

SKONSOLIDOWANY RAPORT ROCZNY ZA 2023 r.

SPÓŁKI THE DUST S.A.

Wrocław, 29 lutego 2023 r.

Wrocław, 14 marca 2023 roku

Autoryzowany
doradca:





SPIS TREŚCI

1.	PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	6
2.	WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE THE DUST S.A.	10
3.	SPRAWOZDANIE FINANSOWE	13
4.	SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI	13
5.	OŚWIADCZENIE ZARZĄDU	13
6.	SPRAWOZDANIE FIRMY AUDYTORSKIEJ Z BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	14



Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

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

Rok 2023 rozpoczął się dla całej Grupy The Dust bardzo pozytywnie. Udana premiera Hotel Renovator w dniu 7 marca 2023 r., wysokie oceny gry, peek graczy na poziomie ponad 2500 graczy jasno pokazał, że Two Horizons S.A., spółka zależna od The Dust, potrafi wykonać świetnej jakości grę. Wydawca gry Hotel Renovator zaplanował ze spółką 10 kolejnych DLC, a oceny gry po 3 miesiącach od premiery ustabilizowały się na bardzo dobrym poziomie 78%. Sprzedaż gry przez cały okres 2023 roku oraz do dnia raportu jest stabilna i śmiało możemy powiedzieć, że w Grupie The Dust powstał pierwszy produkt, który możemy określić longsellerem. Rok po premierze wersji PC, 12 marca 2024 gra ukazała się na platformach PlayStation 5 oraz Xbox Series S/X, a starsze wersje konsol są na ukończeniu.

Warto tutaj dodać komentarz odnośnie przesunięcia premiery wersji konsolowej gry Hotel Renovator, która w pierwszych estymacjach była zapowiadana na Q2 2023 roku. Spółka Two Horizons zleciła wykonanie portingu gier hiszpańskiemu wykonawcy, który wcześniej pracował z wydawcą przy innych tytułach. Współpraca, która na początku wyglądała obiecująco w trzecim kwartale 2023 roku zmusiła zespół Two Horizons do podjęcia decyzji o jej zakończeniu ze względu na opóźnienia i brak deklaracji co do terminu ukończenia wersji na nowe i stare konsole. Spółka zrealizowała dokończenie portingu wewnętrznie w ostatnim kwartale 2023 roku, a obecnie jest skupiona na certyfikacji gry na stare konsole.

Kolejnym ważnym wydarzeniem 2023 roku było podpisanie przez Focus Entertainment i podmiot zależny Two Horizons umowy na wykonanie gry Airport Renovator. Po wydaniu Hotelu Renovator zespół pracował nad projektem Airport Renovator i oddawał kolejne milestony praktycznie bez uwag ze strony wydawcy. Projekt ewoluował, szukał swojej unikalnej drogi i pomysłu na mechaniki. Zespół Two Horizons w drugiej połowie roku urosł do prawie 20 osób, które były zaangażowane w proces realizacji umowy wydawniczej i nic nie wskazywało, że rok 2023 zakończy się decyzją wydawcy o wstrzymaniu prac nad rozwojem tytułu i rozwiązaniem umowy. Focus skorzystał z zagwarantowanej w umowie wydawniczej możliwości jej wypowiedzenia bez podania szczególnej przyczyny w jednym z trzech zdefiniowanych etapów produkcji. Rozwiązanie kontraktu spadło na spółkę niespodziewanie, tym bardziej że współpraca układała się wyśmienicie, a wszystkie czysto produkcyjne kamienie milowe zostały odebrane. W mojej, jak i Zarządu opinii rynek, który bardzo mocno się zmieniał od początku 2023 roku, szereg premier, które nie spełniły oczekiwań inwestorów i wydawców, globalny kryzys w branży spowodował, że spółki i wydawcy zaczęli zawężać swoje inwestycje do najbardziej perspektywicznego z ich punktu widzenia core biznesu, rozwiązując umowy, w których potencjał biznesowy wydawał się najmniejszy, redukując koszty produkcyjne czy w końcu zwalniając szereg pracowników. To czy był taki czy inny faktyczny powód rozwiązania umowy z Two Horizons - nigdy się nie dowiemy. Oficjalnie natomiast współpraca z Focus Entertainment przy projekcie Airport Renovator została zakończona, a spółka po redukcji kosztów wewnętrznych i kilku bolesnych rozstaniach z pracownikami skupia się na Project Hammer oraz poszukiwaniu wydawcy do dalszej współpracy.



W dniu 25 marca 2019 roku spółka The Dust kupiła prawa do twórczości Jacka Piekary i stworzenia gry na motywach cyklu „Ja Inkwizytor”. Prawie 5 lat temu podjęliśmy decyzję o stworzeniu pierwszego dużego tytułu w spółce. Wiedzieliśmy, że projekt będzie wyzwaniem nie tylko pod względem finansowym dla spółki, ale również produkcyjnym. Natomiast przez szereg lat ambicja, chęć pokonywania problemów projektowych oraz zgrany zespół dawały nam motywację do dalszej pracy.

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

W dniu wydania gry, każdy z akcjonariuszy, pracowników i przyjaciół studia oczekuje czegoś innego. Dla jednej osoby to moment oczekiwania na biznesowy game changer i rozpoczęcie nowego rozdziału w historii firmy, dla innej to czas oczekiwania na recenzje i podsumowanie swoich wieloletnich wysiłków. W dniu premiery panuje niepewność, chociaż często w głębi duszy spodziewamy się określonego finału. Często jednak prawdziwy sukces, zwłaszcza ten o zasięgu globalnym, przychodzi nieoczekiwanie, czy The Inquisitor okazała się takim sukcesem, już wiem, że nie, ale z pewnością stał się ważną lekcją, z której należy wyciągnąć wnioski. Kluczowe jest uczenie się na własnych błędach, konsekwencja i nieustanne dążenie do kolejnych premier. Obecnie z uwagą śledzimy reakcje graczy, opinie rynkowe, konstruktywne uwagi, a staramy się mniej zwracać uwagę na pustą krytykę i hejt, który stał się wszechobecny w dniu premiery pod adresem naszego tytułu.

Zarząd rozpatruje premierę każdej produkcji w dwóch aspektach, marketingowo – komunikacyjnym i biznesowym.

Zdaniem Zarządu, marketing gry The Inquisitor nie sięgnął poziomu, jakiego można oczekiwać od globalnego wydawcy. Wydawca rozpoczął działania zbyt późno, co negatywnie przełożyło się na sprzedaż w pierwszych dniach po premierze. Dodatkowo, plan marketingowy przekazany dopiero w styczniu do spółki posiadał wiele nieścisłości i niezdefiniowanych elementów. Zarząd jednak nie neguje całkowicie działań Wydawcy, zauważając, że kampania miała swoje mocne punkty, takie jak publikacje w IGN, wsparcie znanych YouTuberów oraz kontakt z dziennikarzami. Jednakże, zdaniem Zarządu i wewnętrznego działu marketingu Grupy The Dust, tych działań było po prostu zbyt mało, i zostały przeprowadzone zbyt późno, czego efekty mogliśmy widzieć 8 lutego. W opinii Zarządu cena gry w dniu premiery była zbyt wysoka oraz została ogłoszona zbyt późno, co również przełożyło się na zmniejszone zainteresowanie grą. Zarząd uważa, że cena zapisana w kontrakcie wydawniczym powinna ulec redukcji, ale taką decyzję mógł podjąć tylko wydawca, natomiast Spółka niestety miała w tej kwestii związane ręce. Poważnym niedopatrzeniem był brak obniżki ceny gry na platformie Steam w dniu premiery, co jest standardem w produkcjach Indie. Zbyt wysoka cena miała wg Zarządu duży wpływ na liczbę graczy w dniu premiery. Obniżka miała miejsce tylko na platformie PlayStation 5.

Podsumowując, Zarząd oraz wewnętrzny dział marketingu spółki oceniają działania promocyjne podjęte przez wydawcę na arenie międzynarodowej jako niesatysfakcjonujące. Niestety widzimy, że jest to pewien trend wśród wielu firm wydawniczych, który w przyszłości należy brać pod uwagę podczas nawiązywania współpracy z wydawcami.



Jeżeli chodzi o ocenę komunikacji z rynkiem oraz graczami Zarząd rozróżnia sytuację w Polsce i na świecie.

Komunikacja z dziennikarzami oraz graczami na globalnym rynku w ocenie Zarządu przebiegała dobrze. Liczące się portale na świecie oceniły grę w pierwszych dniach po zdjęciu embarga zgodnie z przewidywaniami, a komentarze związane z produkcją były w większości pozytywne. Dziennikarze podkreślali, że gra ma ogromny potencjał ze względu na interesującą koncepcję świata, ciekawą fabułę, piękne lokacje i może spodobać się pewnej grupie odbiorców. Po stronie minusów zwracali uwagę na niedociągnięcia w animacjach, mimice i systemie walki.

W Polsce percepcja „The Inquisitor” jest diametralnie inna. Studio nigdy nie zakładało, że ich gra będzie kolejnym „Wiedźminem”, a jedyny związek ze wspomnianym tytułem jaki studio zaznaczyło, to fakt, że „The Inquisitor” opiera się na twórczości znanego twórcy polskiej fantastyki Jacka Piekary, podobnie jak „Wiedźmin” na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Opinie dziennikarzy były nadmiar krzywdzące zarówno dla produkcji, ludzi w nim pracujących jak i studia, które przez ponad 4 lata pracowało nad produkcją. Dziennikarze nie brali pod uwagę budżetu gry, liczby osób w zespole, rozmiaru produkcji i innych aspektów podczas pisania recenzji i wystawiania oceny, przez co odbiór czytelników był bardzo zaburzony. W opinii Zarządu recenzje „The Inquisitor” w polskiej prasie przybrały formę click-baitu, krytyki, która się klika dwukrotnie lepiej, bo hejt zawsze przyciąga widzów. Z naszej strony w żadnych materiałach marketingowych i komunikacji nie wprowadzaliśmy graczy oraz prasy w błąd, nie malowaliśmy trawy na zielono. Pozostawiliśmy dostępną wersję demo, żeby każdy mógł ocenić przed zakupem czy gra skradła jego serce, czy też nie. W prywatnej rozmowie ze mną jeden z dziennikarzy opisał sytuację Inkwizytora: polscy gracze i recenzenci oczekiwali gry na poziomie Wiedźmina IV w budżecie owocowych czwartków CD Projektu – trudno nie odnieść wrażenia, że to trafna obserwacja.

Na szczegółowe wnioski produkcyjne jeszcze przyjdzie czas, natomiast w obecnej chwili już wiemy, że kilka aspektów produkcji było kluczowych. Silnik Unity nie sprawdził się w produkcji tego typu gry, a budżet był zdecydowanie zbyt ograniczony, szczególnie jeśli chodzi o animacje i postacie.

Oceny tytułu przez graczy na dzień publikacji niniejszego sprawozdania to odpowiednio 67% na platformie STEAM (73% za ostatnie 30 dni) oraz 3,35 na platformie PS5, przy łącznie uzyskanych 617 ocenach.

W spółce zależnej Game Island S.A. 2023 rok przebiegał zgodnie z założeniami. Zespół realizował projekt Serum, którego wydawcą jest Toplitz Productions. Przez cały rok studio oddało wszystkie produkcyjne milestone, a w obecnej chwili przygotowuje się do premiery gry w Q2 2024 (Early Access). Do najbardziej istotnych działań podjętych przez spółkę do dnia publikacji raportu z pewnością należy prezentacja demo gry Serum podczas odbywającego się festiwalu Steam NEXT Fest. Nasze demo zajęło 17. miejsce wśród najbardziej obserwowanych wersji demonstracyjnych dostępnych podczas całego festiwalu i znalazło się w TOP 50 najczęściej granych tytułów. Spośród wszystkich polskich tytułów prezentowanych podczas Steam NEXT Fest był to drugi wynik tuż za Indyką od studia 11bit.



Uzyskane wyniki oraz prowadzone w trakcie trwania festiwalu działania promocyjno-marketingowe przełożyły się na znaczący wzrost pozycji Serum na Steam Global Top Wishlist – w momencie publikacji raportu jest to #213 miejsce. Liczba osób obserwujących tytuł na Steam przekroczyła 10 000 – dzięki udanej obecności na festiwalu odnotowaliśmy przyrost followersów o 50%.

Na koniec kilka słów o 4Knights - naszym najmłodszym studiu. Na początku 2023 roku, 4Knights S.A. kontynuowała prace nad wersją demonstracyjną projektu The Reign [dawniej Crusaders], czyli gry strategicznej czasu rzeczywistego, planując rozpoczęcie rozmów z globalnymi wydawcami w połowie roku.

W międzyczasie, 6 kwietnia 2023, spółka podpisała kontrakt z renomowanym, globalnym wydawcą na produkcję gry o nazwie kodowej Curb. Umowa przewidywała stworzenie w ciągu 6 miesięcy wersji proof of concept tytułu, a następnie wejście w produkcję właściwą gry. Nazwa wydawcy, jak również warunki finansowe umowy oraz szczegóły produkcji są objęte klauzulą poufności. 6 października 2023, projekt Curb pomyślnie przeszedł weryfikację wydawniczą, tym samym przechodząc do fazy produkcji pełnej wersji gry. Premiera gry planowana jest na 2025 rok.

Z końcem 2023 roku, 4Knights S.A. zakończyła rozmowy z wydawcami odnośnie do możliwości finansowania projektu The Reign. Ze względu na kryzys na rynku wydawniczym i ograniczenie finansowania gier, projekt został zawieszony. W związku z tym cały zespół poświęca się pracom nad projektem Curb. Powód takiej decyzji jest bezpośrednio związany z osłabioną sytuacją rynku produkcji gier oraz zmianami zachodzącymi na globalnym rynku wydawniczym.

Jakub Wolff

Prezes Zarządu



1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

The Dust S.A. tworzy grupę kapitałową, w skład której wchodzi Emitent (jednostka dominująca) oraz Game Island S.A., Two Horizons S.A. i 4Knights S.A. (jednostki zależne). Działalność wymienionych podmiotów skupiona jest na produkcji gier. Każda ze spółek specjalizuje się w produkcji gier o innym charakterze, grupie docelowej i budżecie.

Tabela 1. Podstawowe dane dotyczące 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



Tabela 2. Podstawowe dane dotyczące 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



Tabela 3. Podstawowe dane dotyczące 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



Tabela 4. Podstawowe dane dotyczące 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



2. WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE THE DUST S.A.

Wybrane informacje finansowe zawierające podstawowe dane liczbowe (w złotych oraz przeliczone na euro) podsumowujące sytuację finansową Grupy Kapitałowej The Dust S.A. w okresie 01.01.2022 r. - 31.12.2022 r. zostały zaprezentowane w Tabeli 2 i Tabeli 3. Pozycje bilansu przeliczono według kursu średniego euro ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski, obowiązujący na dzień bilansowy.

Pozycje rachunku wyników przeliczono według kursu średniego euro będącego średnią arytmetyczną średnich kursów euro ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski i obowiązujących na ostatni dzień każdego zakończonego miesiąca danego roku.

Tabela 1. Zastosowane kursy EUR/PLN

	Kurs EUR na dzień bilansowy (31.12)	Średni kurs EUR w okresie od 01.01 do 31.12
2022	4,6899	4,6883
2023	4,3480	4,5284

Źródło: NBP

Tabela 2. 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	2023 EUR	2022 EUR
Przychody ze sprzedaży produktów i zrównane z nimi	14 063 278,79	5 780 613,47	3 105 573,45	1 232 987,11
Przychody ze sprzedaży produktów	5 004 117,25	62 586,17	1 101 051,94	13 349,44
Koszty operacyjne	14 720 985,81	9 355 272,66	3 250 813,93	1 995 450,94
Amortyzacja	536 924,95	165 423,73	118 568,36	35 284,37
Zysk (strata) ze sprzedaży	-657 707,02	-3 574 659,19	-145 240,49	-762 463,83
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-896 885,65	-3 697 748,73	-198 057,96	-788 718,45
Zysk (strata) brutto	-936 879,77	-3 620 007,16	-206 889,80	-772 136,42
Zysk (strata) netto należy akcjonariuszom jednostki dominującej	-1 446 365,10	-2 456 254,85	-319 398,71	-523 911,62
	31.12.2023	31.12.2022	31.12.2023	31.12.2022



	PLN	PLN	EUR	EUR
Aktywa razem, w tym:	22 644 902,11	12 714 661,94	5 000 640,87	2 711 998,37
Aktywa trwałe	5 256 116,81	2 826 989,73	1 160 700,65	602 988,23
Aktywa obrotowe	17 388 785,28	9 887 672,21	3 839 940,22	2 109 010,13
Wartości niematerialne i prawne	2 463 199,38	347,89	543 944,74	74,20
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 747 036,82	2 681 622,99	606 624,15	571 981,95
Zapasy	14 376 964,21	8 589 096,54	3 174 844,14	1 832 027,93
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	750 380,23	961 469,77	165 705,38	205 078,55
Należności krótkoterminowe	1 946 619,75	298 260,76	429 869,21	63 618,10
Pasywa razem, w tym:	22 644 902,11	12 714 661,94	5 000 640,87	2 711 998,37
Kapitał własny	273 168,00	1 501 113,94	60 323,29	320 183,00
Kapitał mniejszości	2 411 897,51	1 902 412,18	532 615,83	405 778,68
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	19 959 836,60	9 311 135,82	4 407 701,75	1 986 036,69
Zobowiązania długoterminowe	2 384 941,00	2 023 100,00	526 663,06	431 521,02
Zobowiązania krótkoterminowe	2 430 675,84	857 306,32	536 762,62	182 860,81
Rozliczenia międzyokresowe	15 144 219,76	6 430 729,50	3 344 276,07	1 371 654,86

Źródło: Spółka



Tabela 3. Skonsolidowane przepływy pieniężne Grupy Kapitałowej The Dust S.A. za 2023 rok oraz dane porównywalne za 2022 rok (PLN)

	2023	2022
	PLN	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



3. SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

Roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2023, sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości i zbadane przez firmę audytorską, stanowi załącznik do niniejszego raportu.

4. SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI

Sprawozdanie z działalności spółki The Dust S.A. i jej grupy kapitałowej w roku obrotowym 2023 stanowi załącznik do niniejszego raportu.

5. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

My, niżej podpisani, Jakub Wolff – Prezes Zarządu, Krzysztof Wagner – Członek Zarządu i Michał Smółka – Członek Zarządu, oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe spółki The Dust S.A. („Emitent”) i jej grupy kapitałowej za rok obrotowy 2023, i dane porównywalne, sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Emitenta oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową grupy kapitałowej Emitenta oraz jej wynik finansowy oraz że sprawozdanie z działalności Emitenta i jego grupy kapitałowej zawiera prawdziwy obraz sytuacji grupy kapitałowej Emitenta, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

My, niżej podpisani, Jakub Wolff – Prezes Zarządu, Krzysztof Wagner – Członek Zarządu i Michał Smółka – Członek Zarządu, oświadczamy, że firma audytorka przeprowadzająca badanie rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego spółki The Dust S.A. i jej grupy kapitałowej za rok obrotowy 2023 została wybrana zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej. Firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Jakub Wolff – Prezes Zarządu

Krzysztof Wagner – Członek Zarządu

Michał Smółka – Członek Zarządu

.....

.....

.....



6. SPRAWOZDANIE FIRMY AUDYTORSKIEJ Z BADANIA SKONSOLIDOWANEGO SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Sprawozdanie firmy audytorskiej z badania skonsolidowanego sprawozdania finansowego Spółki i jej grupy kapitałowej za rok obrotowy 2023, sporządzone zgodnie z obowiązującymi przepisami, stanowi załącznik do niniejszego raportu.