



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

Wrocław, 13 lutego 2023

**THE
DUST**

Horizons

**GAME
ISLAND**

4KNIGHTS

AUTORYZOWANY
DORADCA:
T&T
CONSULTING

SPIS TREŚCI

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE I JEJ GRUPIE KAPITAŁOWEJ	3
1.1. The Dust S.A.	3
1.2. Game Island S.A.	4
1.3. Two Horizons S.A.	5
1.4. 4Knights S.A.	6
2. PODSTAWA SPORZĄDZENIA SPRAWOZDANIA	7
3. OKRES, KTÓREGO DOTYCZY SPRAWOZDANIE	7
4. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM 2022, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU	7
4.1. Gra „I, the Inquisitor” na motywach twórczości Jacka Piekary.....	7
4.2. Umowy z innymi wydawcami w ramach grupy kapitałowej.....	9
4.3. Programy motywacyjne.....	10
4.4. Rozwój Grupy kapitałowej The Dust S.A.	11
4.4.1. Pozyskane finansowanie.....	11
4.4.2. Two Horizons S.A. – projekty	12
4.4.3. Game Island S.A. – projekty	15
4.4.4. Game Island S.A. – istotne zdarzenia	17
4.4.5. 4Knights S.A.	17
4.5. Pozostałe zdarzenia	18
5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI I JEJ GRUPIY KAPITAŁOWEJ	18
5.1. The Dust S.A.	18
5.2. Two Horizons S.A.	19
5.3. Game Island S.A.	19
5.4. 4Knights S.A.	20
6. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	20
7. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	20
8. INFORMACJA O AKCJACH WŁASNYCH	21
9. ODDZIAŁY I ZAKŁADY	21
10. ZATRUDNIENIE	21
11. ŚRODOWISKO NATURALNE	21
12. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM	21
12.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze spółkami z grupy kapitałowej The Dust i prowadzoną przez nie działalnością.....	22
12.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki.....	27



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. 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.

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
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.

Przedmiotem działalności spółki zależnej **Game Island S.A. jest produkcja gier wideo przeznaczonych na komputery PC** (platforma Steam) oraz konsole (Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Switch). Game Island S.A. specjalizuje się w produkcji gier z gatunku **survival-immersive**. Game Island S.A. jest studiem zależnym od spółki matki, w którym The Dust S.A. ma 44,19% w kapitale zakładowym oraz 56,61% w ogólnej liczbie głosów na dzień sporządzenia raportu.

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	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



1.3. Two Horizons S.A.

Two Horizons S.A. jest producentem gier na urządzenia elektroniczne w tym na komputery osobiste PC oraz konsole (Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Switch), należącym do Grupy Kapitałowej The Dust S.A. Two Horizons specjalizuje się w rozwoju gier z gatunku symulatorów i renowatorów. W trakcie produkcji znajdują się projekty Hotel Renovator oraz Airport Renovator.

Spółka skupia się na pozyskiwaniu partnerstw z globalnymi wydawcami, którzy współfinansują produkcję oraz są odpowiedzialni za marketing i promocję wydawanych gier. Przy sprzyjających warunkach finansowych Zarząd Spółki będzie rozważał self-publishing. Two Horizons S.A. jest studium zależnym od spółki matki, w którym The Dust S.A. ma 46,16% w kapitale zakładowym oraz 58,34% w ogólnej liczbie głosów na dzień sporządzenia raportu.

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	171.129,80 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.

Przedmiotem działalności spółki zależnej 4Knights S.A. jest produkcja gier wideo przeznaczonych na komputery PC (platforma Steam) oraz konsole (Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Switch). **Zarząd 4Knights przyjął zaktualizowaną strategię rozwoju**, która zakłada produkcję strategicznych gier czasu rzeczywistego (RTS – real time strategy) oraz innych tytułów, jeśli dana tematyka zostanie uznana za odpowiednio atrakcyjną i potencjalnie dochodową. Poza tym spółka realizuje system CO-OP dla swoich oraz przyszłych produkcji w Grupie The Dust, które zdecydują się na uwzględnienie tej mechaniki w swoich tytułach. 4Knights S.A. jest studium zależnym od spółki matki, w którym The Dust S.A. po podpisaniu umowy inwestycyjnej z TiG S.A. ma 58,31% w kapitale zakładowym oraz 67,72% w ogólnej liczbie głosów na dzień sporządzenia raportu.

Tabela 4. Podstawowe dane dotyczące jednostki zależnej podlegającej 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	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. 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 2022, który dla Spółki rozpoczyna się 1 stycznia 2022 r., a kończy się 31 grudnia 2022 r.

4. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM 2022, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU

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

Flagowym projektem The Dust S.A. jest „**The Inquisitor**” oparty na twórczości jednego z najpopularniejszych autorów fantasy w Polsce – Jacka Piekary.

Gracz wcielający się w postać inkwizytora **Mordimera Madderdina** trafia do miasta targanego wewnętrznymi konfliktami, podsycanymi przez lokalne grupy o potężnych wpływach. Proste z pozoru zadanie, które powierzono bohaterowi, zaczyna się komplikować, stawiając przed nim szereg wyzwań wymagających zręczności oraz podejmowania odważnych decyzji o charakterze moralnym. Zdobywanie kluczowych informacji wiąże się niejednokrotnie z wizytami w Nieświecie – miejscu ponurym i niebezpiecznym, ale pomocnym w ustalaniu prawdy. Jedynie od gracza zależy, czy Mordimerowi uda się rozwikłać mroczną tajemnicę. Jego wybory nakreślą ścieżkę, którą podąży najwierniejszy sługa Świętego Oficjum, mając wpływ na zakończenie gry.

Flagowy projekt Spółki wszedł w 2022 roku w kolejne etapy realizacji.

23 maja 2022 została opublikowana karta gry na Steam (światowa platforma dystrybucji gier). Jest ona dostępna pod adresem https://store.steampowered.com/app/1880470/The_Inquisitor/.





SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

Jednocześnie uruchomiona została strona www poświęcona grze, dostępna pod adresem <https://theinquisitor.game/>. Wraz z publikacją karty Steam i uruchomieniem serwisu web udostępniony publicznie został trailer na kanałach IGN (YouTube i web). Do tej pory [trailer na kanale IGN](#) ma ponad 829 tys. wyświetleń.

Kolejnym działaniem podjętym przez spółkę w 2022 roku było rozpoczęcie komunikacji ze społecznością graczy. W tym celu utworzony został kanał Discord oraz wzmożona została komunikacja na dotychczasowych kanałach, czyli Facebook, Instagram i Twitter.

Zarząd Spółki w minionym roku podjął rozmowy z wydawcami zainteresowanymi współpracą ze studiem w zakresie wydania gry. Efektem działań było podpisanie umowy z datą 02.08.2022 roku z Kalypso Media Group GmbH z siedzibą w Worms, Niemcy. Kalypso będzie wyłącznym globalnym wydawcą produkowanej przez The Dust gry "I, the Inquisitor".

Wartość kontraktu wynosi 2,425 mln EUR, z czego:

- The Dust otrzyma 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 lokalizacje (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 produkcji i marketingu.

Wyłącznym właścicielem praw do własności intelektualnej gry pozostaje The Dust, natomiast Kalypso ma prawo pierwszeństwa do wydania sequela The Inquisitor.

Gra "The Inquisitor" będzie wydana na komputery PC, Playstation 5 i Xbox Series X/S. The Dust i Kalypso zakładają, równoczesną premierę na wszystkie platformy w czwartym kwartale 2023 roku.





Kalypso jest niemieckim wydawcą o globalnym zasięgu, który w swoim portfolio ma takie serie gier jak Tropico czy Dungeons.

Strony umowy wydawniczej podjęły decyzję o zmianie nazwy gry z „I, the Inquisitor” na „The Inquisitor”. W ocenie obu stron przyczyni się to do lepszej rozpoznawalności tytułu na globalnym rynku gamingowym oraz wykorzystanie algorytmów pozycjonujących tytuł w platformach sprzedażowych.

Współpraca z wydawcą od samego początku układa się bardzo pomyślnie.

Zespół realizuje w terminie kolejne ustalone w umowie kamienie milowe, które są odbierane przez wydawcę. Środki finansowe uruchamiane są przez Kalypso zgodnie z przyjętym harmonogramem. Na dzień sporządzenia raportu zespół produkcyjny oddał kolejny milestone produkcyjny **MS-4** do ewaluacji z 8 przewidzianych w umowie z wydawcą, a cała energia i czas projektowy są w tym momencie skupione na doszlifowaniu wszystkich platform, które są ostatnimi etapami projektu. Nadrzędnym celami w 2023 roku są dostarczenie możliwie najlepszej jakości, zarówno pod względem graficznym, jak i gameplayowym oraz realizacja wspólnie z zespołem wydawcy kampanii marketingowej projektu, w tym uczestniczenie na najważniejszych imprezach branżowych.

4.2. Umowy z innymi wydawcami w ramach grupy kapitałowej

Rok 2022 był bardzo owocny, jeśli chodzi o współpracę całej Grupy The Dust z wydawcami. Oprócz umowy z Kalypso Media Group GmbH dotyczącej gry „The Inquisitor”, spółki z Grupy The Dust podpisały umowy z Focus Entertainment S.A. z siedzibą w Paryżu dotyczącą wydania gry Hotel Renovator oraz Toplitz Productions GmbH dotyczącą wydania gry Serum.

W ramach Grupy Kapitałowej w 2022 roku podpisane zostały umowy wydawnicze na sumaryczną kwotę, która wpłynie do spółek w wysokości nie mniejszej niż około 4,1 mln EUR (ok. 19 mln PLN). Każda z nich gwarantuje finansowanie produkcji oraz dodatkowy budżet na testy i promocje gier.





SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

Jeszcze w okresie sprawozdawczym zarząd spółki zależnej Two Horizons podjął rozmowy z wydawcami na temat gry Airport Renovator. Najbardziej konkurencyjną ofertę złożył dotychczasowy partner studia – Focus Entertainment. Umowa na kwotę 1,68 mln EUR została ostatecznie podpisana 9 lutego 2023, czyli po okresie sprawozdawczym, a przed publikacją niniejszego sprawozdania.

Szczegóły dotyczące pozostałych umów znajdują się w dalszej części raportu poświęconej spółkom zależnym.

4.3. Programy motywacyjne

Zarząd Emitenta wystąpił do Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z wnioskiem o zatwierdzenie programu motywacyjnego dla Członków Zarządu Spółki oraz Członków Rady Nadzorczej Spółki. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 8 czerwca 2022 roku zatwierdziło program motywacyjny, którego głównym celem jest zapewnienie optymalnych warunków dla wzrostu wartości Spółki poprzez długotrwałe związanie osób w nim uczestniczących ze Spółką. Założenia programu są następujące:

- w ramach programu może zostać przyznane maksymalnie 155 000 (słownie: sto pięćdziesiąt pięć tysięcy) imiennych warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia akcji zwykłych na okaziciela;
- osobami uprawnionymi do udziału w programie są członkowie Zarządu oraz Rady Nadzorczej Spółki o ile pełnili oni funkcję członka Zarządu lub rady Nadzorczej przez co najmniej 18 miesięcy pomiędzy dniem 1 stycznia 2023 a 31 grudnia 2025 roku;
- łączna liczba warrantów przydzielonych członkom Rady Nadzorczej nie przekroczy 10 000 (słownie: dziesięć tysięcy);
- Prezes Zarządu może zostać uprawniony do objęcia maksymalnie 55 000 (słownie: pięćdziesięciu pięciu tysięcy) warrantów, natomiast członkowie Zarządu – maksymalnie po 45 000 (słownie: czterdzieści pięć tysięcy);
- warranty subskrypcyjne w maksymalnej liczbie, tj. 155 000, zostaną przyznane osobom uprawnionym pod warunkiem, że skumulowany skonsolidowany zysk brutto Spółki skorygowany o koszty programu motywacyjnego za lata 2023–2025 wyniesie co najmniej 21 500 000,00 (słownie: dwadzieścia jeden milionów pięćset tysięcy 00/100) PLN.

Pełna treść uchwały wprowadzającej program motywacyjny dla członków Zarządu i Rady Nadzorczej została opublikowana w raporcie bieżącym 6/2022 z dnia 8 czerwca 2022 roku. Raport znajduje się pod linkiem [NewConnect – ESPI 6/2022](#).

W związku ze zmianą harmonogramu produkcji gry „The Inquisitor”, wynikającą z umowy z wydawcą, nastąpiło przesunięcie daty ukończenia gry. Wspólnie z wydawcą postanowiono o wydaniu gry na PC oraz konsole jednocześnie. Z tej przyczyny niemożliwe stało się spełnienie przez pracowników The Dust warunku przyznania pierwszej transzy warrantów subskrypcyjnych w ramach programu motywacyjnego. Warunkiem przyznania pierwszej transzy warrantów subskrypcyjnych było ukończenie produkcji gry w wersji PC do dnia 31.12.2022 roku. Zarząd wystąpił do Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy o zmianę tej daty na 31.12.2023 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy uchwaliło zaproponowaną przez Zarząd zmianę podczas posiedzenia dnia 15 grudnia 2022 roku. Stosownie do postanowień uchwał (nr 04/12/2022) kluczowe zasady programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników Spółki są następujące:

- w ramach programu przyznane będą imienne warranty subskrypcyjne serii A w ilości nie większej niż łącznie 17 900 warrantów uprawniających do objęcia nie więcej niż łącznie 17 900 akcji serii D;
- w ramach programu przyznane będą imienne warranty subskrypcyjne serii B w ilości nie większej niż łącznie 32 100 warrantów uprawniających do objęcia nie więcej niż łącznie 32 100 akcji serii D1;
- warunkiem wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych serii A i przyznania akcji serii D osobom uprawnionym będzie zakończenie produkcji gry „The Inquisitor” nie później niż 31 grudnia 2023 r.;
- warunkiem wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych serii B i przyznania akcji serii D1 osobom uprawnionym będzie osiągnięcie sprzedaży gry „The Inquisitor” na poziomie 350 000 sztuk w terminie jednego roku od dnia premiery gry.



Zarząd Spółki został upoważniony do ustalenia ostatecznej listy osób uprawnionych oraz określenia ilości przyznawanych im warrantów subskrypcyjnych.

4.4. Rozwój Grupy kapitałowej The Dust S.A.

Zgodnie ze strategią, The Dust S.A. tworzy grupę kapitałową, w której skład wchodzi spółki zależne – studia specjalizujące się w produkcji różnych kategorii gier. Celem powołania poszczególnych spółek jest budowanie marek rozpoznawanych przez graczy i kojarzonych z ich najważniejszymi produkcjami. Obecnie w skład Grupy The Dust wchodzi trzy studia zależne:

- Two Horizons – symulatory z nastawieniem na renowatory;
- Game Island – gry survival-immersive;
- 4Knights – gry RTS (real time strategy) i builder.

4.4.1. Pozyskane finansowanie

W dniu 30 marca 2022 roku spółka 4knights S.A. oraz spółka Game Island S.A. (spółki zależne od The Dust S.A.) podpisały umowy inwestycyjne z TIG ASI Sp. z o.o. zgodnie z którymi spółki te pozyskały finansowanie w ramach podwyższenia kapitału w wysokości:

- 771 750,00 zł – 4Knights S.A. – w zamian TIG ASI objął akcje stanowiące 15,00% w kapitale zakładowym tej spółki,
- 300 000,00 zł – Game Island S.A. – w zamian TIG ASI objął akcje stanowiące 2,29% w kapitale zakładowym tej spółki.

Pozyskane środki finansowe zostały przeznaczone na bieżące produkcje obydwu studiów. W przypadku Game Island jest to gra Serum, natomiast w przypadku 4knights jest to realizacja pierwszego demo w historii studia, gry z kategorii RTS (real-time strategy).



4.4.2. Two Horizons S.A. – projekty

Hotel Renovator

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

W grze Hotel Renovator gracz wcieli się rolę spadkobiercy zrujnowanego hotelu, a jego zadaniem będzie przywrócenie go do stanu świetności i zadbanie o jego ciągły rozwój. Do dyspozycji gracza zostaną udostępnione liczne narzędzia, dzięki którym zaprowadzi porządek w zniszczonych pomieszczeniach i będzie mógł dokonać ich renowacji, a także dopasować elementy wystroju wnętrza według własnych preferencji oraz gustu przyjeżdżających gości. Hotel Renovator wyróżnia się fotorealistyczną grafiką i daje praktycznie nieskończone możliwości pod względem możliwości projektowania hotelowych pomieszczeń, co wraz z ogromną bazą mebli i akcesoriów pozwoli graczom na wyzwolenie pełnej kreatywności.

W I kwartale 2022 roku Zarząd Spółki Two Horizons S.A. podpisał dokument typu „deal memo” regulujący główne warunki współpracy z francuskim wydawcą Focus Entertainment. Wydawca ten ma na koncie wiele sukcesów wydawniczych, również w kategorii symulatorów, ze szczególnym uwzględnieniem Farming Simulator 19, Snowrunner i Hardspace: Shipbreaker. Finalna umowa podtrzymująca ustalenia z „deal memo” została podpisana 28 czerwca 2022 roku. Natomiast 16 sierpnia 2022 strony podpisały aneks zmieniający harmonogram produkcji (wydłużenie o 1 miesiąc).

Główne warunki współpracy zakładają pokrycie przez wydawcę kosztów rozwoju projektu





SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

w wysokości 939 tys. Euro (w formie wpłat do Spółki), opłaty licencyjnej dla Epic Games za Unreal Engine oraz kosztów lokalizacji i marketingu. Jednocześnie Spółka zachowuje wszelkie prawa autorskie do gry Hotel Renovator, a w razie osiągnięcia sukcesu sprzedażowego studio otrzyma również udział w przychodach po pokryciu kosztów wydawcy.

Plan produkcyjny przyjęty wspólnie z wydawcą zakłada zakończenie prac nad pełną wersją gry (PC Release Candidate) na komputery PC w lutym 2023 r. Data wydania gry w wersji na komputery PC to 7 marca 2023 r.

Wersje konsolowe będą realizowane w pierwszym i drugim kwartale 2023 roku. Natomiast data premiery gry w wersji na konsole jest jeszcze ustalana wspólnie z wydawcą.

Zespół produkcyjny wraz z wydawcą podjął decyzję o dołączeniu do głównej wersji gry integracji z systemem mod.io, czyli umożliwienia graczom dodawania do gry własnych modeli 3D. Wcześniej ten moduł był planowany jako dodatek (DLC) po wydaniu pełnej wersji Hotel Renovator. Treści generowane przez użytkowników (User Generated Content – UGC) to trend branży gamingowej, do którego Spółka podchodzi w dużą uwagę. 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 tytułu. Decyzja o wprowadzeniu UGC do pełnej wersji gry spowodowała wydłużenie czasu jej realizacji, jednak dzięki temu projekt uzyska możliwość dotarcia do szerokiej społeczności moderów, co w dalszej perspektywie przekłada się na znaczący wzrost zainteresowania tytułem.

Już demo Hotel Renovatora pokazało, że jest to tytuł bardzo dobrze funkcjonujący w social mediach. Każda rozgrywka jest inna, a stworzenie indywidualnego wnętrza wyróżniającego się spośród innych jest bardzo proste. Dzięki tym cechom każdy twórca treści może stworzyć coś unikalnego. Pamiętajmy, że w wersji demo jest dostępny tylko jeden pokój. Pełna wersja gry w całym hotelu do dyspozycji będzie dawała twórcom nieskończone możliwości.

Współpraca z Focus Entertainment jest płynna zarówno w obszarze produkcji gry, jak i w obszarze marketingu. Dział marketingu grupy The Dust jest włączony na partnerskich zasadach do tworzenia planu marketingowego oraz planowania działań promocyjnych.

Data premiery gry w wersji na komputery PC została ustalona na 7 marca 2023 roku, a oficjalny Release Date Reveal Trailer jest dostępny na kanale YT wydawcy: <https://www.youtube.com/watch?v=EdGCL3cVGPo>.

Airport Renovator

W grze Airport Renovator zadaniem gracza będzie renowacja i rozbudowa porzuconego wśród gór lotniska. Jednocześnie gracz będzie wykonywał prace remontowe na innych lotniskach, podczas których będzie zdobywał nowe technologie i środki do zastosowania na lotnisku macierzystym. Wyróżnikiem gry jest rozgrywka wieloosobowa (do 4 graczy) oraz możliwość wykonywania zadań na wiele, również zupełnie nieoczywistych, sposobów.

Zarząd studia podjął decyzję o powiększeniu zespołu w celu przyspieszenia prac nad pełną wersją gry Airport Renovator. Obecnie zespół realizuje Vertical Slice – reprezentatywny fragment gry przedstawiający wszystkie najważniejsze mechaniki, poziomy, styl artystyczny, ekonomię oraz interfejs użytkownika. Podczas, gdy demo Airport Renovator zostało stworzone w silniku Unreal Engine 4, to pełna wersja gry powstaje w jego najnowszej odsłonie – 5.1. Zmiana ta powoduje konieczność prowadzenia prac deweloperskich od początku, bez możliwości wykorzystania kodu wersji demo. Korzyścią zmiany wersji silnika jest pozbycie się długu technologicznego i możliwość wykorzystania funkcjonalności dostępnej wyłącznie w jego najnowszej wersji.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

9 lutego 2023 roku zarząd Two Horizons oraz Focus Entertainment podpisali umowę wydawniczą 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 bezwrotne 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 sequalach gry.

Car Thief Simulator

Zarządy Two Horizons S.A. oraz The Dust S.A. wspólnie podjęły decyzję o zaprzestaniu rozwoju gry Car Thief Simulator. Uzasadnieniem tej decyzji jest fakt, że na pierwszym planie produkcyjnym znajdują się gry Hotel Renovator oraz Airport Renovator, a kolejnym tytułem planowanym do produkcji pełnej wersji gry jest Camping Builder. Jest to efekt pozytywnego odbioru wersji demo tych tytułów i dużego zainteresowania nimi globalnych wydawców. Spółka Two Horizons ma zatem jasno zarysowaną road mapę produkcji sięgającą 2024 roku. Istotne jest to, że plan produkcyjny dotyczy tytułów z segmentu renowatorów i builderów, a Car Thief Simulator jest symulatorem zupełnie innego typu. Intencją Zarządu Two Horizons jest specjalizacja Spółki w jednym segmencie, a mianowicie w produkcji renowatorów i builderów. Zgodnie z tymi przesłankami dalszy rozwój gry Car Thief został wstrzymany.

Wraz ze wstrzymaniem produkcji Car Thief Simulator przez Two Horizons, Zarząd The Dust S.A., głównego akcjonariusza Spółki, postanowił o sprzedaży projektu podmiotowi zewnętrznemu. Informacja na ten temat ukazała się pod postacią raportu ESPI nr 12/2022 z dnia 18.07.2022 r.

Camping Builder

Z powodu trwających produkcji gier Hotel Renovator oraz Airport Renovator, zarządy spółek The Dust i Two Horizons nie prowadziły w 2022 roku prac związanych z tym tytułem. Jednocześnie brane są pod uwagę wszelkie opcje biznesowe związane z tym tytułem, który zyskał już zainteresowanie społeczności graczy oraz wydawców.

W Camping Builderze gracz wcieli się w rolę przedsiębiorcy, który kupił egzotyczną wyspę inspirowaną hawajskimi pejzażami. Jego zadaniem będzie stworzenie na wyspie ośrodka wypoczynkowego funkcjonującego w zgodzie z naturalnym środowiskiem wyspy.



Pozostałe tytuły

Oprócz wyżej wymienionych spółka Two Horizons S.A. posiada dwie gry w fazie preprodukcji i badania popytu: Aquapark Renovator oraz Best Mall Simulator. Zapowiedziany w listopadzie 2019 tytuł Exterminator Simulator nie zyskał popularności wśród graczy, w związku z czym spółka zakończyła etap badania popytu tego tytułu oraz usunęła kartę Steam projektu.

4.4.3. Game Island S.A. – projekty

Serum

Opis gry: Z nieznanego powodu budzimy się w nieznanym miejscu, a do naszego ciała wszczepiona zostaje tajemnicza technologia. Aby przeżyć, gra cz będzie nieustannie potrzebować 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.

Zdecydowanie najważniejszym wydarzeniem minionego roku dla spółki Game Island było podpisanie umowy wydawniczej z cenionym wydawcą na rynku globalnym Toplitz Productions GmbH w dniu 9 czerwca 2022. Na etapie poszukiwania odpowiedniego partnera gra została przedstawiona 26 wydawcom na całym świecie, którzy wyrazili chęć ogrania tytułu po zapoznaniu się z przesłanymi materiałami. Kluczowym aspektem negocjacji z wydawcami było zachowanie IP w Spółce. Kolejną ważną kwestią, która wpłynęła znacząco na wybór wydawcy, było portfolio wydawnicze Toplitz. Gry takie, jak wydane już Medieval Dynasty ze sprzedażą ponad 1 mln sztuk czy będące w trakcie produkcji Wild West Dynasty i Sengoku Dynasty, w perspektywie długofalowej mogą znacząco wpłynąć na budowanie popytu na Serum. Korelacja dobrze sprzedających się tytułów z możliwością dotarcia do społeczności graczy skupionej wokół gier danego wydawcy jest czymś czego Zarząd szukał wśród potencjalnych partnerów





Podpisana finalnie mowa wydawnicza opiewa na 1,75 mln EUR, z czego 1,60 mln EUR to budżet produkcyjny gry, który zostanie przekazany przez Toplitz do Game Island, a 0,15 mln EUR zostanie przeznaczone przez Wydawcę na marketing projektu, przy czym po obopólnej zgodzie kwota ta może ulec powiększeniu. Co istotne, spółce Game Island będzie przysługiwała część przychodów (revenue share) uzyskanych już od pierwszej sprzedanej kopii Serum. Prawa do własności intelektualnej gry Serum pozostają w posiadaniu Game Island.

Ponadto Toplitz 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 i, oprawę dźwiękową. Budżety w tym zakresie będą ustalane w trakcie trwania umowy.

Planuje się, że Serum w wersji PC zostanie wydane w opcji wczesnego dostępu (early access, w którym gracze mogą nabyć niepełną wersję gry, a po jej zakończeniu otrzymają ukończoną wersję bez dopłat) w pierwszym kwartale 2024 roku, a w pełnej wersji do końca 2024 r. Toplitz i Game Island rozważają również premierę gry Serum na konsolach najnowszej generacji. Zgodnie z umową projekt Serum zostanie przygotowany na najnowszej wersji silnika Unreal Engine 5.

Zespół Game Island realizuje zakładany plan produkcyjny zgodnie z przyjętym harmonogramem, a poszczególne kamienie milowe są odbierane przez wydawcę. Gra została z powodzeniem przeniesiona na silnik Unreal Engine 5.

Zapowiedź gry Serum została opublikowana w największym serwisie o tematyce gameingowej IGN. Prezentacja gry Serum w serwisach IGN przełożyła się na ponad 250 000 wyświetleń trailera na platformie Youtube w pierwszych tygodniach publikacji, co też bezpośrednio wpłynęło na zainteresowanie naszym tytułem i pozwoliło nam zwiększyć dwukrotnie liczbę wishlist gry Serum na platformie Steam. Ponadto cyklicznie prezentujemy postępy naszych prac oraz przedstawiamy nasz zespół zarówno na naszych kanałach społecznościowych jak również w formie devlogów na kartach Steam.





SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

Zespół Game Island został powiększony o nowych, doświadczonych pracowników w działach Art & Design, Development oraz Production. Team dzięki temu został wzbogacony o talent i wiedzę osób, które w swoim portfolio mają pracę nad takimi tytułami jak: Sniper Ghost Warrior, Charnobylite, Ruiner czy Evil West.

Postęp prac nad SERUM – W momencie opublikowania raportu, zespół Game Island ma już za sobą ukończenie realizacji drugiego Kamienia Milowego MS-2, zgodnie z założeniami wyznaczonymi wspólnie z publisherem, co oznacza, iż prace przebiegały zgodnie z planem i harmonogramem. Obecnie cała uwaga i wysiłek zespołu skupia się na realizacji kolejnego etapu MS-3 projektu gry Serum, który jest kluczowym w rozwoju gry i otwiera drogę do wersji BETA.

W procesie produkcyjnym, na obecnym etapie oprócz kolejnych systemów i funkcji w trybie single player, znajdują się także pierwsze testowalne mechaniki trybu CO-OP, które są regularnie ulepszone i udoskonalane. Równolegle więc zaczynamy testować na tym etapie zarówno grę w systemie single jak i multiplayer.

Pozostałe tytuły

Oprócz wyżej wymienionych tytułów spółka Game Island S.A. posiada trzy gry w fazie preprodukcji i badania popytu: Deadly Desert, The Day After oraz Bunker Survival. Zarząd Spółki nie planuje rozpoczęcia produkcji tych tytułów przed wydaniem gry Serum.

4.4.4. Game Island S.A. – istotne zdarzenia

W dniu 30 marca 2022 Zarząd Game Island S.A. zawarł umowę inwestycyjną z TIG ASI Sp. z o.o., na mocy której inwestor objął akcje stanowiące 2,29% kapitału spółki za kwotę 300 000,00 PLN (słownie: trzystu tysięcy złotych, 0/100).

4.4.5. 4Knights S.A.

W dniu 30 marca 2022 Zarząd 4knights S.A. zawarł umowę inwestycyjną z TIG ASI Sp. z o.o., na mocy, której inwestor objął akcje stanowiące 15% kapitału spółki za kwotę 771 750,00 PLN (słownie: siedmiuset siedemdziesięciu tysięcy siedmiuset pięćdziesięciu złotych, 0/100).

Obecnie spółka pracuje nad wersją demo gry z gatunku RTS (real time strategy), która będzie pierwszym projektem studia. Prezentacja pierwszych materiałów z planowanego końca 2022 roku została przesunięta na pierwszy kwartał 2023. Decyzja jest podyktowana zadbanie o możliwie najlepszą jakość materiałów, które mają zostać zaprezentowane wydawcom. Przy czym premiera gry planowana jest bez zmian na 2024 rok. Zarząd nie planuje upubliczniania prac 4Knights szerszej społeczności, a celem nadrzędnym studia jest pozyskanie globalnego wydawcy na pierwszy tytuł studia.

W minionym roku spółka **ukończyła** działania mające na celu przejęcie projektu spoza Grupy The Dust, który wpisuje się w strategię Spółki oraz w opinii zarządu pozwoli istotnie przyspieszyć jej rozwój. W 2023 roku zespół planuje rozwój pozyskanego IP, a prezentacja projektu nastąpi nie wcześniej niż na przełomie III i IV kwartału 2023 roku.



4.5. Pozostałe zdarzenia

W dniu 24 czerwca 2022 r. pomiędzy The Dust, inwestorem poprzez swoje spółki zależne oraz spółkami zależnymi od The Dust – Two Horizons S.A. i Game Island S.A. – zawarte zostały porozumienia w sprawie podziału przychodów z gier oraz planowanym wprowadzeniu do alternatywnego systemu obrotu akcji Two Horizons S.A. i Game Island S.A.

Two Horizons S.A. i Game Island S.A. realizowały model biznesowy, który zakładał produkcję gier elektronicznych we współpracy z Inwestorem, który w zamian za współfinansowanie produkcji miał otrzymać wynagrodzenie w postaci istotnego udziału w przychodach generowanych przez te gry.

Ze względu na dynamiczny rozwój spółek Two Horizons S.A. i Game Island S.A., w związku z podjęciem przez Zarządy ww. spółek decyzji o istotnym podwyższeniu budżetów realizowanych projektów i koncentracji na najbardziej zaawansowanych projektach oraz zważywszy, iż Inwestor jest również istotnym akcjonariuszem spółek Two Horizons S.A. i Game Island S.A., strony doszły do porozumienia co do dalszych warunków współpracy:

- inwestor będzie uprawniony do kilkuprocentowego udziału w przychodach spółki z dwóch gier realizowanych przez Two Horizons S.A. wydanych na komputery PC: Hotel Renovator oraz Airport Renovator;
- inwestor nie będzie uprawniony do udziału w przychodach z powyższych gier wydanych na platformy inne niż PC;
- inwestor nie będzie zobowiązany do dalszego współfinansowania gier realizowanych przez Two Horizons S.A. oraz Game Island S.A.;
- inwestor nie będzie uprawniony do udziału w przychodach z innych gier realizowanych przez Two Horizons S.A. i Game Island S.A.;
- umowy ramowe i umowy wykonawcze, o których The Dust S.A. informował we wcześniejszych raportach bieżących, wygasają z datą podpisania porozumienia;
- strony nie mają wobec siebie jakichkolwiek roszczeń;
- strony będą współpracować przy wprowadzeniu Two Horizons S.A. oraz Game Island S.A. do alternatywnego systemu obrotu NewConnect, przy czym wniosek do Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. zostanie złożony w 2023 r.

Ponadto spółka 4Knights S.A., ze względu na niepodjęcie współpracy na bazie umowy z 2021 roku, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 40/2021, zawarła z inwestorem porozumienie o jej rozwiązaniu. Strony oświadczyły, że nie mają wobec siebie jakichkolwiek roszczeń z tytułu tej umowy. W dniu 30 marca 2022 r., w związku z zawarciem umowy inwestycyjnej z TIG ASI Sp. z o.o., 4Knights S.A. przyjęła zaktualizowaną strategię rozwoju, o której mowa w opublikowanym przez Emitenta raporcie bieżącym nr 3/2022.

Porozumienia zawierają zapisy służące zabezpieczeniu interesów stron, które według Emitenta mieszczą się w standardach rynkowych.

5. PRZEWDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

5.1. The Dust S.A.

W raportowanym okresie grupa kapitałowa Emitenta realizowała strategię rozwoju opublikowaną w dniu 27 października 2020 r. przez Elektroniczny System Przekazywania Informacji (ESPI) – raport bieżący nr 33/2020.

Zgodnie ze strategią **głównym celem The Dust S.A.** jest budowa portfolio produkcji bazujących na grach **Indie Premium** opartych o adaptację dzieł literackich i rozwój grupy.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

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

5.2. Two Horizons S.A.

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

Głównymi filarami realizacji ww. strategii są:

- produkcja gier tzw. „symulatorów”, w tym ukierunkowanych na renowatory,
- wydawanie gier na rynku globalnym na platformach cyfrowych,
- stała rozbudowa portfolio projektów,
- debiut Spółki na NewConnect w 2023 roku.

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

Ponieważ już 5 tytułów 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 2023 roku Spółka zamierza zakończyć produkcję tytułu Hotel Renovator w wersji na komputery PC i w wersji na konsole. Gra zostanie wydana w wersji na PC 7 marca 2023, natomiast w wersji na konsole kilka miesięcy później. Kolejnym celem jest realizacja pełnej wersji gry Airport Renovator, której planowana data wydania przypada na rok 2024.

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

5.3. Game Island S.A.

Zgodnie z przyjętą strategią Zarząd spółki skupia się na rozwoju gier z obszaru survival-immersive. Spółka obecnie realizuje projekt Serum, którego premiera w wersji Early Access jest zaplanowana na 2024 rok. Projekt jest realizowany we współpracy z niemieckim wydawcą Toplitz Productions GmbH.

Zarząd spółki planuje debiut na NewConnect w 2023 roku.



5.4. 4Knights S.A.

Zgodnie z przyjętą strategią spółka 4Knights S.A. skupia się na produkcji gier strategicznych RTS oraz builderów. Spółka w najbliższym roku od strony produkcyjnej będzie kontynuowała prace nad rozwojem swojego pierwszego IP a od strony biznesowej planuje pozyskanie globalnego wydawcy, który umożliwi dalsze finansowanie produkcji. Premiera pierwszej gry planowana jest rok 2024. Dodatkowo Spółka w planuje również rozwój pozyskanego pod koniec 2022 roku drugiego IP pod koniec tego roku.

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 2022, tj. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2022 r., a w przypadku pozycji bilansowych – stan na dzień 31.12.2022 r.:

Pozycja	Kwota w ujęciu jednostkowym [PLN]	Kwota w ujęciu skonsolidowanym [PLN]
przychody netto ze sprzedaży produktów	154 232,07	62 586,17
EBITDA (strata operacyjna nieuwzględniająca kosztu amortyzacji)	-1 309 046,83	-3 532 325,00
strata netto	-1 406 499,62	-2 456 254,85
aktywa trwałe	3 013 769,43	2 826 989,73
aktywa obrotowe	4 920 983,55	9 887 672,21
należności	135 736,80	298 260,76
zobowiązania	4 636 108,40	9 311 135,82
kapitał własny	3 298 644,58	1 501 113,94
suma bilansowa	7 934 752,98	12 714 661,94

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 2022 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.

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 31.12.2022 r. Spółka The Dust S.A. zatrudniała* 30 osób.

W całej grupie kapitałowej The Dust S.A. na dzień 31.12.2022 r. zatrudnione* było 69 osób.

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.

* 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)+ umowy B2B + umowy o dzieło



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),
- 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



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

prować 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.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2022

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 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 2022

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.

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 bardzo istotnym 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. 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

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 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).

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 Giełdą 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 rezerwowy. 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.