

# THE DUST

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI  
ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

**THE DUST**

 **Horizons**

**GAME ISLAND**

**4KNIGHTS**

AUTORYZOWANY  
DORADCA:

 **T&T**  
CONSULTING

21 lutego 2022 r.



**SPIS TREŚCI**

1.	Podstawowe informacje o Spółce i jej grupie kapitałowej .....	3
2.	Podstawa sporządzenia sprawozdania .....	5
3.	Okres, którego dotyczy sprawozdanie .....	5
4.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2021, a także po jego zakończeniu .....	5
4.1.	Gra „I, the Inquisitor” na motywach twórczości Jacka Piekary .....	5
4.2.	Gra „Together” .....	6
4.3.	Gry średniobudżetowe .....	7
4.4.	Emisja akcji serii F .....	7
4.5.	Rozwój Grupy kapitałowej The Dust S.A. ....	7
4.6.	Aktualizacja wartości aktywów .....	13
5.	Przewidywany rozwój Spółki i jej grupy kapitałowej .....	13
5.1.	The Dust S.A. ....	13
5.2.	Two Horizons S.A. ....	13
5.3.	Game Island S.A. ....	14
5.4.	4Knights S.A. ....	14
6.	Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju .....	14
7.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa .....	14
8.	Informacja o akcjach własnych .....	15
9.	Oddziały i zakłady .....	16
10.	Zatrudnienie .....	16
11.	Środowisko naturalne .....	16
12.	Zarządzanie ryzykiem .....	16



# SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021

## 1. Podstawowe informacje o Spółce i jej grupie kapitałowej

The Dust S.A. tworzy grupę kapitałową, w skład której wchodzi Emitent (jednostka dominująca) oraz Game Island S.A., Two Horizons S.A. oraz 4Knights S.A. (nie podlega konsolidacji) (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.

Game Island S.A. oraz Two Horizons S.A. objęte są konsolidacją. Spółka 4Knights S.A. nie podlega konsolidacji ze względu na brak prowadzonej działalności operacyjnej na dzień bilansowy i związaną z tym niską istotność danych finansowych.

### 1.1. The Dust S.A.

Tabela 1. Podstawowe dane dotyczące jednostki dominującej – The Dust S.A.

Nazwa (firma)	The Dust Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Wyspa Słodowa 7 50-266 Wrocław
Telefon	+48 503 740 261
E-mail	office@thedust.pl
Strona internetowa	www.thedust.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier na urządzenia elektroniczne stacjonarne i mobilne
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

### 1.2. Game Island S.A.

Tabela 2. Podstawowe dane dotyczące jednostki zależnej podlegającej konsolidacji – 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	170.700,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000857298



## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021

Sąd Rejestrowy

Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu  
VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

### 1.3. Two Horizons S.A.

Tabela 3. Podstawowe dane dotyczące jednostki zależnej podlegającej konsolidacji – 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	171.100,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000874925
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

### 1.4. 4Knights S.A.

Tabela 4. Podstawowe dane dotyczące jednostki zależnej niepodlegającej konsolidacji – 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	100.000,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000926411
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego



## 2. Podstawa sporządzenia sprawozdania

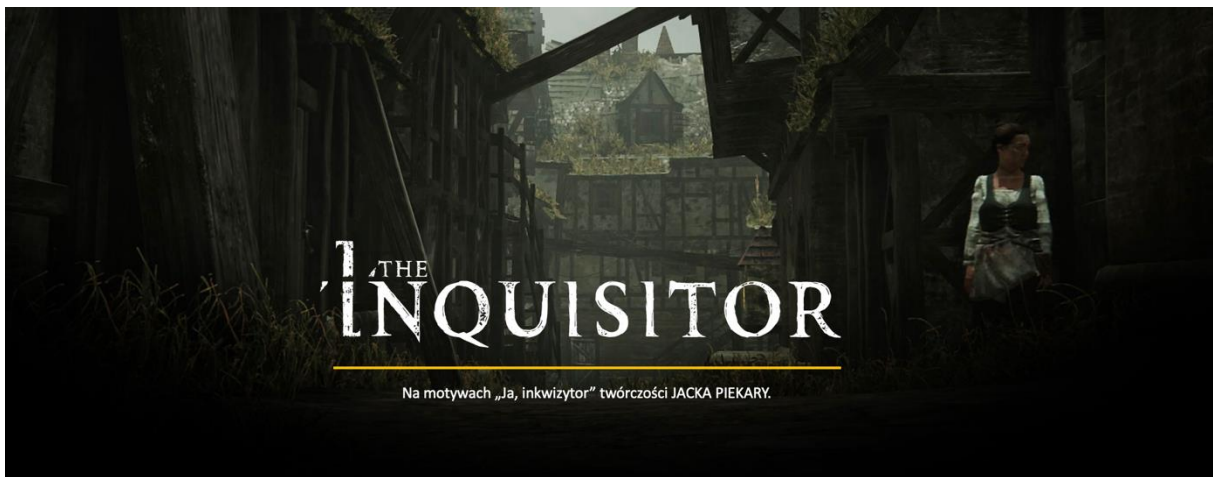
Niniejsze sprawozdanie Zarządu The Dust S.A. z działalności Spółki oraz jej grupy kapitałowej zostało sporządzone na podstawie art. 49 oraz art. 55 ust. 2a ustawy o rachunkowości i § 5 ust. 6.1 pkt 4) Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu w brzmieniu przyjętym uchwałą nr 147/2007 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 1 marca 2007 r., z późn. zm.

## 3. Okres, którego dotyczy sprawozdanie

Niniejsze sprawozdanie dotyczy roku obrotowego 2021, który dla Spółki rozpoczyna się 1 stycznia 2021 r., a kończy się 31 grudnia 2021 r.

## 4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2021, a także po jego zakończeniu

### 4.1. Gra „I, the Inquisitor” na motywach twórczości Jacka Piekary



Gra „I, the Inquisitor” jest największym i najważniejszym projektem w historii firmy. Gra znajduje się w realizacji od roku 2019, kiedy to 25 marca 2019 r. Spółka zawarła umowę, na podstawie której nabyła od Pana Jacka Piekary (uznawanego za jednego z najpopularniejszych pisarzy literatury fantastycznej w Polsce) autorskie prawa majątkowe do „Cyklu Inkwizytorskiego”. Upoważniają one Spółkę do wykorzystania wszelkich opisanych motywów w realizowanej przez The Dust S.A. grze.

W 2021 roku prace nad grą „I, the Inquisitor” postępowały zgodnie z założonym harmonogramem.

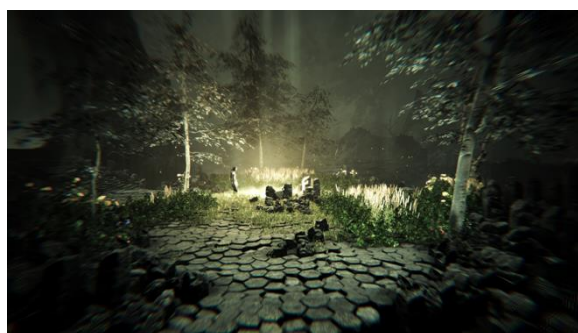
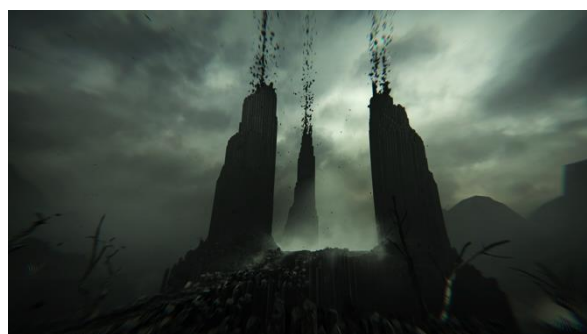
24 września 2021 roku Spółka zawarła z PRL Sp. z o.o. (dalej: „Studio PRL”) umowę, zgodnie z którą Studio PRL zrealizuje dla The Dust nagrania kwestii dialogowych do „I, the Inquisitor”. Studio PRL specjalizuje się w produkcjach filmów reklamowych, promocyjnych, instruktażowych, korporacyjnych oraz programów telewizyjnych i radiowych, a także w dubbingu i udźwiękowieniach, w których zajmuje czołowe miejsce wśród studiów dubbingowych w Polsce. Studio PRL cechuje się wysokimi kompetencjami i doświadczeniem. Podmiot ten pracował przy wielu tytułach, w tym m.in. przy Wiedźminie 3, grze The Last of Us czy serii Uncharted.





## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania z działalności Zarząd Spółki rozpoczął rozmowy z globalnymi wydawcami na temat współpracy przy publikacji gry „I, the Inquisitor”. Zebranie ofert i wybór wydawcy nastąpią w pierwszym kwartale 2022 roku, a przewidywane podpisanie umowy w Q2 2022.



### 4.2. Gra „Together”

Fabulą Together jest historia herosów, których zaniepokoiły znikające nad miastem kolory. Postanawiają wziąć los świata w swoje ręce i przywrócić kolory. Gracze do wyboru mają kilkanaście postaci, które inspirowane są na takich klasykach jak Frankenstein czy Robin Hood. Bohaterzy mają różne zdolności, które pomogą pokonać głównych przeciwników – złą Monę Chrome oraz jej kompanów. Gracze będą mogli walczyć z przeciwnikiem w trybie kooperacji lub single player.

7 sierpnia 2020 r. pomiędzy The Dust S.A. a Ultimate Games S.A. (dalej: „Ultimate Games” lub „UG”) zawarta została umowa, przedmiotem której jest wydanie (komercjalizacja) przez Ultimate Games gry



## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021

Together. The Dust otrzymuje od Ultimate Games wynagrodzenie prowizyjne (prowizja od generowanych przez grę przychodów). Premiera gry miała miejsce 16 czerwca 2021 roku, sprzedaż gry nie miała istotnego wpływu na wyniki finansowe Spółki.

### 4.3. Gry średniobudżetowe

W ramach rozwoju grupy kapitałowej oraz realizacji strategii zaktualizowanej 27 października 2020 roku Spółka przekazała rozwijane projekty średniobudżetowe z gatunku symulatorów (tj.: Exterminator Simulator, Hotel Renovator, Car Thief Simulator, Airport Renovator oraz Aquapark Renovator) do spółki zależnej Two Horizons S.A. w ramach zawartej umowy licencyjnej.

Spółka Two Horizons S.A. przystąpiła do umowy ramowej pomiędzy The Dust S.A. a inwestorem współfinansującym produkcję symulacyjnych gier średniobudżetowych. Zgodnie z umową podpisaną 5 stycznia 2021 r. pomiędzy Two Horizons S.A., The Dust S.A. oraz inwestorem, spółka Two Horizons S.A. wstąpiła w ogół praw i obowiązków The Dust S.A. wynikających z umowy ramowej z dnia 30 lipca 2019 r.

### 4.4. Emisja akcji serii F

W dniu 17 maja 2021 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia jej kapitału zakładowego o kwotę nie niższą niż 0,10 zł i nie wyższą niż 30.000,00 zł, tj. z kwoty 170.500,00 zł do kwoty nie niższej niż 170.500,10 zł i nie wyższej niż 200.500,00 zł. Emisja akcji serii F została przeprowadzona w drodze subskrypcji otwartej, o której mowa w art. 431 § 2 pkt 3 KSH, przeprowadzonej w drodze oferty publicznej.

Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zostało dokonane poprzez emisję 300.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o jednostkowej wartości nominalnej 0,10 zł i wartości emisyjnej 14,00 zł. W ramach emisji Spółka pozyskała 4,2 mln złotych brutto. Akcje zostały objęte przez 34 Inwestorów Indywidualnych oraz 3 Inwestorów Instytucjonalnych.

W dniu 13 lipca 2021 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, dokonał w rejestrze przedsiębiorców KRS rejestracji zmian statutu Spółki, w tym m.in. rejestracji 300.000 akcji serii F Spółki o jednostkowej wartości nominalnej 0,10 zł. W wyniku powyższego kapitał zakładowy Spółki uległ zwiększeniu o 30.000,00 zł, z 170.500,00 zł do 200.500,00 zł.

W dniu 19 sierpnia 2021 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (dalej: "GPW"), uchwałą nr 822/2021, postanowił o wprowadzeniu do alternatywnego systemu obrotu na rynku New-Connect (dalej: "ASO") 300.000 akcji Spółki serii F.

### 4.5. Rozwój Grupy kapitałowej The Dust S.A.

Zgodnie z aktualną strategią Zarząd The Dust S.A. podjął decyzję o powołaniu spółek zależnych i stworzeniu grupy kapitałowej. Celem tej operacji jest specjalizacja poszczególnych podmiotów w produkcji różnych kategorii gier i budowanie marek rozpoznawanych przez graczy i kojarzonych z ich najważniejszymi produkcjami.

- The Dust S.A. – gry Indie Premium oparte o adaptacje dzieł literackich (zaczynając od gry „I, the Inquisitor”).
- Game Island S.A. – średniobudżetowe gry *survival-immersive*,
- Two Horizons S.A. – średniobudżetowe gry symulacyjne,
- 4Knights S.A. – gry *hack&slash*



4.5.1. Two Horizons S.A. – projekty w fazie produkcji



Obecnie studio pracuje nad pełną wersją gry.

**Opis gry:** Zbuduj własny hotel i witaj gości z całego świata! Zaczynaj od zera i wznies na wyżyny podupadły hotel, który będziesz mógł zaprojektować od podstaw, jak tylko chcesz! Stwórz miejsce, które zaskoczy Twoich gości i zapewni Ci recenzje na 5 gwiazdek!



Obecnie studio pracuje nad pełną wersją gry.

**Opis gry:** Weź sprawy w swoje ręce i zajmij się renowacją podupadłego lotniska. Zmier się z siłami natury! Czekają na Ciebie narzędzia, dzięki którym posprzątasz, wyczyścisz i odrestaurujesz to miejsce. Otwieraj skrzynie i kolekcjonuj elementy wyposażenia, które rozmieścisz, jak chcesz.

**Istotne zdarzenia:** W październiku br. gra Airport Renovator została zaprezentowana w wersji demo na festiwalu Steam Next Fest. Wersja demonstracyjna została pobrana ok 21 000 razy w trakcie 7 dni trwania festiwalu.





## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021



Obecnie studio pracuje nad pełną wersją gry.

**Opis gry:** Od dawna marzysz o małym, prywatnym rajku? Czas spełnić marzenia! W grze Camping Builder zostaniesz dumnym właścicielem kempingu na egzotycznej wyspie. Jako świeżo upieczony menedżer tego małego kawałka rajku stawisz czoła wielu trudnościom, a remont będzie tylko jedną z nich!



Obecnie studio pracuje nad pełną wersją gry.

**Opis gry:** Czy możesz sobie wyobrazić posiadanie dowolnego samochodu, który chcesz? Życie złodzieja samochodów może być bardzo ekscytujące! Pościgi samochodowe, adrenalina, włamania do zabezpieczonych miejsc i wiele więcej. Jako złodziej samochodów musisz być sprytny, nikomu nie ufać i być bardzo szybki podczas włamywania się do samochodów lub garaży.

Oprócz wyżej wymienionych spółka Two Horizons S.A. posiada trzy gry w fazie preprodukcji i badania popytu: Aquapark Renovator, Best Mall Simulator oraz Exterminator Simulator.

### 4.5.2. Two Horizons S.A. – istotne zdarzenia

#### Rejestracja akcji serii C

08.03.2021 roku została zarejestrowana emisja akcji serii C zgodnie z uchwałą Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 04.12.2020 roku o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki do kwoty 150.000,00 złotych.



## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

### **Emisja i rejestracja akcji serii D**

19.01.2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie większą niż 10.000,00 złotych. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w drodze emisji 100.000 akcji imiennych serii D o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja i cenie emisyjnej 4,00 PLN. Podwyższenie zostało zarejestrowane 26.07.2021 roku.

### **Emisja i rejestracja akcji serii E (pre-IPO)**

19.01.2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki w drodze subskrypcji otwartej o kwotę nie mniejszą niż 0,10 PLN i nie większą niż 24.500,00 PLN. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w drodze emisji nie mniej niż 1 akcji i nie więcej niż 245.000 akcji na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja. W wyniku przeprowadzenia emisji akcji serii E objętych zostało 111 298 akcji na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja i cenie emisyjnej 10,20 PLN. W ramach emisji akcji serii E Spółka pozyskała 1 135 239,60 PLN. Podwyższenie zostało zarejestrowane 26.07.2021 roku.

### **Rozwój produkcji własnych**

W 2021 roku Spółka kontynuowała produkcję pełnych wersji gier Hotel Renovator oraz Car Thief Simulator. Rozpoczęto również pełnej wersji gry Airport Renovator oraz dema Camping Builder. Ponadto Spółka opublikowała zapowiedź gry Best Mall Simulator.

Jako pierwszy etap produkcji pełnych wersji gier Spółka przyjęła stworzenie wersji Demo prezentujących wycinek fabuły gry oraz najistotniejsze mechaniki.

Wersja Demo pierwszego z tytułów – Hotel Renovator – została upubliczniona na platformie Steam podczas festiwalu Steam Next Fest w czerwcu 2021 roku. Gra została pobrana 18 652 razy w trakcie 7 dni trwania festiwalu, a mediana czasu gry wyniosła 41 minut, co oznacza, że większość graczy ukończyła wersje demo gry. Na dzień niniejszego sprawozdania demo gry Hotel Renovator zostało pobrane ponad 45 tys. razy.

W październiku 2021 ukazało się demo gry Airport Renovator, które podczas jesiennej edycji festiwalu Steam Next Fest zostało pobrane ponad 21 tys. razy. Na dzień niniejszego sprawozdania demo gry Airport Renovator zostało pobrane niemal 40 tys. razy.

Kolejnym tytułem, które zagości w wersji demonstracyjnej na platformie Steam będzie Camping Builder, którego publikacja została zapowiedziana na 21 lutego 2022.

Strategia prezentacji bezpłatnych wersji demo produkowanych przez Two Horizons tytułów zaowocowała dużym zainteresowaniem ze strony globalnych wydawców. W czwartym kwartale 2021 Zarząd Spółki otrzymał oferty na współpracę wydawniczą przy grze Hotel Renovator od wiodących firm z Europy Zachodniej, USA i Chin.

Spółka posiada pięć produkcji, które znajdują się w rankingu Global Top Wishlist tj. Hotel Renovator, który zadebiutował na liście w 2020 roku oraz Car Thief Simulator, Airport Renovator, Camping Builder i Aquapark Renovator, które zadebiutowały na liście w 2021 roku.

### **Globalny wydawca gry Hotel Renovator**

Po analizie ofert od potencjalnych partnerów Zarząd Spółki zdecydował się na nawiązanie współpracy z globalnym wydawcą, firmą Focus Home Interactive (dalej „Focus”). Partner ten przedstawił najbardziej konkurencyjne warunki, których kluczowe elementy to:



## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021

- gwarantowane wynagrodzenie ze sprzedaży gry, niezależne od sukcesu komercyjnego, płatne etapami jeszcze przed wydaniem gry w wysokości 939 tys. Euro;
- udział w przychodach z gry po pokryciu kosztów wydawcy;
- pozostawienie w rękach Two Horizons pełnych praw własności intelektualnej do tytułu.

Powyższe warunki zostały zdefiniowane w podpisanym w dniu 11.02.2022 Deal Memo – porozumieniu odnośnie do warunków współpracy. Końcowa umowa zostanie podpisana w ciągu 120 dni od podpisania Deal Memo. Pierwsza transza wynagrodzenia zostanie wypłacona przez Focus w lutym 2022 r.

Prace nad pełną wersją PC gry Hotel Renovator zostaną zakończone w czwartym kwartale 2022 roku, natomiast wersje na konsole (PS5 i Xbox X Series) – w drugim kwartale 2023 roku. Strony rozważą również porting gry na konsole starszych generacji (PS4 i Xbox One).

Należy podkreślić, że współpraca z Focus Home Interactive to nie tylko zapewnienie bezpieczeństwa finansowego dla Spółki oraz szansa na globalny sukces Hotel Renovator, ale również pozyskanie know-how w zakresie produkcji oraz globalnej promocji tytułu.

### 4.5.3. Game Island S.A. – projekty w fazie produkcji

W wyniku rosnącego zainteresowania graczy oraz przyszłych rozmów z wydawcami główne siły produkcyjne studia Game Island są obecnie zaangażowane w produkcję gry Serum. Wersja demonstracyjna gry zostanie opublikowana w trakcie festiwalu Steam Next Fest w pierwszej połowie 2022 roku.



Obecnie studio pracuje nad pełną wersją gry.

**Opis gry:** Z nieznanego powodu budzimy się w nieznanym miejscu, a do naszego ciała wszczepiona zostaje tajemnicza technologia. Aby przeżyć, gracz będzie nieustannie potrzebował tajemniczego Serum, które podtrzyma go przy życiu. Gra z gatunku FPP walking sim survival. Dynamiczny system rozgrywki połączony z unikalnymi mechanikami craftingu, tworzenie Serum i dopasowywanie go odpowiednio do warunków, możliwości i sytuacji w jakiej się znajduje gracz. Rozwój umiejętności i customizacja bohatera, poprzez odkrywanie nowych technologii i poznawanie tajemnic ich zastosowania.





Obecnie studio pracuje nad pełną wersją gry.

**Opis gry:** Historia młodego chłopca i jego niepełnosprawnego ojca, którzy wskutek niefortunnego wypadku zostali wystawieni na próbę przetrwania w wyjątkowo ekstremalnych warunkach pustynnych.

**Istotne zdarzenia:** Z uwagi na możliwości produkcyjne studia Game Island S.A. i skupienie się na produkcji gry SERUM, produkcja gry Deadly Desert została wstrzymana do odwołania.

Oprócz wyżej wymienionych tytułów spółka Game Island S.A. posiada dwie gry w fazie pre-produkcji i badania popytu: The Day After oraz Bunker Survival.

#### 4.5.4. Game Island S.A. – istotne zdarzenia

##### Emisja akcji serii E (pre-IPO)

28.01.2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki w drodze subskrypcji otwartej o kwotę nie mniejszą niż 10.500,00 PLN i nie większą niż 21.000,00 PLN. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w drodze emisji nie mniej niż 105.000 akcji i nie więcej niż 210.000 akcji na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja. W ramach emisji Spółka pozyskała 769.924,80 PLN.

##### Rozwój produkcji własnych

W 2021 roku Spółka kontynuowała rozwój produkcji własnych. Światło dzienne ujrzały dwie nowe pre-produkcje: Bunker Survival oraz Serum. Obie zapowiedzi już w pierwszym półroczu 2021 roku znalazły się na Steam Top Wishlist – liście najbardziej wyczekiwanych gier platformy Steam.

Z powodu dużego zainteresowania społeczności graczy grą Serum, zarząd Spółki podjął decyzję o rozpoczęciu produkcji pełnej wersji gry oraz zaangażowaniu wszystkich sił produkcyjnych w rozwój tego tytułu. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania gotowe jest demo gry, które Spółka może prezentować globalnym wydawcom.

#### 4.5.5. 4Knights S.A.

9 września 2021 r. spółka The Dust S.A. zawiązała spółkę zależną – 4Knights S.A. – i objęła 100% jej kapitału zakładowego o wartości nominalnej 100.000,00 zł.

4Knights będzie produkować gry akcji skoncentrowane na rozgrywce multiplayer i rozwoju bohatera, ukierunkowane na kooperację graczy (co-op games). Co-op games to gry typu multiplayer, czyli gry





## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021

pozwalające prowadzić rozgrywkę wielu graczom podczas jednej wspólnej rozgrywki, przy czym co-op games charakteryzują się tym, że gracze ze sobą nie rywalizują, lecz współpracują.

29 października 2021 roku NWZ podjęło uchwałę:

- w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki (emisja akcji serii C) do kwoty 110.000 złotych w drodze emisji 100.000 akcji na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł i wartości emisyjnej 4,00 zł

31 stycznia 2022 roku NWZ podjęło uchwały:

- w sprawie uchylecia uchwał podjętych na NWZ Spółki przeprowadzonym 29 października 2021 roku
- w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki (emisja akcji serii C) do kwoty 145.775 złotych w drodze emisji 457.750 akcji na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł
- w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki (emisja akcji serii D) do kwoty 171.500 złotych w drodze emisji 257.250 akcji na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł i wartości emisyjnej 3,00 zł

### 4.6. Aktualizacja wartości aktywów

W wyniku przeprowadzonego testu na utratę wartości aktywów Spółki, w dniu 9 marca 2021 r. Zarząd Emitenta podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących wartości wyprodukowanych i opublikowanych gier (Together oraz Frankenstein: Beyond The Time), prezentowanych bilansowo jako zapasy. Kwota odpisów wynosi w sumie 766 163,98 zł. Powyższe zdarzenie zostało ujęte w sprawozdaniu finansowym Emitenta sporządzonym na dzień bilansowy 31.12.2021 r. i miało ujemny wpływ na zaprezentowane w tym sprawozdaniu wyniki.

## 5. Przewidywany rozwój Spółki i jej grupy kapitałowej

### 5.1. The Dust S.A.

W dniu 27 października 2020 r. Zarząd spółki The Dust S.A. podjął uchwałę w sprawie aktualizacji strategii rozwoju Spółki i jej grupy kapitałowej na lata 2020–2023. Zgodnie z uchwałą strategia rozwoju Spółki oraz jej grupy kapitałowej na lata 2020–2023 obejmuje:

- budowę portfolio produkcji bazujących na grach Indie Premium opartych o adaptacje dzieł literackich (zaczynając od gry „I, the Inquisitor”),
- rozwój grupy kapitałowej The Dust S.A. poprzez tworzenie i wsparcie niezależnych zespołów deweloperskich skupiających się na produkcjach średnio budżetowych (symulatory, survival),
- działalność wydawniczą.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania z działalności Zarząd Spółki rozpoczął rozmowy z globalnymi wydawcami na temat współpracy przy publikacji gry „I, the Inquisitor”. Zebranie ofert i wybór wydawcy nastąpią w pierwszym kwartale 2022 roku, a przewidywane podpisanie umowy w Q2 2022.

### 5.2. Two Horizons S.A.

Zgodnie ze strategią opracowaną na lata 2021 – 2023, Spółka zamierza zbudować portfolio realistycznych produkcji bazujących na grach symulacyjnych z widoku FPP (pierwsza osoba).

Głównymi filarami realizacji ww. strategii są:



## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021

- produkcja gier tzw. „symulatorów”, w tym ukierunkowanych na renowatory/buildery,
- wydawanie gier na rynku globalnym, na platformach cyfrowych, z uwzględnieniem rynku chińskiego,
- stała rozbudowa portfolio projektów,
- debiut Spółki na NewConnect w 2022 roku,

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

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

W 2022 roku Spółka zamierza zakończyć produkcję tytułu Hotel Renovator w wersji na komputery PC oraz realizować pozostałe gry aktualnie w produkcji.

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

### 5.3. Game Island S.A.

Zgodnie z przyjętą strategią, wydawanie gier na PC odbywać się będzie we współpracy z podmiotem dominującym The Dust S.A. W procesie marketingu na etapie preprodukcji, produkcji i wydawania gier wykorzystane zostaną różne kanały marketingu internetowego, w tym social media, a także crosspromocja z innymi produktami w grupie kapitałowej oraz z partnerami spoza grupy.

Spółka zamierza wydawać gry na PC w modelu demo/wczesny dostęp/pełna gra, aby wydłużyć wsparcie dla projektu przez platformy dystrybucyjne i wydawców oraz aby w pełni na każdym etapie uwzględniać uwagi użytkowników i dostosowywać ostateczny produkt do oczekiwań nabywców.

Celem Spółki na 2022 rok jest pozyskanie globalnego wydawcy, który sfinansuje rozwój gry Serum oraz pokryje koszty promocji po jej wydaniu.

### 5.4. 4Knights S.A.

Spółka jest na etapie pozyskiwania finansowania zewnętrznego na potrzeby rozpoczęcia produkcji. Zarząd przewiduje, że umowa inwestycyjna i umowy objęcia akcji w ramach emisji akcji serii C i D zostaną podpisane w pierwszym kwartale 2022 roku. Spółka zamierza pozyskać do 1 mln złotych.

## 6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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.

## 7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Poniżej przedstawione zostały podstawowe wyniki finansowe za rok obrotowy 2021, tj. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r., a w przypadku pozycji bilansowych – stan na dzień 31.12.2021 r.:



## SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021

Pozycja	Kwota w ujęciu jednostkowym [PLN]	Kwota w ujęciu skonsolidowanym [PLN]
przychody netto ze sprzedaży produktów	65 204,62	28 390,38
EBITDA (strata operacyjna nieuwzględniająca kosztu amortyzacji)	-1 581 784,80	-3 084 972,25
strata netto	-1 634 873,63	-2 344 663,52
aktywa trwałe	2 233 445,01	2 146 542,64
aktywa obrotowe	4 702 545,09	6 092 896,95
należności	240 728,37	419 463,11
zobowiązania	2 230 845,90	2 337 231,36
kapitał własny	4 705 144,20	3 933 897,01
suma bilansowa	6 935 990,10	8 239 439,59

W raportowanym okresie Emitent prowadził intensywne działania mające na celu rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej. Zarząd zakłada, że przyniesie to pozytywny efekt widoczny w przyszłych wynikach finansowych.

### 8. Informacja o akcjach własnych

W 2021 r. Emitent oraz spółki od niego zależne (Two Horizons S.A. i Game Island S.A.) nie nabywały, nie zbywały ani nie posiadały akcji własnych.

Pan Jakub Wolff (Prezes Zarządu The Dust S.A., członek zarządu Two Horizons S.A. i Prezes jednoosobowego Zarządu 4Knights S.A.):

- w 2021 r. nabył 718 akcji The Dust S.A. po średniej cenie 17,52 PLN za 1 akcję
- w okresie 01.2021 – 01.2022 r. sprzedał 100.000 akcji Two Horizons S.A. serii C o jednostkowej cenie emisyjnej równej wartości nominalnej 0,10 zł – 6,67% w podwyższonym kapitale zakładowym,
- w okresie 2021 – 01.2022 r. sprzedał 100.000 akcji Game Island S.A. serii C o jednostkowej cenie emisyjnej równej wartości nominalnej 0,10 zł – 6,67% w podwyższonym kapitale zakładowym.

Pan Krzysztof Wagner (członek Zarządu The Dust S.A.):

- w 2021 r. nabył 1450 akcji The Dust S.A. po średniej cenie 16,40 PLN za 1 akcję;

Pan Michał Smółka (członek Zarządu The Dust S.A.):

- w 2021 r. nabył 835 akcji The Dust S.A. po cenie 18,14 złotych za 1 akcję;

Pan Michał Ojrzyński (Prezes jednoosobowego Zarządu Game Island S.A.):

- w 2020 r. nie nabywał, nie zbywał ani nie posiadał akcji Game Island S.A. ani pozostałych spółek z grupy kapitałowej The Dust S.A.



## 9. Oddziały i zakłady

Wszystkie spółki z grupy kapitałowej The Dust S.A. prowadzą swoją działalność we Wrocławiu, pod następującym adresem: ul. Wyspa Słodowa 7, 50-266 Wrocław. Ponadto spółki te nie posiadają zakładów ani oddziałów.

## 10. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2021 r. Spółka The Dust S.A. zatrudniała\* 30 osób, z czego 13 osób na podstawie umów o pracę, na pełny etat.

W całej grupie kapitałowej The Dust S.A. na dzień 31.12.2021 r. zatrudnione\* były 52 osoby, z czego 22 osoby na podstawie umów o pracę.

Przy realizacji niektórych projektów spółki z grupy kapitałowej The Dust S.A. współpracują również z dodatkowymi osobami i przedsiębiorstwami.

## 11. Środowisko naturalne

Działalność Spółki nie zagraża środowisku naturalnemu w sposób szczególny.

## 12. 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.

### 12.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze spółkami z grupy kapitałowej The Dust i prowadzoną przez nie działalnością

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 (zaczynając od gry "I, the Inquisitor"),
- rozwój grupy kapitałowej The Dust poprzez tworzenie i wsparcie niezależnych zespołów deweloperskich skupiających się na produkcjach średnio budżetowych (symulatory, survival),

---

\* Zatrudnienie rozumiane zgodnie z drugim zdaniem punktu 4a Załącznika nr 5 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., wraz z powołaniem (członkowie Zarządu).





## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

- 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 moment 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 podejmuje 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 kapitałowej 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 spółek 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.



## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

### **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 preprodukcji. Ponadto w trakcie produkcji



## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

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 źle przyjętych produkcji.

Dodatkowo produkcja docelowo kilku tytułów rocznie w ramach Grupy The Dust dywersyfikuje ww. ryzyko.

### **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.



## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

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 nieupublicznych 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 prawnoautorskich.

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 S.A. jest aktualnie wystarczający do finansowania ich działalności i realizowania strategii rozwoju. Nie można jednak wykluczyć, że spółki będą potrzebowały pozyskać dodatkowe finansowanie.





## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

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 renomą 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 bardzo istotnym czynnikiem ryzyka jest występowanie na świecie pandemii koronawirusa COVID-19. Obecnie pandemia nie ma negatywnego wpływu na działalność Grupy, lecz Spółka nie



## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

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. Na moment sporządzenia niniejszego dokumentu spółki z Grupy wprowadziły w swoim przedsiębiorstwie pracę zdalną, która przebiega bezproblemowo. Cele spółek są realizowane.

### **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 uprawnienia 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.

## **12.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki**

### **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**



## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

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 tego 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 może 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



## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

krajowych i zagranicznych podmiotów. Wszyscy deweloperzy gier video konkurują między sobą publikowanymi tytułami, a w szczególności 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 dokłada 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 Emitenta oraz jego 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).





## **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2021**

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na sytuację finansową, perspektywy 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 niewykonywanie 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 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 niepodzielonymi 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 rezerwy. Emitent 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 Emitenta (ze spółki zależnej do spółki dominującej) również może mieć istotny wpływ na działalność poszczególnych spółek grupy.