gier
ISIN	PLTHDST00017
Ticker	THD
Liczba akcji łącznie	2.005.000
Liczba akcji w obrocie	1.505.000 (75,06% wszystkich akcji)
Data pierwszego notowania	16.04.2018 akcji serii B i C, 18.06.2020 akcji serii E, 24.05.2021 akcji serii A1, 26.08.2021 akcji serii F

* Źródło: Portfel NCIndex na dzień 13.03.2024 <https://gpwbenchmark.pl/karta-indeksu?isin=PL9999999565>

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

	31.12.2022	31.12.2023
Liczba akcji w obrocie na koniec roku	1.505.000	1.505.000
Cena akcji na koniec 2023 r. (PLN)	12,15	12,20
Cena maksymalna w 2023 r. (PLN)	18,20	20,90
Cena minimalna w 2023 r. (PLN)	9,40	9,96
Średnia cena akcji w 2023 r. (PLN)	12,77	14,54
Średni dzienny obrotów (PLN)	41 346	40 283
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	3 057	2 804
Średnia cena w okresie – ważona wolumenem (PLN)	13,52	14,37
Kapitalizacja na koniec 2023 r. (mln PLN)	18,29	18,36



Akcje własne

W 2023 r. Emitent oraz spółki od niego zależne (Two Horizons S.A., Game Island S.A. i 4Knights S.A.) nie nabywały, nie zbywały ani nie posiadały akcji własnych.

Akcjonariat

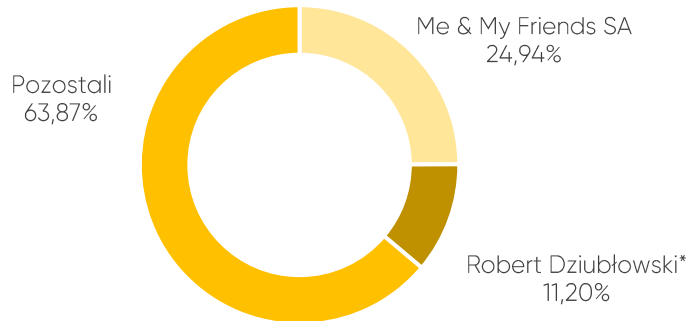
Struktura akcjonariatu The Dust S.A. nie uległa zmianie w 2023 r., ani do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 marca 2024 r.

Tabela. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. – stan na dzień publikacji raportu, tj. 29.02.2024 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

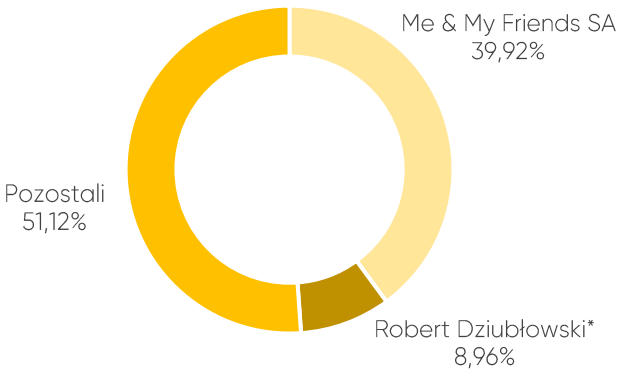


Tabela. Akcje będące w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących The Dust S.A. na dzień 31.12.2023 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu tj. 14.03.2024



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

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

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

4.6. Zasoby ludzkie

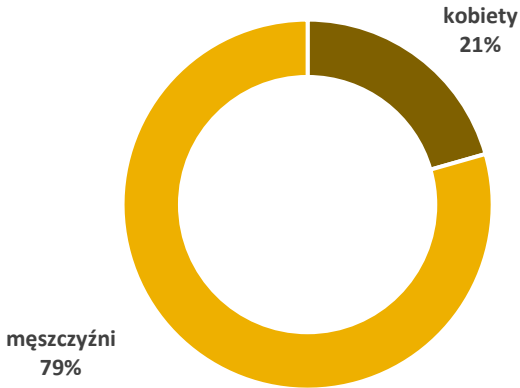
Tabela. Zasoby ludzkie w Grupie The Dust S.A. w 2022 i 2023 r.

	31.12.2022	31.12.2023
Liczba pracowników – łącznie w tym:	70	68
Liczba pracowników (pełny etat)	33	30
Liczba pracowników B2B	23	26
Inne formy zatrudnienia*	14	12
Średnia wieku pracowników	30,3	30,8

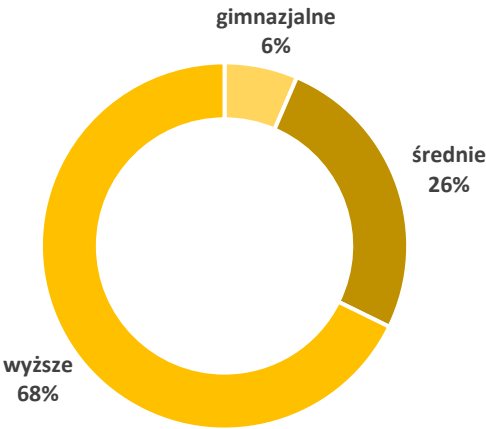
Źródło: Spółka; Dane dotyczące średniego wieku pracowników nie obejmują osób zatrudnionych na kontraktach B2B.



Wykres 9. Struktura zatrudnienia wg płci w 2023 r.



Wykres 10. Struktura zatrudnienia wg wykształcenia w 2023 r.



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

Tabela. Zasoby ludzkie w Spółce The Dust S.A. w 2022 i 2023 r.

	31.12.2022	31.12.2023
Liczba pracowników – łącznie w tym:	31	23
Liczba pracowników (pełny etat)	15	11
Liczba pracowników B2B	10	11
Inne formy zatrudnienia*	6	1
Średnia wieku pracowników	32	29

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

Do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 marca 2024 r., Zarząd Spółki podjął kroki w celu rozwiązania umów z częścią pracowników, aby obniżyć koszty stałe. Pozostałe osoby, które pracowały przy produkcji The Inquisitor zostaną przeniesione do innych projektów, aby jak najlepiej wykorzystać ich know-how przy produkcji pozostałych tytułów. Na dzień publikacji raportu The Dust S.A. zatrudnia 9 osób, które nadzorują

prace rozwojowe w Grupie The Dust oraz świadczą Centrum Usług Wspólnych dla pozostałych podmiotów w Grupie The Dust. 9 osób z projektu The Inquisitor na dzień sporządzenia raportu zostało przeniesionych do prac nad rozwojem projektów w podmiotach zależnych w Grupie The Dust.



5. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W 2023 ROKU

5.1. Istotne działania i wydarzenia w 2023 r.

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

I kwartał 2023 r.

- premiera gry Hotel Renovator,
- premiera 1 DLC do gry Hotel Renovator,
- 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,

II kwartał 2023 r.

- podpisanie aneksu do umowy wydawniczej przez Two Horizons i Focus Entertainment na wydanie gry Hotel Renovator na konsole Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One oraz 6 dodatków,
- praca nad strategią na lata 2023 – 2028 i jej publikacja 23 maja 2023 r.,
- premiera 3 DLC do gry Hotel Renovator,
- aktualizacja gry Hotel Renovator umożliwiająca integrację z systemem mod.io,
- przygotowanie przez 4Knights S.A. vertical slice gry Project Crusaders oraz rozpoczęcie rozmów z wydawcami,
- Zwyczajne Walne Zgromadzenie,

III kwartał 2023 r.

- zawarcie przez spółki z Grupy umowy ramowej z inwestorem na realizację projektów,
- rozpoczęcie pracy nad projektem o kodowej nazwie Project Hammer przez studio zależne Two Horizons S.A. oraz zawarcie umowy z inwestorem na współfinansowanie produkcji (project finance),



THE DUST S.A. – SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA 2023 R.

- rozpoczęcie pracy nad projektem o kodowej nazwie Project Sword przez studio zależne Game Island S.A. oraz zawarcie umowy na finansowanie vertical slice projektu (project finance),
- aneks do umowy wydawniczej pomiędzy The Dust i Kalypso Media Group na wydanie gry The Inquisitor oraz ustalenie daty premiery,
- premiera 2 DLC do gry Hotel Renovator,
- podjęcie przez wydawcę decyzji o produkcji pełnej wersji gry o nazwie kodowej Curb Project,
- The Inquisitor – przejście certyfikacji gry wersji na konsole PS5, finalizacja etapu certyfikacji na konsole XSX, XSS, szlifowanie całej produkcji,
- Udział w Festiwalu Steam Next 2023 z tytułem The Inquisitor,

IV kwartał 2023 r. oraz wydarzenia po dniu bilansowym

- Zawiązanie dwóch spółek Garage Monkeys S.A. i Perfect Circle S.A.,
- Wypowiedzenie umowy wydawniczej na produkcję gry Airport Renovator przez Focus Entertainment o wartości 1,68 mln EUR,
- Premiera gry The Inquisitor na platformach PC, PS5 oraz XBOX X/S,
- Udział w festiwalu STEAM NEXT FEST gry SERUM,
- Zakończenie poszukiwania wydawcy dla projektu Crusaders.
- Premiera gry Hotel Renovator w wersji na konsole obecnej generacji (PlayStation5 oraz Xbox Series S/X)

Opis istotnych działań i wydarzeń z I kwartał 2023 r.

Premiera gry Hotel Renovator

W dniu 7 marca 2023 r. miała miejsce premiera gry Hotel Renovator, której producentem jest spółka zależna 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. 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%. W ciągu dwóch dni od premiery ocena gry na platformie Steam utrzymywała się na poziomie powyżej 90%.

Na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 14 marca 2024 r. ocena gry na Steam wynosiła 78% all reviews (przy liczbie ocen 1583), natomiast na Epic Games – 4,3.

Premiera 1 DLC do gry Hotel Renovator

Dodatki do gry Hotel Renovator to dodatkowe paczki z meblami w różnych stylach, nowe elementy dekoracji, a także nowe pomieszczenia do renowacji (w przygotowaniu). Cena każdego z dodatków to 3 USD/3 Euro w zależności od regionu sprzedaży. W I kwartale ur. miała miejsce premiera 1 dodatku: Palace Furniture Set (premiera 7 marca 2023 r.)



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

9 lutego 2023 r. 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

6 kwietnia 2023 r. 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 mogły zostać ujawnione ze względu na klauzulę poufności zawartą w umowie.

Umowa zakładała, 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

W I kwartale 2023 r. studio zależne 4Knights opracowywało proof of concept gry. W II kwartale 2023 r. projekt był rozwijany do postaci przekroju wertykalnego (vertical slice) i przygotowywany pod rozmowy z wydawcami, które zaplanowane były na drugą połowę 2023 r.



Opis istotnych działań i wydarzeń z II kwartału 2023 r.

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

22 czerwca 2023 r. Two Horizons S.A., spółka zależna od The Dust S.A., i Focus Entertainment S.A. z siedzibą w Paryżu podpisali aneks do umowy wydawniczej z dnia 28 czerwca 2022 r. dotyczącej produkowanej przez Two Horizons gry Hotel Renovator.

W Aneksie strony ustaliły, że gra zostanie dodatkowo wydana na konsole Sony PlayStation 4 oraz Microsoft Xbox One, poza wskazanymi w umowie wydawniczej - Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X, oraz produkcję 6 dodatków (DLC 2-7). W związku z powyższym uległa zmianie wysokość bezzwrotnego wynagrodzenia na rozwój tytułu Hotel Renovator jakie Two Horizons otrzyma od Focus z kwoty 0,94 miliona Euro na 1,00 milion Euro, przy czym koszty zewnętrznego dostawcy portującego grę na konsole starej generacji będą pokryte bezpośrednio z budżetu Wydawcy. Jednocześnie uległ zmianie termin ukończenia gry na wszystkie ww. rodzaje konsol z II kw. 2023 r. na III kw. 2023 r. Pozostałe warunki umowy wydawniczej nie uległy zmianie.

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

Poza działaniami operacyjnymi związanymi z produkowanymi tytułami, Zarząd The Dust, w okresie I i II kwartału 2023 r., pracował nad przygotowaniem strategii rozwoju Grupy na kolejne lata 2023-2028. Została ona opublikowana raportem bieżącym ESPI nr 5/2023 w dniu 23 maja br. oraz omówiona przez Zarząd Emitenta podczas czatu inwestorskiego, który odbył się w dniu 23 maja br. na portalu stockwatch.pl (<https://www.stockwatch.pl/czat-inwestorow-gieldowych/jakub-wolff-prezes-zaradu-krzysztof-wagner-i-michal-smolka-czlonkowie-zarzadu-the-dust-sa-fabula-gry-the-inquisitor-jest-jej-najmocniejsza-strona,618>).

Rok 2023 był ostatnim rokiem, który obejmowała poprzednia strategia rozwoju opublikowana w dniu 27 października 2020 r. i ogłoszona raportem bieżącym ESPI nr 33/2020. Zmieniające się warunki rynkowe, zdobyte doświadczenie biznesowe oraz rozwój organiczny Grupy - nowe studia i nowe produkcje - były naturalnymi powodami do przeanalizowania założeń poprzedniej strategii, bieżącej sytuacji oraz zastanowienia się, w którym kierunku powinna rozwijać się Grupa The Dust w kolejnych latach.

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

Premiera 3 DLC do gry Hotel Renovator

Dodatki do gry Hotel Renovator to dodatkowe paczki z meblami w różnych stylach, nowe elementy dekoracji, a także nowe pomieszczenia do renowacji (w przygotowaniu). Cena każdego z dodatków to 3 USD/3 Euro w zależności od regionu sprzedaży. W II kwartale ur. miały miejsce premiery 3 dodatków: Kawaii Furniture Set (premiera 11 kwietnia), Futuristic Furniture Set (premiera 16 maja) i Gym Furniture Set (premiera 22 czerwca).

Aktualizacja gry Hotel Renovator umożliwiająca integrację z systemem mod.io

Zespół produkcyjny Two Horizons wraz z wydawcą Focus Entertainment podjęli decyzję o wydaniu bezpłatnej aktualizacji, dzięki której możliwa jest integracja z systemem mod.io. Umożliwia ona graczom dodawanie do gry własnych unikalnych modeli 3D mebli i różnorodnych elementów wyposażenia wnętrz oraz ich udostępnianie innym graczom, którzy będą mogli bezpłatnie je wykorzystywać i wprowadzać do własnej grywki.



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

W II kwartale ur. zespół Two Horizons przygotowywał vertical slice gry, tj. reprezentatywny fragment przedstawiający wszystkie najważniejsze mechaniki, poziomy, styl artystyczny, ekonomię oraz interfejs użytkownika. Two Horizons wraz z wydawcą zdecydowali o wydłużeniu czasu niezbędnego na przygotowanie vertical slice gry. Wynikało to z potrzeby doszlifowania koncepcji gry przez Game Designerów Focusa i Two Horizons. Nowy harmonogram został zatwierdzony w drodze aneksu do umowy wydawniczej.

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

W II kwartale ur. studio 4Knights S.A. przygotowało vertical slice gry Project Crusaders oraz rozpoczęło wstępne rozmowy z wydawcami w celu zawarcia kontraktu na produkcję pełnej wersji.

Opis istotnych działań i wydarzeń z III kwartału 2023 r.

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

W dniu 13 września 2023 r. spółki The Dust S.A., Two Horizons S.A. i Game Island S.A. zawarły umowę ramową z Phenomen Games S.A. dotyczącą finansowania przez Inwestora w ramach konsorcjum wybranych tytułów produkowanych przez studia zależne należące do Grupy Kapitałowej The Dust S.A. oraz udziału w rundach inwestycyjnych w nowo tworzonych spółkach. Projekty mają być realizowane w następujących modelach:

- finansowanie przez Inwestora produkcji do etapu vertical slice, co umożliwi podpisanie umów z globalnymi wydawcami,

Odbycie Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia w dniu 12 czerwca 2023 r.

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

- współfinansowanie przez Inwestora produkcji i marketingu gier, zgodnych ze specjalizacją danej spółki zależnej, realizowanych w modelu self publishing,
- objęcie przez Inwestora akcji w spółkach zależnych.

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

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



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

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

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

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

W dniu 13 września 2023 r. spółka zależna Game Island S.A. zawarła umowę z Phenomen Games S.A. dotyczącą finansowania początkowego etapu gry (vertical slice) o kodowej nazwie Project Sword. Na podstawie umowy Inwestor sfinansuje w całości koszt produkcji vertical slice gry, na bazie, którego studio rozpocznie rozmowy z wydawcami mające na celu podpisanie umowy wydawniczej, która sfinansuje produkcję pełnej wersji gry oraz działania promocyjne i marketingowe. Strony ustaliły budżet etapu vertical slice na 870 tys. PLN i termin jego zakończenia w III kwartale 2024 r. Zwrot wkładu

Inwestora wraz z określonym procentowo wynagrodzeniem nastąpi dopiero po podpisaniu umowy wydawniczej i zostanie wypłacony w transzach z przychodu z MG (Minimum Guarantee), tj. gwarantowanego przychodu dla studia od wydawcy. Inwestor nie będzie mieć udziału w przychodach z tantiem od wydawcy. W przypadku, gdy podpisanie umowy z wydawcą nie dojdzie do skutku wniesiony wkład inwestorski jest bezzwrotny. Strony mogą zdecydować o dalszym samodzielnym finansowaniu produkcji i realizacji projektu w modelu self-publishing, Project Sword jest zgodny ze specjalizacją spółki Game Island, czyli produkcją gier z gatunku survival. Gra będzie realizowana na platformy stacjonarne PC, przy czym planowane jest jej portowanie na kolejne urządzenia.

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

W dniu 26 września 2023 r. spółka The Dust podpisała aneks do umowy wydawniczej z Kalypso Media Group dotyczącej produkowanej przez The Dust gry The Inquisitor, o której informował raportem bieżącym nr 13/2022 z dnia 3 sierpnia 2022 r. Aneks zmienił wartość kontraktu z Wydawcą z kwoty 2,425 mln EUR na 2,205 mln EUR, z czego:

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

Zmniejszenie wysokości wkładu produkcyjnego Wydawcy ma wpłynąć na szybszy udział Emitenta w przyszłych przychodach z gry (revenue share). Aneks przewidywał



również podpisanie przez strony umowy pożyczki, która została równolegle podpisaniem wraz z podpisaniem ww. aneksu. Kalypso udzieliło The Dust pożyczki w wysokości 100 tys. EUR, oprocentowanej na 4% rocznie na okres 18 miesięcy (w tym 6 miesięcy karencji i spłata w 12 ratach) wypłacanej po dniu podpisania ww. umowy.

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

Premiera 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 III kwartale br. miały miejsce premiery 2 dodatków: Steampunk Furniture Set (premiera 27 lipca) i Disco Room & Furniture Set (premiera 7 września).

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

2 listopada 2023 r. spółka zależna 4Knights S.A oraz Wydawca podjęli decyzję o produkcji pełnej wersji gry o nazwie kodowej Curb Project. Nazwa wydawcy i wartość projektu nie zostały ujawnione ze względu na zawartą klauzulę poufności. Zgodnie z harmonogramem gra w wersji na PC w opcji wczesnego dostępu (early access) będzie gotowa w IV kwartale 2024 r., a w pełnej wersji w II kwartale 2025 r. Wydawca sfinansuje produkcję pełnej wersji gry oraz pokryje koszty działań marketingowych i promocyjnych, a także lokalizacji (tłumaczenia na wybrane języki w sposób uwzględniający realia lokalizacyjne takie jak realia kulturowe, slogan) i QA (quality assurance - działania

mające na celu spełnienie wymagań jakościowych). 4Knights będzie miał udział w przychodach ze sprzedaży gry po osiągnięciu określonego poziomu przychodu z tytułu sprzedaży gry.

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

Gra uzyskała certyfikacje wersji na konsole Sony PlayStation 5 i finalizowała certyfikacje gry na konsole Microsoft Xbox Series X/S.

Udział w Festiwalu Steam Next 2023 z The Inquisitor

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

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



Opis istotnych działań i wydarzeń z IV kwartał 2023 r. oraz działań i wydarzeń po dniu bilansowym

Zawiązanie dwóch spółek Garage Monkeys S.A. i Perfect Circle S.A.

W dniu 8 grudnia 2023 r. zawiązane zostały dwie spółki Garage Monkeys S.A. i Perfect Circle S.A. Kapitał zakładowy każdej spółki wynosi 100 tys. PLN i dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja. The Dust objął 30% w kapitale zakładowym każdej z założonych spółek, stanowiącym 30% w ogólnej liczbie głosów. Garage Monkeys będzie producentem gier symulacyjnych o tematyce z branży automotive na platformy PC i konsole. Perfect Circle będzie prowadziła działalność w zakresie produkcji realistycznych gier symulacyjnych na platformy PC i konsole, w których głównymi elementami rozgrywki jest management, ekonomia i system reputacji. Celem inwestycji w nowo utworzone spółki jest dywersyfikacja portfela studiów specjalizujących się w różnych gatunkach gier

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

W nawiązaniu do raportu bieżącego nr 16/2023 z dnia 23 grudnia 2023 r. Zarząd The Dust S.A. poinformował, że w dniu 5 stycznia 2024 r. do spółki zależnej Two Horizons S.A. wpłynęła informacja od wydawcy Focus Entertainment S.A. z siedzibą w Paryżu o rozwiązaniu umowy wydawniczej na realizację gry Airport Renovator, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 1/2023 z dnia 10 lutego 2023 r.

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

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

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

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

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



Spółka nie dysponuje jeszcze danymi sprzedażowymi. Zgodnie z treścią umowy wydawniczej wydawca przekaze raport sprzedażowy w ciągu 45 dni po zakończeniu każdego miesiąca. Pierwsze dane dotyczące sprzedaży Spółka otrzyma 15 kwietnia br.

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

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

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

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

Ocena premiery The Inquisitor pod kątem biznesowym będzie możliwa po otrzymaniu raportu sprzedażowego od wydawcy w dniu 15 kwietnia br.

Udział w festiwalu STEAM NEXT FEST gry SERUM

W lutym 2024 r. zostało zaprezentowane demo gry Serum podczas odbywającego się festiwalu Steam NEXT Fest. Podczas festiwalu zaprezentowanych zostało ponad tysiąc

projektów gier ze studiów z całego świata. Serum osiągnęło znaczący sukces. Demo uplasowało się na 17. miejscu wśród najbardziej obserwowanych wersji demonstracyjnych dostępnych podczas całego festiwalu i znalazło się w TOP 50 najczęściej granych. Spośród wszystkich polskich tytułów prezentowanych podczas Steam NEXT Fest był to drugi rezultat.

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

- znaczący wzrost pozycji Serum na Steam Global Top Wishlist – na dzień publikacji niniejszego raportu jest to #213,
- wzrost liczby followersów (Follower Increase) o 50% - przekroczony został próg 10 000 obserwujących,
- przyrost Wishlist tytułu Serum o ponad 35 000 użytkowników - przekroczony został próg 100 000 graczy, którzy dodali tytuł do swojej listy życzeń.

Zakończenie poszukiwania wydawcy dla projektu Crusaders

Z końcem 2023 r. 4Knights S.A. zakończyło rozmowy z wydawcami odnośnie możliwości finansowania projektu Crusaders. Prace nad tytułem zostały zawieszone do czasu zakończenia produkcji gry Curb, do pracy nad którym zostały przekierowane wszystkie osoby obecnie pracujące w studiu. Powód takiej decyzji jest bezpośrednio związany z osłabioną sytuacją rynku produkcji gier oraz zmianami zachodzącymi na globalnym rynku wydawniczym.

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

12 marca 2024 r., a więc rok po premierze na platformie PC, miała miejsce premiera gry Hotel Renovator w wersji na konsole obecnej generacji. Ocena gry na dzień 14 marca 2024 r. to 4,8 przy 46 opiniach w sklepie Playstation Store



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

THE INQUISITOR



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

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

macji 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 podążą najwierniejszy sługa Świętego Officjum, mając wpływ na zakończenie gry. Gra jest dostępna w kategorii wiekowej 18+.

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

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

Aneks przewidywał również podpisanie przez strony umowy pożyczki (szczegóły w pkt 4.1.), która została równolegle podpisana wraz z podpisaniem aneksu. Kalypso udzieliło The Dust pożyczki w wysokości 100 tys. EUR.



THE DUST S.A. – SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA 2023 R.

Zgodnie z umową wydawniczą The Dust S.A. przysługiwać będzie udział w przyszłych przychodach z gry (revenue share) po zwrocie kosztów produkcji i marketingu poniesionych przez wydawcę. Zmniejszenie wysokości wkładu produkcyjnego wydawcy wpłynie na szybszy udział studia w przyszłych przychodach z gry (revenue share). Prawa własności intelektualnej do tytułu pozostają w Spółce.

Na dzień bilansowy, tj. 31 grudnia 2023 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka The Dust wygenerowała przychody (ujęte jako pozycja w bilansie Rozliczenia Międzyokresowe Przychodów) w wysokości 5,77 mln PLN.

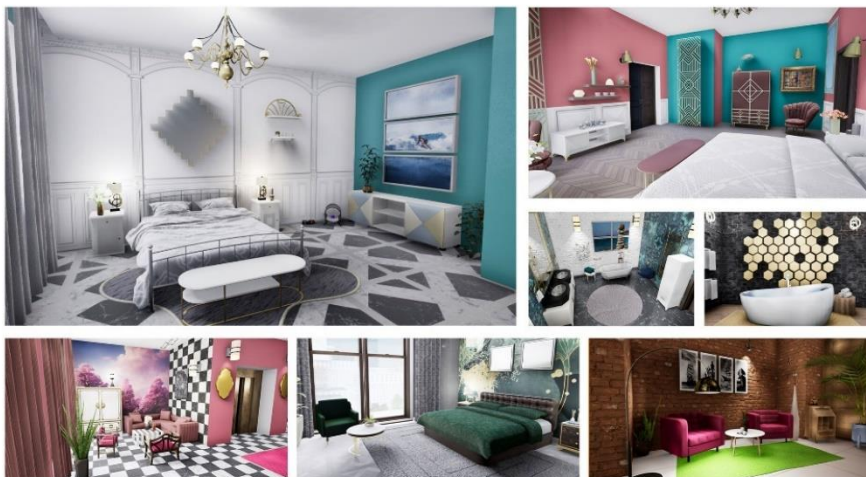
Do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 marca br. Spółka nie otrzymała raportu sprzedażowego od wydawcy, gdyż zgodnie z treścią umowy przewidziany termin jego dostarczenia wypada każdorazowo 45 dni od zakończenia miesiąca kalendarzowego. Pierwszy raport sprzedażowy gry The Inquisitor - za luty 2024 r. powinien wpłynąć do Spółki w dniu 15 kwietnia br.

Mając na uwadze podsumowanie premiery, które zostało opisane w punkcie 4.1 niniejszego sprawozdania oraz posiadane doświadczenie, Zarząd The Dust S.A. nie przewiduje w najbliższych kwartałach zwrotu nakładów poniesionych na produkcję gry, a co za tym idzie szybkiego udziału w przyszłych przychodach z gry, które przewidziane są w umowie wydawniczej. W obecnej chwili Zarząd The Dust S.A. koncentruje się na rozwoju spółek zależnych, produkcji pozostałych gier z portfolio Grupy oraz najbliższych premierach. Do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 marca br., Zarząd Spółki podjął kroki w celu rozwiązania umów z częścią pracowników, aby obniżyć koszty stałe. Pozostałe osoby, które pracowały przy produkcji The Inquisitor zostaną przeniesione do innych projektów, aby jak najlepiej wykorzystać ich know-how. W najbliższym czasie planowane są rozmowy z zespołem projektowym w celu analizy przebiegu procesu produkcyjnego i wyciągnięcia wniosków na przyszłość oraz wdrożenia usprawnień przy realizacji pozostałych projektów.

Rozpoczęcie kolejnego projektu w The Dust S.A. planowane jest przez Zarząd Spółki po spełnieniu przynajmniej jednego z następujących KPI:

- odrobienie recoupu przez projekt The Inquisitor i uzyskanie cyklicznych przychodów z projektu,
- nawiązanie współpracy z wydawcą,
- pozyskanie środków w wyniku sprzedaży aktywów,
- nawiązanie przez Grupę The Dust współpracy z globalnym partnerem,
- pozyskanie inwestora i produkcja gry w modelu Project Finance.





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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Gra w wersji na konsole obecnej generacji (Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X/S) została opublikowana 12 marca 2024 roku. Wraz z podstawową wersją gry dostępne będą wszystkie dodatki wydane wcześniej na PC. Natomiast wersja na konsole poprzedniej generacji (Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One) znajduje się na etapie przygotowania do certyfikacji. Przewidywany termin jej wydania to II kw. 2024 r.

Zgodnie z umową wydawniczą przychody z gry w pierwszej kolejności pokrywają koszty wydawcy, zarówno kwotę wpłaconą do Two Horizons na pokrycie kosztów produkcji, ale również koszty wewnętrzne prowadzenia projektu, testowania, lokalizacji i marketingu. Do dnia sporządzenia niniejszego raportu przychody z gry nie pokryły

kosztów poniesionych przez wydawcę. Najistotniejszym powodem braku pokrycia kosztów jest opóźnienie wydania gry w wersji na konsole.

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

Na dzień raportu spółka Two Horizons otrzymała łączne wynagrodzenie w wysokości 4,94m PLN.

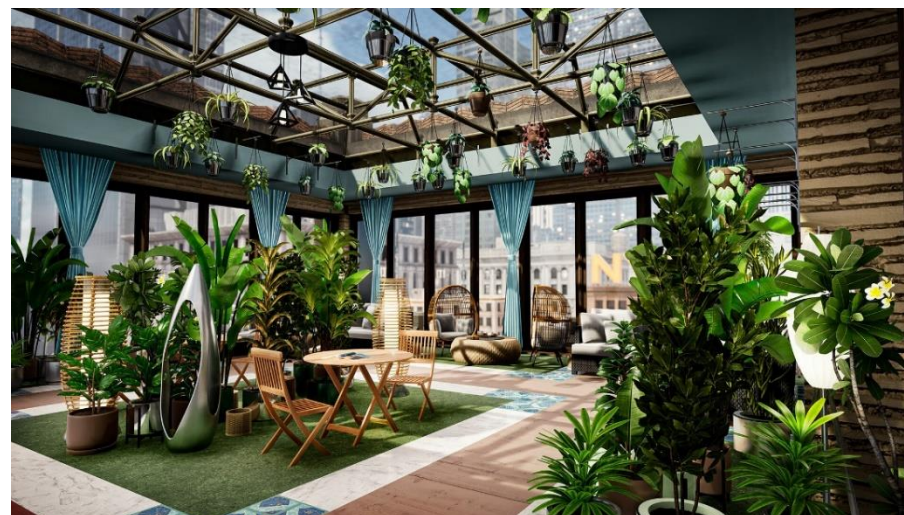
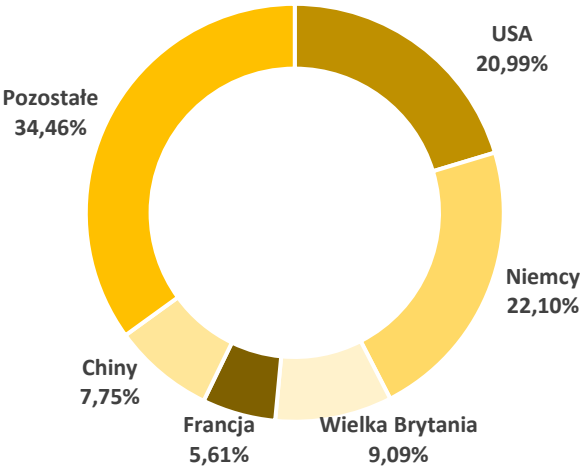




Tabela. Dane statystyczne dotyczące gry Hotel Renovator – stan na dzień publikacji raportu za 2023 rok., tj. 14 marca 2024 r.

Ocena Steam	78%
Liczba recenzji na Steam	1296
Peak graczy	2503
Maksymalny dobowy peak graczy z ostatnich 30 dni	113
Średni czas gry	14 h 57 min
Mediana czasu gry	8 h 09 min
Odsetek graczy grających ponad 20 godzin	22%
Obecny stan wishlist	154 896



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



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

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

Strony ustaliły, że:

- Globalnym, wyłącznym wydawcą gry Airport Renovator będzie Focus Entertainment S.A.
- Gra zostanie wydana na platformy PC, Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X.
- Two Horizons otrzyma od Focus 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 wyniku aneksu z dnia 26 października 2023 r. zmianie uległ planowany termin ukończenia produkcji gry z IV kwartału 2024 na I kwartał 2025 roku. Zmienił się również wkład wydawcy na produkcję gry z 1,68 mln Euro na 1,72 mln Euro, przy czym środki wcześniej przewidziane na produkcję dodatków zostały przesunięte na pokrycie produkcji bazowej wersji gry.



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



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

Zarząd Spółki zdecydował o rozpoczęciu poszukiwań nowego wydawcy dla tego projektu.

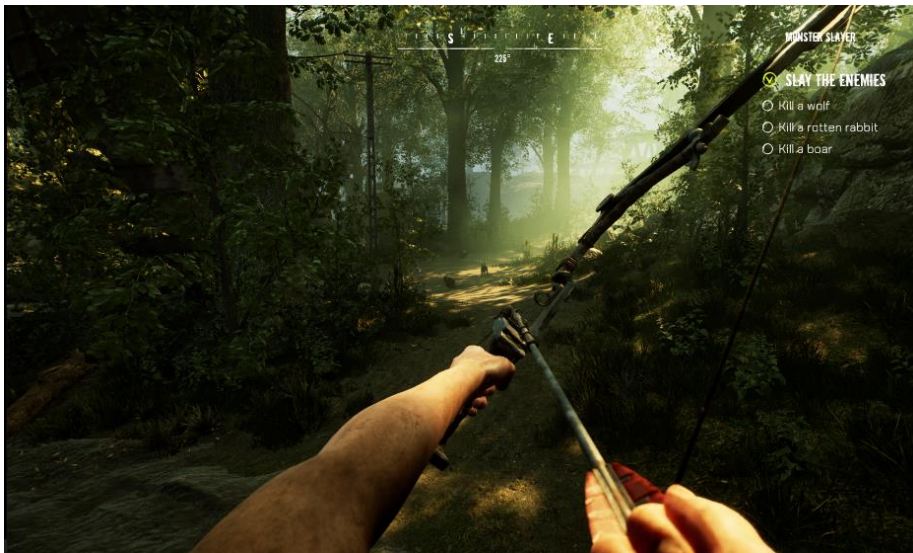
-SERUM-



Serum to pierwszy tytuł produkowany przez studio zależne Game Island S.A. Gracz wciela się w postać, która z nieznanego powodu budzi się w nieznanym miejscu, a do jej ciała wszczepiona zostaje tajemnicza technologia. Aby przeżyć, będzie nieustannie

potrzebować tajemniczego Serum, które podtrzymuje go przy życiu. Gra z gatunku survival o dynamicznym systemie rozgrywki połączonym z unikalnymi mechanikami craftingu. Rozwój umiejętności i customizacja bohatera następują poprzez odkrywanie nowych technologii i poznawanie tajemnic ich zastosowania. Docelowym odbiorcą tytułu, do którego zostanie skierowany projekt Serum będzie bez względu na płeć osoba w wieku od 16 do 45 roku życia, której ulubionymi gatunkami gier są survival nastawione na walkę bronią białą w trudnym i niesprzyjającym otoczeniu.

W czerwcu 2022 r. spółka zależna Game Island S.A. podpisała umowę wydawniczą na produkcję gry Serum z niemieckim wydawcą Toplit 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 czerwca 2024 r. Rozważana jest produkcja gry w wersji na konsole najnowszej generacji - PS5 i Xbox Series X. Zgodnie z umową tytuł zostanie przygotowany na wersji silnika Unreal Engine 5.



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

Na dzień bilansowy, tj. 31 grudnia 2023 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka zależna wygenerowała przychody (ujęte jako pozycja w bilansie Rozliczenia Międzykresowe Przychodów) w wysokości 5,52 mln PLN.

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

W sierpniu ur. studio Game Island we współpracy z wydawcą Toplitz Productions było obecne na targach gamingowych Gamescom 2023, podczas których prezentowany był fragment rozgrywki Serum. Prezentacje odbywały się zarówno w strefie biznesowej (w tym dla międzynarodowych mediów branżowych), jak i w sekcji Indie zapewniając możliwość zapoznania się z grą szerokiej grupie uczestników targów. Demonstracyjna wersja Serum spotkała się z bardzo dobrym odbiorem zarówno wśród przedstawicieli biznesu, prasy, jak i graczy.

Obecnie cała uwaga i wysiłek zespołu skupiają się na realizacji kolejnych etapów projektu, dla których kluczowym jest planowany na II kw. early access release. Równolegle trwają prace zarówno nad systemem single jak i multiplayer, które planowane są do wdrożenia już w ogólnodostępnym dla graczy wczesnym etapie gry.

Obecnie tytuł Serum znajduje się na 213 miejscu na liście Steam Global Top Wishlist, a ilość osób, które dodały tytuł do swojej listy życzeń przekroczyła 130 000. Obecnie nadal notowany jest stały wzrost zainteresowania tytułem. W najbliższych miesiącach planowana jest intensyfikacja działań promocyjnych, co będzie możliwe dzięki mocnemu wsparciu ze strony wydawcy.



Project Crusaders

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

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

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

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

Curb Project

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

pełnej wersji gry, również finansowanej przez wydawcę. Premiera gry planowana jest na 2025 r.

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

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

W IV kwartale 2023 r., jak i w I kw. 2024 r., zespół koncentrował się na jak najlepszej realizacji projektu Curb. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania wszystkie prace realizowane są zgodnie z przyjętym harmonogramem.

Project Hammer

Studio Two Horizons rozpoczęło prace nad trzecim swoim projektem o nazwie kodo-wej Project Hammer. Będzie to gra z gatunku renowatorów, a więc kontynuująca specjalizację studia w tym gatunku. Jednocześnie, realizując strategię Grupy The Dust, będzie to pierwsza gra w Grupie wydana w modelu self-publishing, czyli bez udziału zewnętrznego wydawcy. W tym przypadku, zarówno developerem, jak i wydawcą, będzie Two Horizons. Studio ma zapewnione finansowanie na realizację projektu w modelu project-finance (szczegóły umowy w pkt 4.1.), a łączny początkowy budżet gry na produkcję i marketing ma wynieść 1,77 mln PLN.



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

Project Sword

We wrześniu br. studio Game Island S.A. rozpoczęło prace nad drugim projektem o nazwie kodowej Project Sword. Nowy tytuł jest zgodny ze specjalizacją studia, czyli produkcją gier z gatunku survival. Game Island ma zapewnione finansowanie na realizacji vertical slice projektu w modelu project-finance (szczegóły umowy w pkt 4.1.). Budżet etapu vertical slice szacowany jest na 870 tys. PLN, a termin jego zakończenia zaplanowano na III kwartale 2024 r. Dalsze etapy gry będą realizowane we współpracy z wydawcą. W przypadku, gdy podpisanie umowy z wydawcą nie dojdzie do skutku rozważane jest finansowanie produkcji wspólnie z Inwestorem i realizacja projektu w modelu self-publishing. Gra będzie realizowana na platformy stacjonarne PC, przy czym planowane jest jej portowanie na kolejne urządzenia.

Pozostałe projekty Grupy Kapitałowej The Dust S.A.

Oprócz wyżej opisanych produkcji Grupa Kapitałowa The Dust S.A. posiada 5 gier w fazie preprodukcji i badania popytu: Aquapark Renovator oraz Best Mall Simulator (studio zależne Two Horizons). Grupa nie planuje rozpoczęcia ww. produkcji w najbliższym czasie.

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



5.3. Strategia 2023-2028

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

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

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

Zgodnie z założeniami nowej strategii Grupa dalej będzie kontynuować współpracę z globalnymi wydawcami, aby wzbogacać posiadane know how w zakresie marketingu i komercjalizacji projektów, a także w celu pozyskania kapitału na sukcesywne wprowadzanie self publishingu w wybranych projektach. Na początkowym etapie rozwoju

CEL STRATEGICZNY

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



nowo powstałe studia zależne będą działać we współpracy z wydawcami, aby w późniejszym, już dojrzałym okresie rozwoju (po realizacji 2 projektów we współpracy z wydawcami), przejść na samodzielną realizację produkcji i sprzedaż.

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

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

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

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

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

Realizacja celu strategicznego nawiązuje i ściśle opiera się o misję firmy, dzięki której wszystkie studia zależne będą mogły pozyskać najlepszych specjalistów z branży w Polsce i na świecie. Grupa dąży do zapewnienia Twórcom najlepszych na rynku narzędzi

CEL BIZNESOWY

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



i środowiska, aby mogli skupić się wyłącznie na pracy nad produkcjami pozostawiając wszystkie wyzwania około produkcyjne (marketing, administrację, finanse, komunikacje etc.) pozostałym zatrudnionym ekspertom. W misji Grupy najważniejsi są ludzie i ich komfort twórczy – wsparcie ich od etapu wizji, aż do osiągnięcia sukcesu rynkowego. Wartością nadrzędną jest wzajemny SZACUNEK dla każdego członka zespołu.

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

MISJA

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



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





CELE OPERACYJNE

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

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

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

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

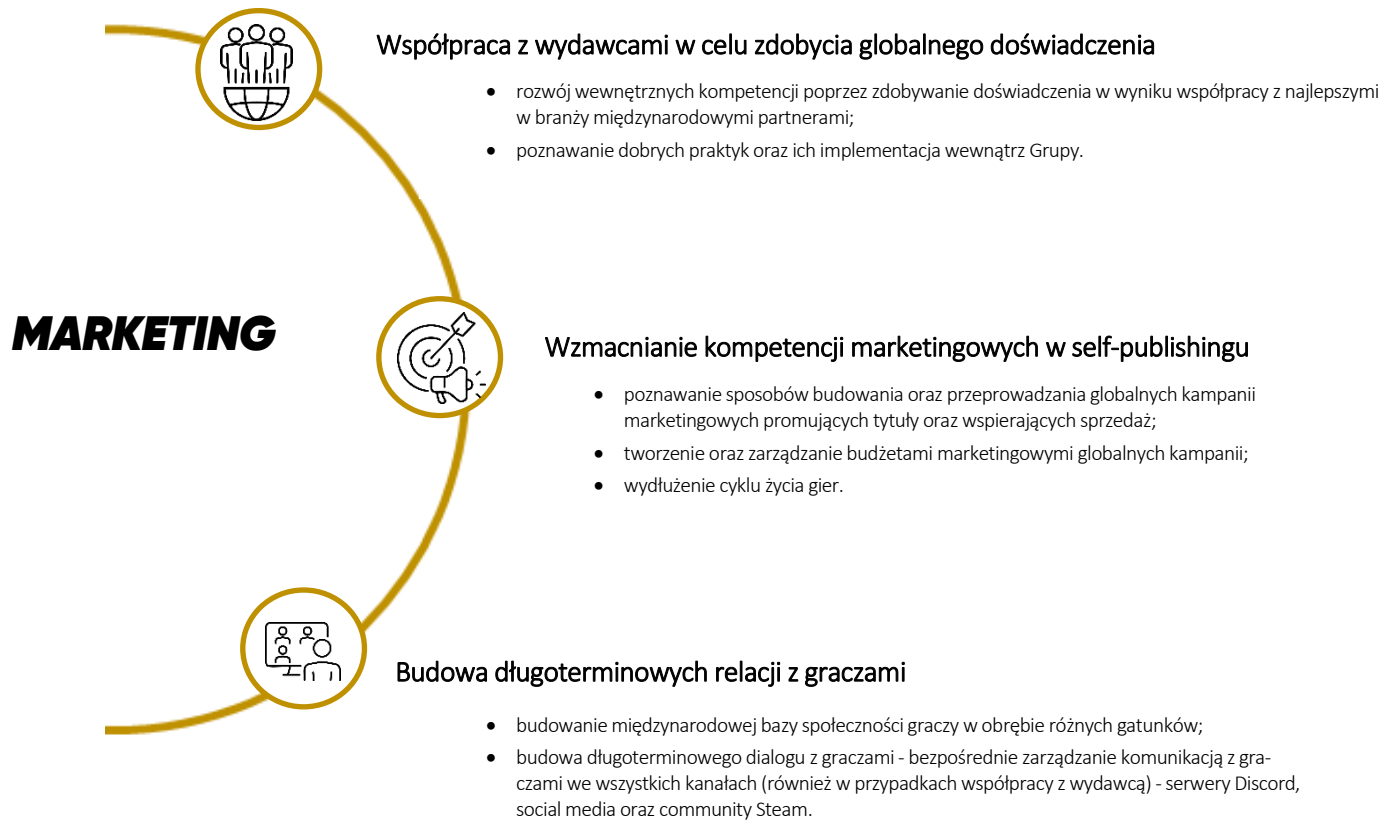


Graf 5. Operacyjne cele produkcyjne - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka





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

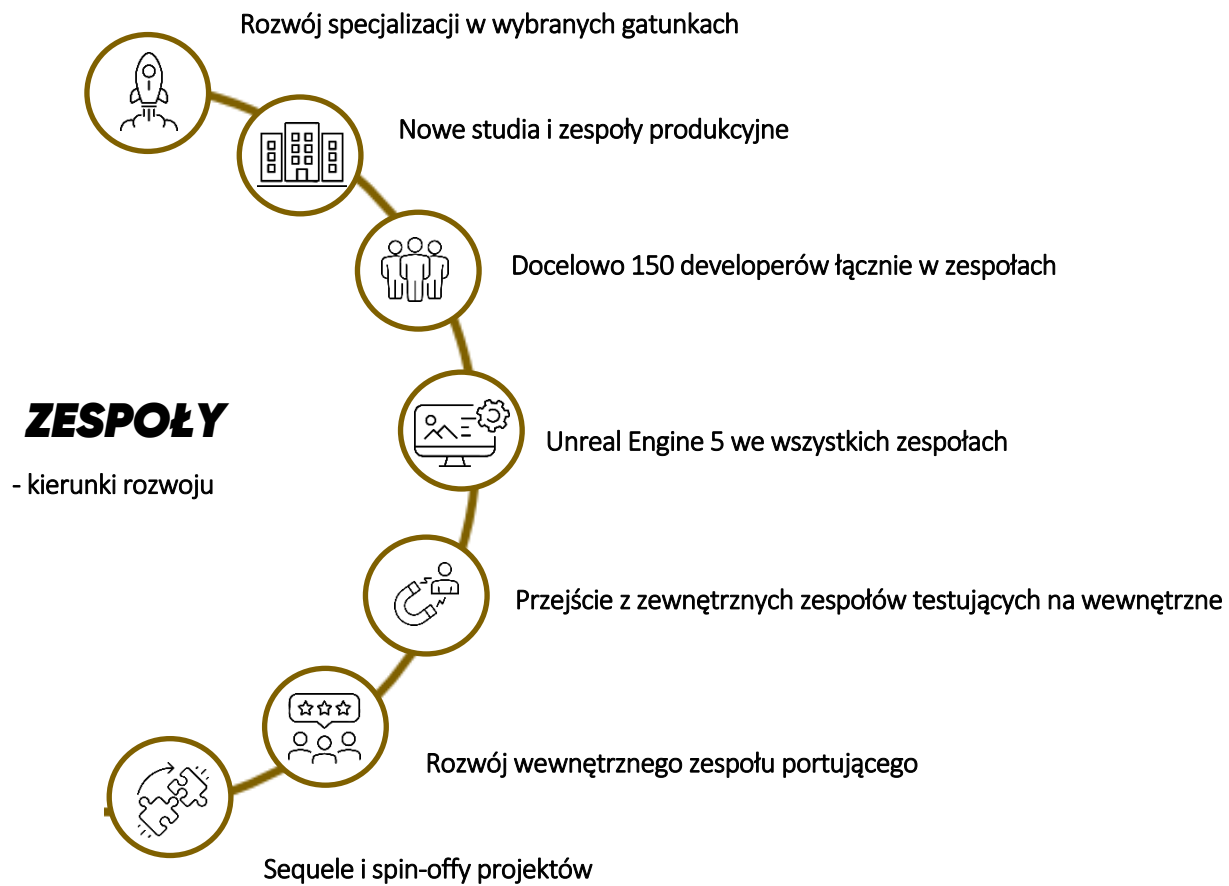




Graf 7. Operacyjne cele biznesowe - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka



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





REALIZACJA STRATEGII 2023–2028

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

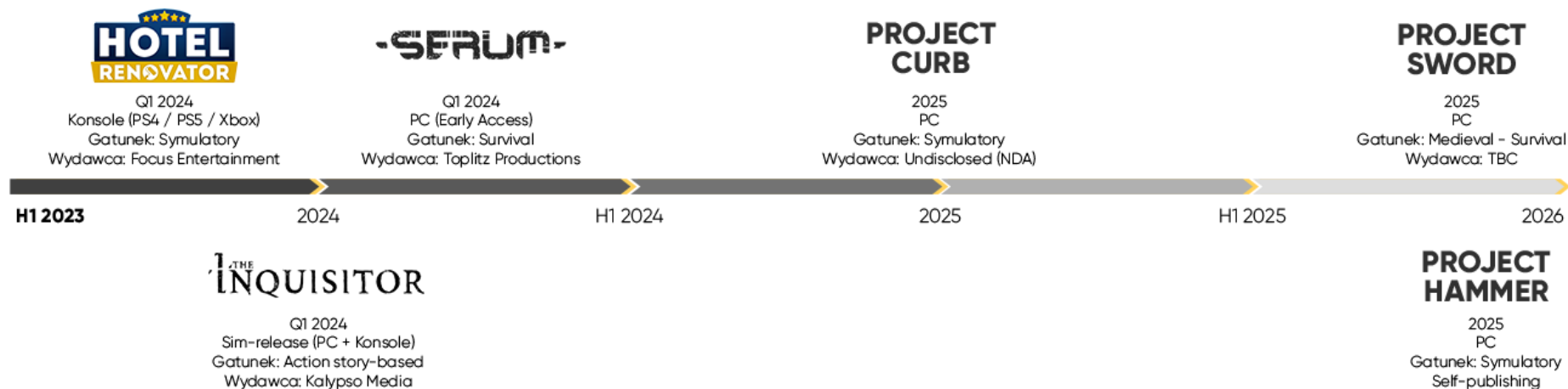
Harmonogram projektów na kolejne lata objęte strategią jest jeszcze w trakcie tworzenia. O wszystkich istotnych projektach Grupa będzie informowała w oddzielnych raportach bieżących.

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

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



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



5.4. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy

Czynniki wewnętrzne

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

- wydanie gry Hotel Renovator na konsole obecnej (PlayStation 5, Xbox Series S|X) i starej generacji (PlayStation 4, Xbox One);
- wyniki sprzedażowe gry The Inquisitor, które wydawca zgodnie z treścią umowy ma przekazać każdorazowo po 45 dniach od zakończenia miesiąca kalendarzowego;
- przyjęcie przez rynek kolejnego tytułu – Serum, którego premiera w wersji na PC w opcji wczesnego dostępu zaplanowana jest na pierwsze półrocze 2024 r., a w pełnej wersji do końca czerwca 2024 r.;
- nawiązanie współpracy z wydawcą w celu kontynuowania prac nad grą Airport Renovator;
- kontynuacja prac nad grą Curb Project;
- debiut spółek zależnych Two Horizons S.A. oraz Game Island S.A. na rynku NewConnect;
- kontynuacja prac nad tytułami Project Hammer i Project Sword;



Czynniki zewnętrzne

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

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

- dostępność na rynku wysoko wykwalifikowanych specjalistów;
- ilość premier nowych gier w I połowie 2024 r. oraz ich przyjęcie przez rynek;

6. INFORMACJE DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA

6.1. Podstawa sporządzenia sprawozdania

Niniejsze sprawozdanie Zarządu The Dust S.A. z działalności Spółki oraz jej Grupy Kapitałowej zostało sporządzone na podstawie art. 49 oraz art. 55 ust. 2a ustawy o rachunkowości i § 5 ust. 6.1 pkt 4) Załącznika nr 3 do 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.

6.2. Okres objęty sprawozdaniem

Niniejsze Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki oraz Grupy Kapitałowej dotyczy roku obrotowego 2023, który rozpoczyna się 1 stycznia 2023 r., a kończy się 31 grudnia 2023 r. Zawiera również dane porównawcze za analogiczne okresy 2022 r.

6.3. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa The Dust i jej Grupy Kapitałowej

Poniżej przedstawione zostały podstawowe wyniki finansowe za rok obrotowy 2023, tj. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2023 r., a w przypadku pozycji bilansowych – stan na dzień 31.12.2023 r.

*Tabela. Podstawowe wyniki finansowe w ujęciu jednostkowym i skonsolidowanym za rok 2023*

Pozycja	Skonsolidowany rachunek zysków i strat 01.01.2023 – 31.12.2023	Jednostkowy rachunek zysków i strat 01.01.2023 – 31.12.2023
Przychody ze sprzedaży produktów i zrównane z nimi	14 063 278,79	3 209 929,04
Przychody ze sprzedaży produktów	5 004 117,25	325 999,55
Koszty operacyjne	14 720 985,81	4 879 601,10
Amortyzacja	536 924,95	95 773,30
Zysk (strata) ze sprzedaży	-657 707,02	-1 669 672,06
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-896 885,65	-1 795 433,43
Zysk (strata) brutto	-936 879,77	-1 833 646,21
Zysk (strata) netto należy akcjonariuszom jednostki dominującej / Zysk (strata) netto	-1 446 365,10	-1 833 646,21
	Skonsolidowany bilans 31.12.2023	Jednostkowy bilans 31.12.2023
Aktywa razem, w tym:	22 644 902,11	10 833 674,37
Aktywa trwałe	5 256 116,81	2 930 330,22
Aktywa obrotowe	17 388 785,28	7 903 344,15
Wartości niematerialne i prawne	2 463 199,38	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 747 036,82	2 664 638,40
Zapasy	14 376 964,21	6 980 238,37
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	750 380,23	291 349,35
Należności krótkoterminowe	1 946 619,75	631 756,43
Pasywa razem, w tym:	22 644 902,11	10 833 674,37
Kapitał własny	273 168,00	1 683 417,53



Kapitał mniejszości	2 411 897,51	-
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	19 959 836,60	9 150 256,84
Zobowiązania długoterminowe	2 384 941,00	2 510 088,20
Zobowiązania krótkoterminowe	2 430 675,84	866 243,64
Rozliczenia międzyokresowe	15 144 219,76	5 774 925,00

Grupa Kapitałowa The Dust S.A. odnotowało najlepszy rok w historii pod kątem wygenerowanej sprzedaży – suma przychodów wszystkich spółek wchodzących w skład Grupy wyniosła 13,7 mln złotych i jest to najwyższy wynik od czasu powstania spółki The Dust S.A. Odnotowana sprzedaż została zaksięgowana częściowo na rachunku wyników w pozycji Przychody ze sprzedaży (dotyczące projektów, których komercjalizacja się rozpoczęła tj. Hotel Renovator) oraz na bilansie w pozycji Rozliczenia międzyokresowe bierne (dotyczące projektów, których produkcja cały czas trwa, a generowane przychody są klasyfikowane jako zaliczki).

Sprzedaż w okresie od 1 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku była generowana przede wszystkim z kontraktów wydawniczych z globalnymi wydawcami tj. Focus Entertainment, Kalypso Media oraz Toplitz Productions dotyczących produkcji 5 tytułów tj.: Hotel Renovator, Airport Renovator, SERUM, The Inquisitor oraz Project CURB. Wszystkie kontrakty były realizowane zgodnie z harmonogramem, a wydawcy przyjmowali kolejne kamienie milowe, co skutkowało wypłatą kolejnych transz.

W 2023 roku odbyła się premiera projektu Hotel Renovator (realizowanego przez Two Horizons we współpracy z Focus Entertainment), co skutkowało przeksięgowaniem przychodów z tego kontraktu z rozliczeń międzyokresowych przychodów na rachunek wyników. Umowa z wydawcą zakłada dalsze prace nad tytułem dotyczące produkcji DLC oraz portowania na konsole starej i nowej generacji (planowana premiera w 2024 roku).

Koszty operacyjne w Grupie wyniosły około 14,7 mln złotych w badanym okresie, z czego 9 mln złotych to koszty bezpośrednio związane z rozwijanymi projektami. Pozostałe koszty zaliczone do bieżącego wyniku to: koszty pośrednie projektów, koszty wynagrodzeń zewnętrznej firmy specjalizującej się w pozyskiwaniu kontraktów, koszty marketingu i HR, koszty administracyjne oraz koszty programu motywacyjnego w spółce The Dust.

Zarówno Grupa, jak i spółka The Dust zakończyła rok z ujemnymi wynikami finansowymi. Jednak warto zaznaczyć, że jedyna spółka, która zakończyła pracę nad projektem i rozpoczęła jego zakończenia rok pozytywnym wynikiem finansowym w wysokości około 2,5 mln złotych.

Na dzień bilansowy 31.12.2023 roku największe pozycje w bilansie Grupy to: Zapasy, rozliczenia międzyokresowe bierne, długoterminowe rozliczenia międzyokresowe czynne, WNIP i zobowiązania krótkoterminowe.



THE DUST S.A. – SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA 2023 R.

Zapasy: 14,37 mln PLN – pozycja dotyczy rozwijanych produkcji, w tym przede wszystkim The Inquisitor, SERUM, Project CURB, Airport Renovator. Po rozpoczęciu komercjalizacji projektów (tzn. premiery) projekty są przebiegowywane na Wartości Niematerialne I Prawne i amortyzowane w czasie.

Rozliczenia międzyokresowe bierne: 15,14 mln PLN – pozycja dotyczy faktur zaliczkowych wystawianych z tytułu realizacji umów wydawniczych. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości pozycje te będą przebiegowywane na rachunek wyników w momencie rozpoczęcia komercjalizacji projektów (tzn. premiery) i będą traktowane jako opłata wstępna za udzielenie licencji.

Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe czynne: 2,75 mln PLN – pozycja dotyczy konsorcjów, w ramach których finansowane są produkcję The Inquisitor, Project SWORD oraz Project HAMMER. Pozycja dotyczy kosztów projektowych przypadających na inwestora w konsorcjum.

Wartości Niematerialne i Prawne: 2,46 mln PLN – pozycja dotyczy zakończonego projektu Hotel Renovator, którego komercjalizacja rozpoczęła się w marcu 2023 roku.

Zobowiązania długoterminowe: 2,38 mln PLN – pozycja dotyczy zobowiązań spółek z tytułu konsorcjum dla projektów The Inquisitor, Project SWORD, Project HAMMER. Zobowiązanie to jest zwrotne tylko w przypadku sukcesu komercyjnego gry i będzie wypłacane z wpływów ze sprzedaży danego tytułu.

Na dzień publikacji niniejszego raportu spółka The Dust jest po premierze The Inquisitor, co skutkowało przebiegowaniem przychodów z tytułu tego kontraktu na rachunek wyników. Efekt tych księgować będzie widoczny przy okazji raportu za 1 kwartał 2024 roku. Umowa z Kalypso nie przewiduje dalszych prac nad grą.

W styczniu 2024 roku Focus Entertainment wypowiedział umowę spółce Two Horizons na produkcję gry Airport Renovator, co skutkowało wypłacaniem kary umownej o wartości około 145 tys. EUR. W związku z zakończeniem umowy Zarząd Grupy nie przewiduje dalszych wpłat z tytułu tego projektu do momentu podpisania nowej umowy wydawniczej z innym podmiotem.

W 2024 roku kończy się również umowa na projekt SERUM realizowany we współpracy z TOPLITZ. Premiera wersji Early Access planowana jest na pierwszą połowę 2024 roku.

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

Kluczowe wskaźniki finansowe dla sprawozdania jednostkowego

Wskaźnik struktury aktywów: aktywa trwałe x 100 / aktywa obrotowe = 37,08%

Rentowność sprzedaży netto (ROS): wynik finansowy netto x 100 / przychody ze sprzedaży = -562,47%

Wskaźnik płynności finansowej I stopnia: aktywa obrotowe / zobowiązania krótkoterminowe = 9,12

Zysk na 1 akcję (EPS): bilansowy zysk netto / liczba wyemitowanych akcji: -0,91



7. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM

Niniejszy punkt zawiera informacje na temat głównych zagrożeń i ryzyk, na które narażone są spółki z Grupy The Dust. Listy tej nie należy traktować jako zamkniętej. Ze względu na złożoność i zmienność warunków prowadzenia działalności gospodarczej również inne, nieujęte w niniejszym dokumencie, czynniki mogą wpłynąć w sposób negatywny na działalność Grupy i jej sytuację finansową.

Obecnie Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, ryzyka kredytowego, ryzyka walutowego, ryzyka istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz ryzyka utraty płynności finansowej. Zarząd Spółki prowadzi działalność, zwracając uwagę na minimalizację ekspozycji Spółki na wszystkie zdiagnozowane ryzyka.

7.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze spółkami z Grupy Kapitałowej The Dust i prowadzoną przez nie działalnością

Ocena potencjalnych korzyści ekonomicznych z projektu The Inquisitor

Zarząd Spółki wskazał, że istnieje niepewność co do możliwości uzyskiwania przez Spółkę od wydawcy wpływów pieniężnych z formie opłat licencyjnych za wydaną po dniu bilansowym grę "The Inquisitor" w wysokości zapewniającej przewagę korzyści ekonomicznych nad poniesionymi nakładami.

Na dzień niniejszego raportu Wydawca nie przekazał danych sprzedażowych za pierwszy miesiąc sprzedaży, a wskazana przez zarząd niepewność wynika z obserwacji liczby graczy grających na platformie Steam. Po otrzymaniu oficjalnych danych sprzedażowych Zarząd Spółki dokona testu na utratę wartości projektu The Inquisitor.

Potencjalny wpływ przy założeniu realizacji tego zdarzenia na rachunek wyników (z uwzględnieniem pozycji dotyczących konsorcjanta współfinansującego produkcję) w 2024 roku może wynieść maksymalnie -1 870 951,77 PLN.

Na dzień 31.12.2024 roku koszty produkcji wyniosły łącznie 9 644 876,77 PLN (łącznie koszty przypadające na spółkę i konsorcjanta). Natomiast bezzwrotne przychody od wydawcy i bezzwrotne wpłaty od konsorcjanta wyniosły 7 773 925 PLN.

Ryzyko związane ze strategią rozwoju oraz produktami i popytem na nie

Strategia rozwoju Spółki i jej Grupy Kapitałowej zakłada osiągnięcie i utrzymanie przez te podmioty wysokiej pozycji na rynku gier cyfrowych. Obejmuje ona:

- budowę portfolio produkcji bazujących na grach Indie Premium opartych o adaptacje dzieł literackich,
- rozwój Grupy Kapitałowej The Dust poprzez tworzenie i wsparcie niezależnych zespołów deweloperskich skupiających się na produkcjach średnio budżetowych (symulatory, survival),
- działalność wydawniczą w ramach Grupy Kapitałowej.

Pozytywne wyniki realizacji strategii uzależnione są głównie od doświadczenia i efektywności pracy zespołu specjalistów, kompetencji Zarządów do kierowania spółkami, dostępu do kapitału. Dodatkowymi determinantami sukcesu są m.in.: zaawansowanie technologiczne produktów, umiejętność dostosowywania się do trendów rynkowych i gustów graczy, a wręcz umiejętność ich przewidywania, dostępność na rynku konkurencyjnych tytułów, umiejętność dotarcia do tych graczy na konkurencyjnym rynku (marketing), a także umiejętność monetyzacji gry (wywołania odpowiedniego przełożenia na przychody spółek).

Produkcja gier w znacznej mierze jest pracą artystyczną, w której powodzenie zależy również od czynników trudnych do określenia, czasem wręcz od szczęścia. Rynek zna dobre jakościowo gry, które nie odniosły istotnego sukcesu oraz gry, których fabuła, grafika lub inne elementy określone byłyby przez specjalistów jako niewystarczające, ale jednak znalazły uznanie wśród graczy na całym świecie.



Realizacja strategii będzie uzależniona od zdolności spółek z Grupy do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzą one działalność. Spółki mogą podjąć działania, które okażą się nietrafione w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, co może mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Ponadto, z uwagi na zdarzenia niezależne od spółek, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, spółki mogą mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym, spółki z Grupy Kapitałowej będą musiały dostosować lub zmienić swoje cele i strategię (na ten momenty strategia jest spójna dla całej Grupy). W celu minimalizacji skutków wystąpienia wyżej opisanego ryzyka, Zarządy spółek z Grupy na bieżąco analizują czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Grupy The Dust, a w razie konieczności podejmują niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z nowymi projektami

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Popyt na nową grę jest przede wszystkim uzależniony od upodobań klientów oraz od rodzaju konkurencyjnych produktów na rynku. Z uwagi na powyższe, istnieje ryzyko, że gry produkowane przez spółki z Grupy The Dust, ze względu na czynniki od nich niezależne, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub zgodny z oczekiwaniami wynik finansowy nowego tytułu.

Spółka zakłada, że sukces komercyjny kolejnych wydawanych gier przyczyni się do wzrostu rozpoznawalności i zainteresowania dalszymi produkcjami wszystkich spółek zależnych oraz umożliwi stopniowe zwiększanie wielkości zespołów deweloperskich. Istnieje jednak ryzyko, że brak sukcesu komercyjnego, lub mniejsze od zakładanego zainteresowanie, doprowadzi do uniemożliwienia realizacji przyjętych założeń, co ostatecznie prowadzić może do znacznego osłabienia pozycji konkurencyjnej Spółki i

jej Grupy. Spółka podejmować będzie działania w celu aktywnego badania zainteresowania oraz potencjału sprzedażowego opracowywanych tytułów.

Zagrożenia te mogą mieć negatywne przełożenie na realizację celów strategicznych i wyniki finansowe Spółki oraz jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z dywersyfikacją produktową i przychodową

Grupa The Dust prowadzi działania mające na celu dywersyfikację przychodów poprzez produkcję relatywnie szerokiego spektrum gier. Jednak bezwzględnie największym realizowanym projektem jest produkcja gry opartej na twórczości Pana Jacka Piekary. Dominująca pozycja jednej produkcji może stanowić istotne ryzyko w przypadku, kiedy projekt nie zakończy się sukcesem. Poniesione nakłady i wykorzystany potencjał mogą być trudne do odbudowania w krótkim czasie. Grupa stara się minimalizować to ryzyko poprzez produkcję różnorodnych gier w ramach rozwijającej się Grupy The Dust.

Ryzyko związane z dystrybucją gier

Publikacja gier odbywa się poprzez najważniejsze dedykowane globalne platformy, co jest związane z koniecznością akceptacji regulaminów tych platform, z wyłączeniem możliwości negocjacji. Ponadto ich działalność jest regulowana przepisami prawnymi innych krajów niż działalność spółek z Grupy The Dust. Istnieje zatem ryzyko, że niespełnienie przez spółkę z Grupy Kapitałowej lub jej tytuł warunków regulaminu, jego naruszenie lub wprowadzenie niekorzystnych dla Grupy zmian, ograniczy lub uniemożliwi publikację danego tytułu lub większej ich ilości, co w konsekwencji może doprowadzić do spadku przychodów ze sprzedaży, konieczności odpisu w koszty poniesionych nakładów na produkcję, a w dalszej perspektywie – pogorszenia sytuacji finansowej Spółki i Grupy.

Ponadto, w związku z relatywnie niewielką ilością znaczących platform dystrybucyjnych, ich właściciele mogą stawiać warunki gorsze dla Grupy od tych, które byłyby możliwe do uzyskania na rynku mocno konkurencyjnym.



W przyszłości spółki z Grupy nie wykluczają wydawania gier w wersji pudełkowej i ich dystrybucję tradycyjnymi (nieinternetowymi) kanałami sprzedażowymi. Związane jest z tym dodatkowe ryzyko niedostosowania wielkości produkcji do zapotrzebowania rynkowego, a także ryzyko poniesienia kosztów produkcji i dystrybucji niewspółmiernych do osiągniętych przychodów (zwłaszcza w przypadku małego popytu i nieosiągnięcia pozytywnego efektu skali).

Ryzyko nieosiągnięcia przez gry sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Grupa wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Popyt na nową grę jest w dużej mierze zdeterminowany przez upodobania klientów oraz konkurencyjne produkty na rynku. W związku z powyższym, istnieje ryzyko, że gry spółek z Grupy, ze względu na czynniki, których nie mogła one przewidzieć (m.in. upodobania klientów, nowsze technologie stworzone przez spółki konkurencyjne lub moda na dany produkt), nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub dobry wynik finansowy z danego tytułu.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

W celu ograniczenia ww. ryzyka Spółka oraz pozostałe spółki z Grupy The Dust zamierzają wdrażać do produkcji gry, których popyt zbadany jest na etapie pre-produkcji. Ponadto w trakcie produkcji prowadzone będą działania mające na celu bieżące utrzymywanie relacji z potencjalnymi nabywcami gier, zarówno na platformie Steam, jak i w mediach społecznościowych.

Spółki z Grupy The Dust zamierzają wydawać gry etapami: demo/wczesny dostęp/pełna wersja, pozwalającymi na stałe udoskonalanie ostatecznego produktu, zgodnie z oczekiwaniami ostatecznych odbiorców oraz ograniczenie kosztów złe przyjętych produkcji.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego etapów. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Ryzyko związane z kadrą

Na sukces Grupy duży wpływ wywiera doświadczenie, umiejętności oraz jakość pracy pracowników/współpracowników. Z uwagi na powszechny niedobór wysoko wykwalifikowanych specjalistów IT i wysoki rynkowy popyt na wykonywaną przez nich pracę, istnieje ryzyko istotnie ograniczonych możliwości zatrudniania nowych osób.

Dla działalności Grupy duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą spółek z Grupy. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Grupę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki oraz jej Grupy.

Spółki z Grupy prowadzą działalność w taki sposób, aby możliwe było zastąpienie danego pracownika inną osobą. Wysoce problematyczne może być jednak odejście większej ilości pracowników w jednym czasie. Aby temu przeciwdziałać, Grupa



stara się być atrakcyjnym miejscem pracy oraz odpowiednio motywować pracowników.

Spółki z Grupy starają się być atrakcyjnym miejscem pracy, aby pracownicy byli odpowiednio zmotywowani. Jednym z elementów wiążących pracowników ze Spółką jest program motywacyjny zatwierdzony przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki dnia 28 czerwca 2019 r.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność spółek z Grupy zaangażowani są pracownicy i nie można wykluczyć wystąpienia błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem przez nich obowiązków. Takie wydarzenia mogą mieć podłoże zamierzone bądź nieumyślne i mogą one doprowadzić do opóźnień w procesie produkcji gier lub do wydania gier z istotnymi błędami. Wystąpienie takiego rodzaju ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki oraz jej Grupy. Ryzyko to minimalizowane jest poprzez procedury kontroli jakości oraz zatrudnianie wykwalifikowanej i sprawdzonej kadry pracowników.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Emitent oraz spółki z Grupy zamierzają ograniczyć wystąpienie tego czynnika ryzyka poprzez poddawanie gier testom przez testerów wewnętrznych i zewnętrznych przed ich udostępnieniem na platformach dystrybucyjnych, a także przez wydawanie gier etapami w modelu demo/wczesny dostęp/pełna wersja.

Ryzyko związane z pogorszeniem wizerunku

Na wizerunek spółek z Grupy The Dust silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Istnieje ryzyko pogorszenia wizerunku w wyniku różnego rodzaju czynników, do których zaliczyć przede

wszystkim należy: pogorszenie jakości oferowanych gier, standardu obsługi klientów, dostępności gier, niewłaściwą obsługę reklamacji, w tym przede wszystkim usterek zgłoszonych przez klientów oraz złe zarządzanie wizerunkiem. Nie można wykluczyć ryzyka pogorszenia wizerunku spółek na skutek czynników zewnętrznych (np. pogorszenia wizerunku platform, na których udostępniane są gry) lub obniżenia cen oferowanych produktów. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników spółek z Grupy oraz na pogorszenie ich reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od spółek przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o nich.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Emitent w ramach działań marketingowych prowadzi również bieżący monitoring mediów w ww. zakresie, aby na bieżąco reagować na niepożądane zdarzenia.

Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich

Spółki z Grupy The Dust, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, mogą realizować część prac poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez spółki umowy zawierają odpowiednie klauzule, dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na spółki, a także zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez spółki. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę



umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Ryzyko związane z dalszym finansowaniem działalności

Poziom środków pieniężnych spółek z Grupy Kapitałowej The Dust jest aktualnie wystarczający do finansowania ich działalności i realizowania strategii rozwoju. Nie można jednak wykluczyć, że spółki będą potrzebowały pozyskać dodatkowe finansowanie.

Nie wyklucza się zwiększenia kapitałów własnych lub finansowania kapitałem dłużnym, jednak na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu plany w tym zakresie nie są sprecyzowane.

Brak pozyskania finansowania w odpowiednim czasie może mieć istotnie negatywny wpływ na działalność Spółki oraz jej Grupy i ich wyniki finansowe.

Ryzyko związane z postępowaniami sądowymi i administracyjnymi

Działalność spółek z Grupy w branży sprzedaży na rzecz konsumentów rodzi potencjalne ryzyko związane z ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do sprzedawanych produktów. Spółki zawierają także umowy handlowe z zewnętrznymi podmiotami, na podstawie których obie strony zobowiązane są do określonych świadczeń. Istnieje w związku z tym ryzyko powstania sporów i roszczeń na tle umów handlowych. Powstałe spory lub roszczenia mogą w negatywny sposób wpłynąć na renomę spółek z Grupy, a w konsekwencji na ich wyniki finansowe.

Według najlepszej wiedzy Zarządu, wobec spółek z Grupy nie toczy się żadne postępowanie sądowe ani administracyjne, które miałyby istotny wpływ na prowadzoną przez nią działalność. Nie można jednak wykluczyć powstania pomiędzy spółkami a innymi podmiotami sporów, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na wyniki finansowe jednostkowe czy też skonsolidowane.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Ryzyko związane z ochroną znaków towarowych

Spółki z Grupy The Dust, jako producenci i/lub wydawcy gier komputerowych posiadają znaki towarowe, które umożliwiają odbiorcom rozróżnianie gier spółek z Grupy od podobnych gier innych producentów i wydawców. Znaki towarowe stanowią narzędzie marketingowe oraz podstawę budowania wizerunku i reputacji marki, ponadto są cennym aktywem biznesowym, zachęcającym inwestorów do inwestycji. Wizerunek spółek z Grupy i Grupy samej w sobie oraz renoma produktów budują zaufanie, które sprzyja pozyskiwaniu nowych klientów, a tym samym podnosi sprzedaż produktów oraz wartość przedsiębiorstwa. Wśród konsumentów można zaobserwować przywiązywanie się do określonych znaków towarowych, co przekłada się na ich zainteresowanie i zaufanie w stosunku do każdego kolejnego produktu oznaczonego danym znakiem towarowym.

W 2020 roku Spółka zarejestrowała znak towarowy gry „I, the Inquisitor” na terenie Unii Europejskiej, który podlega ochronie do 2029 roku. Brak ochrony pozostałych znaków towarowych tworzy ryzyko bezprawnego wykorzystania znaków towarowych Spółki, a tym samym osłabienia pozycji rynkowej oraz narażenia Spółki na straty.

W przyszłości Spółka rozważa objęcie ochroną prawną innych kluczowych znaków towarowych.



Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Grupa Kapitałowa narażona jest na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności spółek z Grupy albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji spółki z Grupy są narażone na zmniejszenie przychodów i/lub poniesienie dodatkowych kosztów. Wskazane okoliczności mogą mieć znaczący negatywny wpływ na działalność i sytuację finansową Spółki oraz jej Grupy, a skala tego ewentualnego zjawiska jest nieprzewidywalna.

Aktualnie czynnikiem ryzyka jest występowanie na świecie pandemii koronawirusa COVID-19. Obecnie pandemia nie ma negatywnego wpływu na działalność Grupy, lecz Spółka nie jest w stanie ocenić wpływu pandemii na Spółkę i pozostałe podmioty z Grupy The Dust i ich wyniki finansowe w przyszłości. Nie można przy tym wykluczyć, że rozmiar strat całej światowej gospodarki będzie olbrzymi, co może mieć mocno negatywny wpływ na wiele przedsiębiorstw, w tym The Dust.

Ryzyko związane z zapisami statutu

Akcje Spółki serii A2, A3 i A4 są uprzywilejowane co do głosu w ten sposób, że każda z nich uprawnia do oddania dwóch głosów na Walnym Zgromadzeniu. § 16 ust. 2-3 statutu Spółki przyznaje natomiast znaczącym akcjonariuszom uprawnień szczególne / osobiste dotyczące powoływania członków Rady Nadzorczej.

§ 21 ust. 8 statutu Spółki stanowi, że zniesienie lub ograniczenie przywilejów związanych z akcjami poszczególnych rodzajów następuje za odszkodowaniem. Ewentualne roszczenie wpłynęłoby w sposób negatywny na wyniki The Dust. Spółka nie zamierza jednak podejmować działań wbrew postanowieniom statutu.

Ryzyko związane z zakończeniem współpracy z wydawcą z przyczyn niezależnych od Spółki

Spółka prowadzi część projektów w ścisłej współpracy z wydawcami. Warunki współpracy reguluje umowa wydawnicza. Wydawca może wykorzystać swoją pozycję negocyjną gwarantując sobie w umowie wydawniczej prawo do jej wypowiedzenia z dowolnej przyczyny lub bez jej podania. Spółka może na etapie negocjacji zminimalizować liczbę przypadków, w których wydawca może skorzystać z takiego uprawnienia oraz zapewnić wypłatę kary umownej w wysokości rekompensującej straty wynikłe z wypowiedzenia umowy. Poprzez tworzenie coraz wyżej ocenianych oraz bardziej jakościowych gier Spółka i pozostałe spółki z Grupy stale budują swoją pozycję negocyjną również w kontekście niniejszego ryzyka.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywę rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy. W związku z ponoszonymi istotnymi kosztami związanymi z wynagrodzeniem zespołów produkcyjnych wypowiedzenie umowy wydawniczej i jednoczesne odcięcie od strumienia przychodów może skutkować utratą płynności Spółki oraz spółek z Grupy.

Powyższe ryzyko dotyczy wszystkich podmiotów z branży gier współpracujących z wydawcami.

Ryzyko nieskutecznego promowania gry przez wydawcę

Spółka realizując umowę wydawniczą oddaje zadania związane z promocją i marketingiem produkowanej gry w ręce wydawcy. Zarządy spółek z Grupy nie mają wpływu na budżet przeznaczony na marketing i promocję gry, a zespół ma ograniczony wpływ na planowanie i egzekucję działań reklamowych. W związku z tym, istnieje ryzyko braku sukcesu komercjalizacji produkowanych tytułów i docelowo brak udziału Spółki i spółek z Grupy w przychodach ze sprzedaży (ze względu na osiągnięcie niskiej wartości sprzedaży).



Ryzyko niewywiązywania się z umów konsorcjum przez inwestora

Spółka i spółki z Grupy częściowo finansują projekty w ramach konsorcjum (inaczej umów wspólnych przedsięwzięć). Umowa zakłada finansowanie części (lub całości) produkcji przez inwestora zewnętrznego. Inwestor finansuje produkcję i jednocześnie partycypuje w przychodach ze sprzedaży gry po jej komercjalizacji w przypadku self-publishingu lub ma udział w MG od wydawcy (tj. w minimalnym gwarantowanym przychodzie z tytułu umowy wydawniczej podpisanej na dany projekt). Jednocześnie inwestor bierze na siebie ryzyko braku sukcesu komercyjnego projektu (w przypadku self-publishingu) oraz ryzyko niepodpisania umowy wydawniczej z wydawcą.

W związku z realizacją umowy wspólnego przedsięwzięcia spółki z Grupy są odpowiedzialne za zorganizowanie zespołu i ponoszenie kosztów rozwoju gry. Rola inwestora ogranicza się do cyklicznych wpłat (np. miesięcznych), które mają pokryć ustaloną część ponoszonych kosztów.

Rozwój projektu wymusza zaciąganie przez spółki zobowiązań handlowych (wynagrodzenia, outsourcing), które muszą być pokryte niezależnie od wpłat inwestora. Istnieje ryzyko niewywiązywania się przez inwestora z wpłat wkładu inwestorskiego na rzecz spółek. Opóźnienia we wpłatach lub brak tych wpłat może mieć istotny wpływ na kondycję finansową Spółki i spółek z Grupy oraz nawet na utratę płynności.

7.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki i jej Grupy

Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym i trendami rynkowymi

Spółki z Grupy prowadzą działalność w branży charakteryzującej się wysokim stopniem globalizacji. Na poziom przychodów mają wpływ tendencje na rynku nie tylko polskim, ale światowym. Rynek gier elektronicznych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych

trendów, w które dotychczasowe produkty spółek nie będą się wpisywać. Podobnie, nowy produkt, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki oraz jej Grupy.

Wpływ na wysokość osiąganych przez Spółkę przychodów jednostkowych i skonsolidowanych mają również czynniki makroekonomiczne związane z zasobnością oraz nastrojami konsumentów, np.: tempo wzrostu PKB, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, stopa bezrobocia. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju. Należy podkreślić, że z perspektywy prowadzonej przez spółki z Grupy działalności (odbiorcy z całego świata, zwłaszcza w segmencie gier własnych) istotna jest koniunktura wielu państw.

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu uzależniona jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że spółki z Grupy nie mają wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży i wyniki finansowe Spółki oraz Grupy.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność spółek z Grupy duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych nowych rozwiązań technologicznych. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii.



Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności spółek z Grupy stanowią ogólnoświatowe kampanie promujące walkę z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem popytu na produkty oferowane przez spółki z Grupy The Dust.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki (jednostkowe i skonsolidowane).

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Spółki z Grupy The Dust w procesie produkcji swoich gier korzystają z następujących silników gier (główna część kodu aplikacji):

- Unity 3D Unity Technologies,
- Unreal Engine.

Wiążą się z tym dwa czynniki ryzyka:

- wzrost opłat związanych z korzystaniem z silników w sposób uniemożliwiający spółkom jego użytkowanie z zachowaniem odpowiedniej rentowności,
- wystąpienie zdarzeń lub okoliczności związanych z dostawcami przedmiotowych technologii (Unity Technologies i Epic Games, Inc), których konsekwencją będzie zaprzestanie jej rozwoju lub całkowite wycofanie z rynku.

Wystąpienie któregoś z ww. czynników ryzyka istotnie utrudniłoby spółkom produkcję nowych gier lub modernizację / aktualizację wcześniej wyprodukowanych aplikacji. W opinii Zarządu Spółki konieczność dostosowania się przez wymienione firmy do warunków rynkowych minimalizuje pierwsze z ww. ryzyk, natomiast światowa pozycja tych podmiotów minimalizuje drugie z ww. ryzyk.

Poza silnikami, Spółka w produkcji swoich gier wykorzystuje inne elementy dostarczone przez podmioty trzecie. Znaczna część licencji z tym związanych jest tak skonstruowana, że spółki po zakupie mogą korzystać z elementu bez ograniczeń rzeczowych i czasowych. Ponadto, nie są to kluczowe dla spółek z Grupy elementy, a ilość ich dostawców na rynku zapewnia Spółce i jej Grupie działalność praktycznie pozbawioną ryzyka związanego z nabywaniem zewnętrznych technologii (z wyłączeniem silników, o których mowa powyżej).

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się i będzie się odbywać przez kluczowych dystrybutorów, tj. Valve Corporation, Playstation Store, Microsoft Xbox Store czy Nintendo Europe GmbH, którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych dystrybutorów z oferowania gier może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki (jednostkowe i skonsolidowane).

Emitent zamierza ograniczyć ww. ryzyko poprzez dywersyfikację polegającą na produkcji docelowo kilku tytułów rocznie na wielu platformach i urządzeniach, a więc korzystanie z kilku platform dystrybucyjnych.

Ryzyko ze strony konkurencji

Branża gier elektronicznych, w ramach której spółki z Grupy prowadzą działalność, charakteryzuje się dynamicznym wzrostem i wysoką konkurencyjnością. Funkcjonuje w niej relatywnie duża liczba krajowych i zagranicznych podmiotów. Wszyscy deweloperzy gier video konkurują między sobą publikowanymi tytułami, a w



szczegółności proponowanym scenariuszem rozgrywki, jakością i poziomem zaawansowania technologicznego gier. W związku z powyższym istnieje ryzyko mniejszego od oczekiwanego zainteresowania użytkowników produktami spółek z Grupy i niewystarczającego wolumenu sprzedaży, co w konsekwencji będzie miało wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

W celu zapobiegania ewentualnym skutkom ryzyka konkurencji, spółki dokładają wszelkiej staranności w procesie produkcji gier, korzystając z najnowocześniejszych technologii, co bezpośrednio wpływa na atrakcyjność produktów oraz wzrost sprzedaży. W przypadku nasilenia konkurencji, spółki z Grupy mogą zostać zmuszone do poniesienia dodatkowych nakładów w celu budowania swojej pozycji rynkowej.

Ryzyko związane z produkcją gier zbliżonych do gier konkurencji

Spółka lub spółki z Grupy The Dust mogą produkować gry zbliżone funkcjonalnością do gier konkurencji. Produkcja gier o określonej tematyce może powodować ogólne wrażenie podobieństwa do produktów konkurencji. Taka ewentualność może prowadzić do zarzutów ze strony konkurencji dotyczących naruszenia praw własności przemysłowej, naruszenia praw autorskich lub dopuszczenia się czynu nieuczciwej konkurencji i wszczęcia postępowań w tym zakresie.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów spółek z Grupy duży wpływ mogą mieć wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier. Jednocześnie spółki z Grupy nie mają wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania ich, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów

Prowadzona przez spółki z Grupy działalność jest wybitnie narażona na ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów (gier). Pozyskiwanie przez konsumentów produktów w ten sposób może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży spółek z Grupy oraz ich wyniki finansowe (jednostkowe i skonsolidowane).

Ryzyko związane z przepisami prawno-podatkowymi

Istotne ryzyko dla rozwoju działalności oraz dla wyników finansowych Spółki mogą stanowić przepisy prawne, w tym zwłaszcza ich nieprecyzyjne zapisy, zmiany, różne interpretacje, różnice w orzecznictwie – w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa handlowego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej, uregulowań dotyczących ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy lub przepisów dotyczących rynku kapitałowego. Ziszczenie się tego ryzyka może spowodować nałożenie wysokich sankcji/kar na Spółkę, które w skrajnych przypadkach mogą doprowadzić nawet do jej niewypłacalności.

Ryzyko walutowe

W przyszłej strukturze przychodów spółek z Grupy udział obcych walut (innych niż PLN) może być znaczący i bardzo istotny z perspektywy prowadzonej przez spółki z Grupy działalności. Z kolei koszty działalności są i prawdopodobnie nadal będą ponoszone głównie w PLN. Ewentualny spadek/wzrost kursów walut może mieć negatywny/pozytywny wpływ na wielkość należności wynikających ze sprzedaży gier, co w dalszej kolejności może przełożyć się na osiągnięte wyniki finansowe Spółki w przyszłości (jednostkowe i skonsolidowane).

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na sytuację finansową, perspektywę rozwoju oraz wyniki Spółki (jednostkowe i skonsolidowane).



Ryzyko nałożenia kar/sankcji na Spółkę przez KNF lub GPW

Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na Spółkę kary/sankcje za niewykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa. Należy w tym zakresie mieć na uwadze przede wszystkim Rozdział 5 Rozporządzenia MAR („Środki i sankcje administracyjne”), Rozdział 7 Ustawy o ofercie („Sankcje administracyjne za naruszenie przepisów”) oraz Dział VIII Ustawy o obrocie („Sankcje administracyjne za naruszenie przepisów”). Obciążenie finansowe Spółki z tego tytułu może sięgać wielu milionów złotych, co może skutkować jej całkowitą niewypłacalnością i postawieniem w stan upadłości.

Sankcje finansowe przewidziane są również w Regulaminie Alternatywnego Systemu Obrotu i mogą one być nałożone przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. za nieprzestrzeganie tego dokumentu.

Spółka minimalizuje przedmiotowe ryzyko poprzez prowadzenie działalności z możliwie najwyższą starannością tak, aby zapewnione było przestrzeganie wszelkich przepisów prawa. Ponadto, Spółka współpracuje z doświadczonym Autoryzowanym Doradcą.

Ryzyko braku wypłaty dywidendy

O wypłacie dywidendy w spółce akcyjnej decyduje zwyczajne walne zgromadzenie. Maksymalna kwota, która może zostać przeznaczona do podziału między akcjonariuszy jest równa zyskowi za ostatni rok obrotowy wraz z niepodzielnymi zyskami z lat ubiegłych oraz kwotami przeniesionymi z utworzonych z zysku kapitałów zapasowych i rezerwowych, pomniejszonemu o niepokryte straty, akcje własne oraz inne kwoty, które powinny zostać przeznaczone na kapitał zapasowy lub rezerwowy. Spółka może nie osiągnąć wyniku finansowego pozwalającego na wypłacenie dywidendy bądź wypłacenie jej w wysokości oczekiwanej przez inwestorów/akcjonariuszy.

Ponadto uchwała o wypłacie dywidendy jest podejmowana bezwzględną większością głosów. Nie można wykluczyć, że interesy akcjonariuszy mniejszościowych będą odmienne od interesów głównych akcjonariuszy. W takiej sytuacji, z uwagi na rozkład głosów, może dojść do przegłosowania uchwały w zakresie wypłaty dywidendy, odpowiadającej oczekiwaniom kluczowych akcjonariuszy.

Ewentualna wypłata dywidendy daje bezpośrednią korzyść finansową akcjonariuszom, jednak zmniejsza stan środków pieniężnych Spółki wypłacającej dywidendę, co może mieć niekorzystny wpływ na jej rozwój.

Wypłata bądź brak wypłaty dywidendy w ramach Grupy Kapitałowej (ze spółki zależnej do spółki dominującej) również może mieć istotny wpływ na działalność poszczególnych spółek grupy.

DZIĘKUJEMY

Dokument sporządzono 14 marca 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