



# **SKONSOLIDOWANY RAPORT KWARTALNY** **GRUPA KAPITAŁOWA THE DUST SPÓŁKA AKCYJNA**

## **II KWARTAŁ 2024**

Raport zawiera również dane jednostkowe spółki dominującej

Wrocław, 14 sierpnia 2024

Autoryzowany  
doradca:





## SPIS TREŚCI

<b>1. SYTUACJA RYNKOWA .....</b>	<b>3</b>	<b>6. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH.....</b>	<b>44</b>
1.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie.....	3	<b>7. SKONSOLIDOWANY BILANS .....</b>	<b>45</b>
1.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce.....	6	<b>8. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT.....</b>	<b>49</b>
<b>2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ .....</b>	<b>7</b>	<b>9. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH.....</b>	<b>51</b>
2.1. Podstawowe informacje .....	7	<b>10. SKONSOLIDOWANE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE .....</b>	<b>53</b>
2.2. Organizacja Grupy Kapitałowej.....	10	<b>11. BILANS JEDNOSTKOWY .....</b>	<b>55</b>
2.3. Zakres działalności.....	14	<b>12. JEDNOSTKOWY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT .....</b>	<b>59</b>
2.4. Model biznesowy .....	15	<b>13. JEDNOSTKOWY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH .....</b>	<b>61</b>
2.5. Akcje 18		<b>14. JEDNOSTKOWE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM.....</b>	<b>63</b>
2.6. Zasoby ludzkie.....	20	<b>15. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU .....</b>	<b>66</b>
<b>3. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W II KWARTALE 2024 ROKU .....</b>	<b>21</b>	15.1. Podstawa prawna sporządzenia raportu .....	66
3.1. Opis istotnych działań i wydarzeń z II kwartału 2024 r. oraz działań i wydarzeń po dniu bilansowym .....	21	15.1. Okres objęty raportem .....	66
<b>4. OPIS STANU REALIZOWANYCH PROJEKTÓW ORAZ PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI I JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ.....</b>	<b>23</b>	15.2. Polityka (zasady) rachunkowości .....	66
<b>5. STRATEGIA 2023-2028 .....</b>	<b>30</b>	15.3. Dane jednostkowe w raporcie skonsolidowanym .....	66
5.1. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy .....	41	15.4. Konsolidacja .....	66
		15.5. Badanie danych przez biegłego rewidenta.....	67



*Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,*

*w imieniu Zarządu The Dust S.A. jako Prezes Zarządu Spółki, przedstawiam Państwu raport za drugi kwartał 2024 roku.*

*W drugim kwartale bieżącego roku Grupa The Dust skupiała się na realizacji projektów, w tym w szczególności SERUM, Home Renovator oraz Project CURB. Ze względu na zakończenie umów wydawniczych na projekty The Inquisitor oraz Hotel Renovator (wersja konsolowa) zarząd skupiał się na optymalizacji kosztów operacyjnych wewnątrz grupy oraz alokacją zasobów do produkcji gier.*

*Na przestrzeni ostatnich miesięcy w szczególności w drugim kwartale 2024 roku zarząd postanowił podjąć działania w kontekście zakończenia współpracy z Phenomen Games i podpisania porozumienia odnośnie wszystkich projektów w Grupie i nowych studiów Garage Monkeys oraz Perfect Circle.*

*Premiera gry SERUM w wersji Early Access (wczesny dostęp) ze studia zależnego Game Island nie spełniła pokładanych oczekiwań zarówno Grupy, jak i wydawcy natomiast*

*działania które podjął Prezes Studia Game Island Michał Ojrzyński w kontekście rozwoju projektu we wczesnym dostępie i przygotowania finalnej wersji pozwalają wierzyć że projekt w przyszłości ma szansę pozytywnie zaistnieć. W obecnym momencie zespół Game Island został zredukowany do optymalnego rozmiaru i pracuje nad wersją finalną gry w tym wersją z trybem CO-OP. W tej wyjątkowej sytuacji Game Island zdecydował się na sprzedaż IP SERUM na rzecz wydawcy, aby pozyskany kapitał przeznaczyć w całości na dokończenie i rozwój wyżej wymienionej gry.*

*W studiu zależnym 4 Knights prace nad Projektem o kodowej nazwie Curb są prowadzone zgodnie z planem, a kolejne etapy bez przeszkód są odbierane przez wydawcę.*

*W spółce Two Horizons zostały podjęte działania zmierzające do pozyskania kapitału na rzecz rozwoju kolejnych projektów w tym ukończenia produkcji Home Renovator.*

*Grupa w kolejnych miesiącach będzie skupiać się na realizacji podpisanych umów wydawniczych, a także znalezieniu finansowania zastępczego na projekt Home Renovator.*

*Jakub Wolff  
Prezes Zarządu*



## 1. SYTUACJA RYNKOWA

### 1.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie

#### Globalny rynek gier

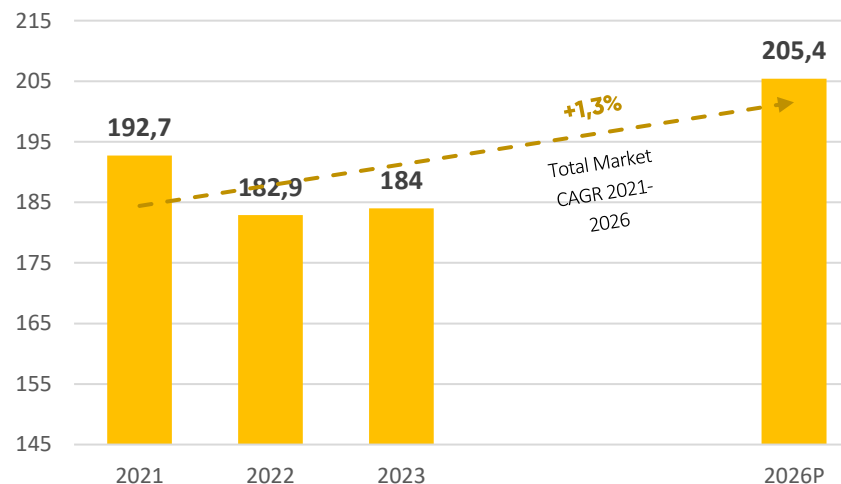
Grupa The Dust S.A. działa na globalnym rynku gier wideo. Według prognoz czołowej firmy badawczej Newzoo, zajmującej się analizą rynku gier i e-sportu, wartość światowego rynku gier w 2026 r. osiągnie poziom 205,4 mld USD, co warunkuje osiągnięcie przez wskaźnik CAGR (skumulowany roczny wskaźnik wzrostu) dla tego rynku poziomu 1,3% w latach 2021–2026. Bardziej optymistyczną prognozę przewiduje PwC w raporcie „Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026”, w którym podaje, że rynek będzie rósł średniorocznie o 8,0% w latach 2022–2026.

Na tempo wzrostu rynku zasadniczy wpływ mają z jednej strony: ciągły rozwój technologiczny, popularyzacja gier wideo, łatwiejsza dostępność sprzętu, a także rozwój kanałów dystrybucyjnych ułatwiających dotarcie do graczy. A z drugiej strony negatywnie wpływa niesprzyjająca globalna sytuacja gospodarcza. W istotny sposób oddziałują pogarszające się czynniki makroekonomiczne (poziom inflacji, tempo wzrostu PKB, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, stopa bezrobocia), które przekładają się na niższy dochód rozporządzalny gospodarstw domowych oraz wpływają na nastroje konsumenckie i decyzje zakupowe.

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

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

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



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



## Spoleczność graczy

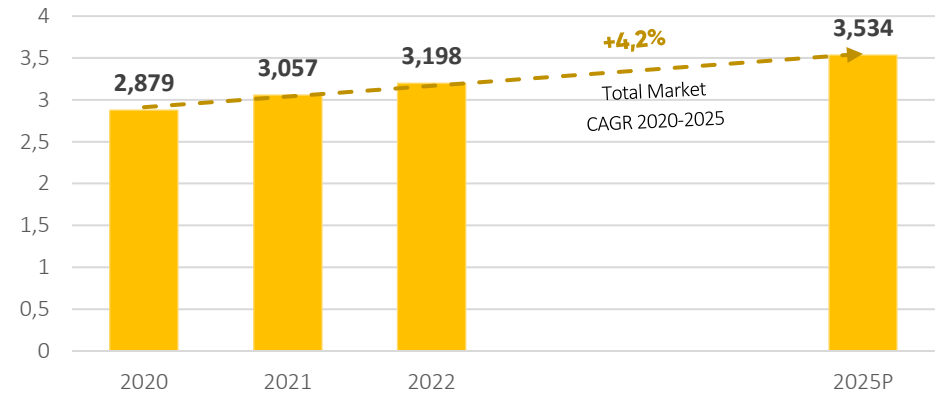
Pomimo mało optymistycznych prognoz dotyczących globalnej sytuacji gospodarczej, światowa społeczność graczy rośnie zarówno pod względem czasu spędzonego na grze, jak również liczebności. Analitycy Newzoo szacują, że w 2025 roku liczba graczy na całym świecie przekroczy 3,5 mld, a skumulowany roczny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

## Segmenty rynku

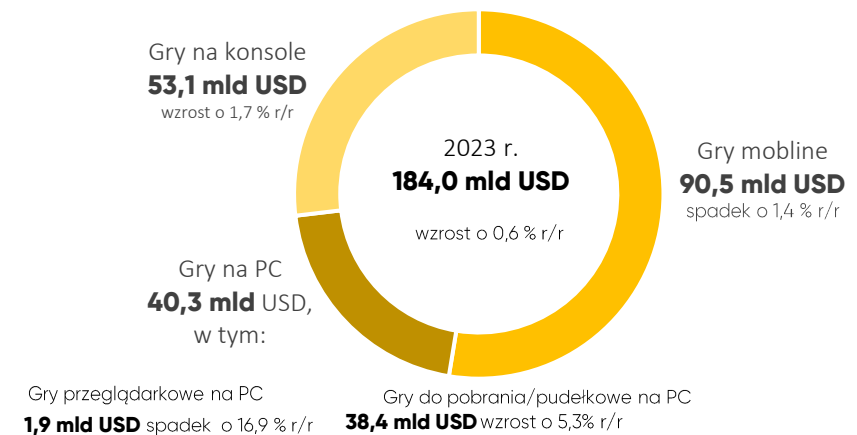
Rok 2022 był rokiem weryfikującym dynamiczne wzrosty jakie miały miejsce w latach napędzanych lockdownem. Na koniec 2022 r. wartość rynku wyniosła 182,9 mld USD i spadła o 5,1% r/r. W 2023 r. rynek ponownie zaczął rosnąć. Globalny rynek osiągnął w 2023 r. łącznie 184,0 mld USD przychodów, przy wzroście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

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

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



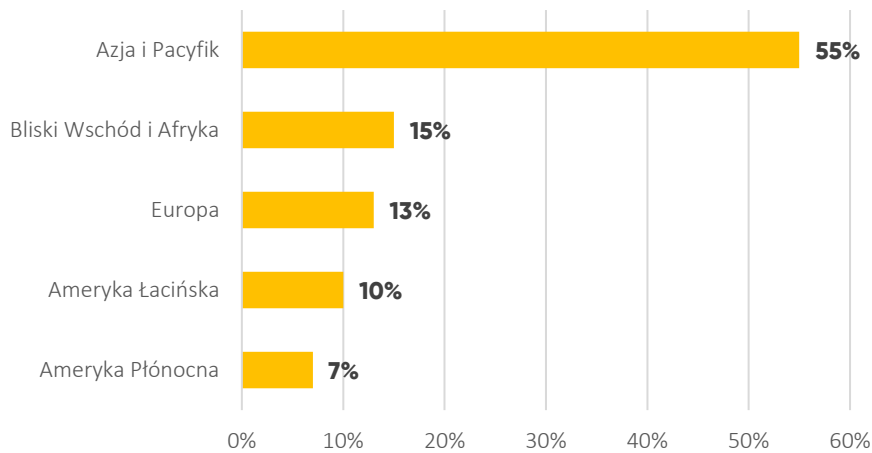
Wykres 2. Liczba aktywnych graczy na świecie w latach 2020-2022 i prognoza na lata 2023-2025 (w mld).  
Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



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

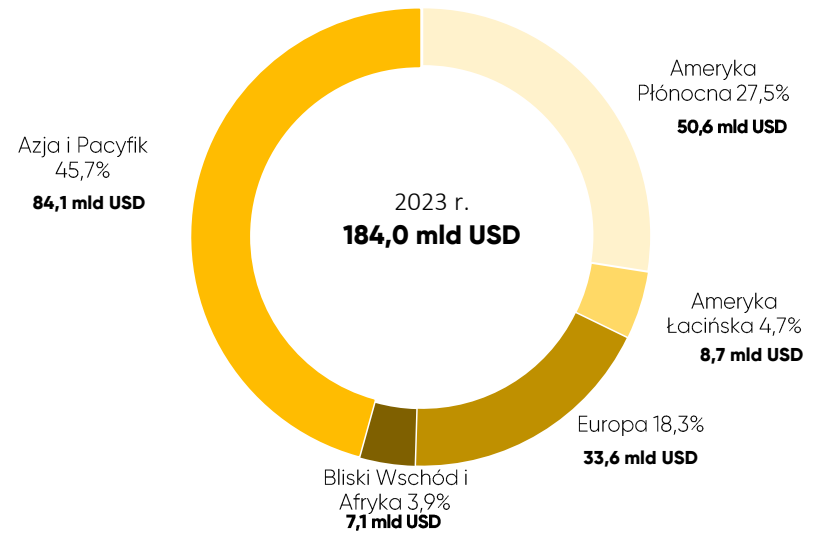


Biorąc pod uwagę aspekt geograficzny, największą część społeczności graczy – 55% (ponad 1,7 mld) – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Pacyfiku, którzy wygenerowali łącznie 84,1 mld USD, czyli 45,7 % całkowitego światowego przychodu z gier w 2023 r. Kolejnymi pod względem liczebności graczy regionami są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



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

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



**Wykres 5.** Udział poszczególnych regionów świata w przychodach rynku gier w 2023 roku (w mld USD i w %). Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, January 2024 r.

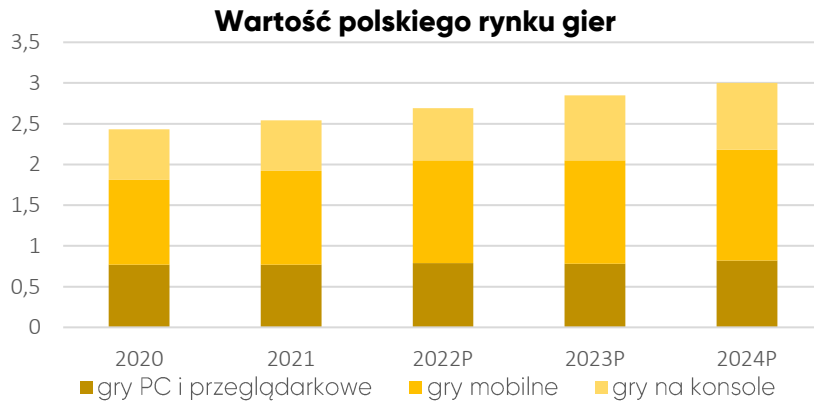


## 1.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce

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

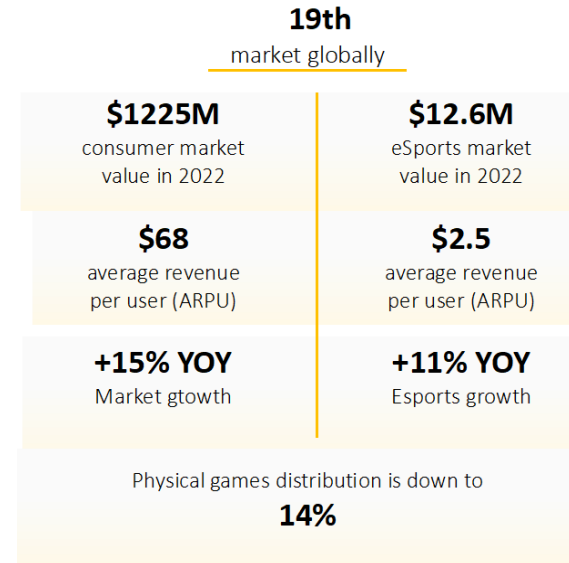
Polski rynek gier wideo rozwija się w szybkim tempie, ale patrząc na udział w globalnym rynku, stanowi niewielki jego ułamek - w 2019 r. stanowił 0,4%, a w 2020 r. około 0,38%.

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



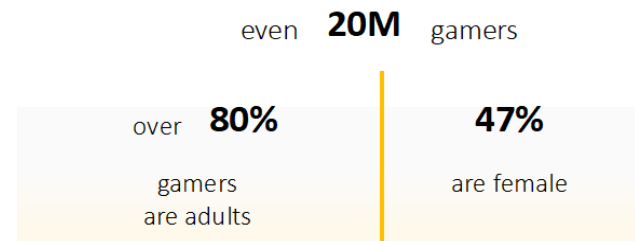
Wykres 6. Wartość polskiego rynku gier wg przychodów od konsumentów w latach 2020-2021 i prognoza na lata 2022-2024 (w mld PLN). Źródło: Raport „The Game Industry of Poland”, 2021 r.

## Polish game market



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

## Gamers in Poland



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





## 2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ

### 2.1. Podstawowe informacje

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

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

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

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

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





## Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 202.290,00 PLN (dwieście dwa tysiące dwieście dziewięćdziesiąt złotych 00/100) i dzieli się na 2.022.900 (dwa miliony dwadzieścia dwa tysiące dziewięćset) akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda akcja, w tym:

- 100.000 akcji na okaziciela serii A1 – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 100.000 akcji imiennych serii A2 – akcje uprzywilejowane (2 głosy z każdej akcji),
- 100.000 akcji imiennych serii A3 – akcje uprzywilejowane (2 głosy z każdej akcji),
- 300.000 akcji imiennych serii A4 – akcje uprzywilejowane (2 głosy z każdej akcji),
- 735.000 akcji na okaziciela serii B – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 145.000 akcji na okaziciela serii C – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 17.900 akcji na okaziciela serii D – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 225.000 akcji na okaziciela serii E – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane),
- 300.000 akcji na okaziciela serii F – akcje zwykłe (nieuprzywilejowane).

The Dust S.A. powstała wskutek przekształcenia The Dust Sp. z o.o. Akcje serii A (z których następnie powstały akcje serii A1, A2, A3 i A4) i akcje serii B zostały objęte przez założycieli Spółki proporcjonalnie do liczby udziałów posiadanych przez nich w kapitale zakładowym spółki przekształcanej i w całości zostały pokryte jej majątkiem. Udziały The Dust Sp. z o.o. zostały w pełni opłacone wkładami pieniężnymi. Akcje serii C, E i F zostały w pełni pokryte wkładami pieniężnymi (przelewy bankowe).

## Zarząd i Rada Nadzorcza Jednostki Dominującej

Skład organów Jednostki Dominującej wg stanu na dzień publikacji raportu za II kwartał 2024 r., tj. 14.08.2024 r. W okresie objętym raportem oraz po dniu bilansowym skład organów Emitenta nie uległ zmianie.

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

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

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



Obecna kadencja Rady Nadzorczej The Dust S.A. rozpoczęła swój bieg 8 czerwca 2022 r. na podstawie uchwał podjętych przez Walne Zgromadzenie The Dust S.A.

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

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

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



## 2.2. Organizacja Grupy Kapitałowej

The Dust S.A. tworzy grupę kapitałową, w skład której wchodzi Emitent oraz trzy spółki zależne: Game Island S.A., Two Horizons S.A. i 4Knights S.A. („spółki zależne”, „jednostki zależne”, „studia zależne”). Działalność wymienionych podmiotów skupiona jest na produkcji gier. Każda ze spółek specjalizuje się w produkcji gier o innym charak-

terze, grupie docelowej i budżecie. Celem powołania poszczególnych spółek jest budowanie marek rozpoznawanych przez graczy i kojarzonych z ich najważniejszymi produkcjami. Emitent posiada dwie spółki stowarzyszone oraz nie posiada zakładów oraz oddziałów. Spółka The Dust S.A. i pozostałe spółki zależne zostały utworzone na czas nieoznaczony.

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



W grudniu 2023 r. zawiązane zostały przez The Dust S.A. i Phenomen Games S.A. dwie spółki Garage Monkeys S.A. i Perfect Circle S.A. Kapitał zakładowy każdej spółki wynosi 100 tys. PLN i dzieli się na 1 000 000 akcji o wartości nominalnej 0,10 PLN każda akcja. The Dust objął 30% w kapitale zakładowym każdej z założonych spółek, stanowiącym

30% w ogólnej liczbie głosów. Obie spółki zostały założone w celu realizacji projektów gamedev, jednak w wyniku porozumienia z inwestorem z dnia 27 czerwca 2024 r. Emitent sprzedał wszystkie akcje tych spółek.



## Game Island S.A.

Game Island S.A. jest studium zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A. na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień publikacji raportu za Q2 2024 r., tj. 14 sierpnia 2024

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

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

Nazwa (firma)	Game Island Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Wyspa Słodowa 7, 50-266 Wrocław
Telefon	+48 661 011 179
E-mail	office@gameisland.pl
Strona internetowa	www.gameisland.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier na urządzenia elektroniczne stacjonarne
REGON	386886958
Kapitał zakładowy	174.693,40 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000857298
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego



### Two Horizons S.A.

Two Horizons S.A. jest studium zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A. na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień publikacji raportu za Q2 2024 r., tj. 14 sierpnia 2024

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

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

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



## 4Knights S.A.

4Knights S.A. jest studiem zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A. na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień publikacji raportu za Q2 2024 r., tj. 14 sierpnia 2024 r.,

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

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

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

### Autoryzowany Doradca

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

www.ttconsulting.pl

### Animator

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

www.bdm.pl



### 2.3. Zakres działalności

Grupa The Dust S.A. specjalizuje się w produkcji wysokiej jakości gier komputerowych w oparciu o własne IP, których produkcje finansuje we współpracy z globalnymi wydawcami – obecnie są to: Focus Entertainment S.A., Kalypso Media Group GmbH oraz Toplitz Productions GmbH oraz w 4Knights S.A. jeden z czołowych globalnych wydawców, który zastrzegł sobie zakaz ujawniania nazwy.

Grupa zakłada cykliczną produkcję nowych gier w ramach każdego studia zależnego, która zapewni jej ciągłość operacyjną. Model biznesowy poszczególnych spółek z Grupy opiera się na planowaniu produkcji tak, aby zachować ciągłość pracy – na etapie finalizacji projektu rozpoczynane są prace nad proof-of-concept nowego tytułu (model biznesowy został opisany szczegółowo w pkt. 2.4), przy jednoczesnym długoterminowym wsparciu wydanych wcześniej tytułów poprzez aktualizacje i rozszerzenia, a w przyszłości również sequele. Ciągły dialog prowadzony ze społecznością graczy oraz odpowiadanie na ich potrzeby pozwoliło Grupie na zbudowanie szerokiej bazy użytkowników, co ma bezpośrednie przełożenie na rozwój realizowanych produkcji oraz dostarczanie na rynek optymalnych i oczekiwanych rozszerzeń i dodatków, a w długim okresie czasu zapewnienie wydłużenia cyklu życia gier oraz sukcesywnego zwiększania poziomu sprzedaży.

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

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

Game Island S.A. specjalizuje się w produkcji gier z gatunku survival. Zespół obecnie pracuje nad projektem Serum, który miał premierę w wersji early access 23 maja 2024 roku.

Two Horizons S.A. specjalizuje się w tworzeniu gier z gatunku symulatorów i renowatorów. W czerwcu 2024 r. zakończyła się produkcja gry Hotel Renovator, kiedy 19 czerwca miała miejsce premiera gry na konsole poprzedniej generacji (PlayStation 4 i Xbox One). Gra została wcześniej wydana na platformę PC (7 marca 2023 r.) oraz na konsole nowej generacji (12 marca 2024 r.). Na etapie produkcji w fazie alpha znajduje się gra Home Renovator, która w założeniu Zarządu będzie wydana w modelu self-publishing. Two Horizons jednocześnie poszukuje wydawcy w celu wznowienia projektu Airport Renovator.

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

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

Obecnie Grupa prowadzi sprzedaż gier Hotel Renovator, The Inquisitor oraz SERUM na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej. Kluczowym kanałem dystrybucyjnym są platformy Steam prowadzona przez Valve Corporation, XBOX STORE oraz PLAYSTATION STORE. Gry dostępne są również w sprzedaży na platformie Epic Games





Store oraz Hotel Renovator w sklepie cyfrowym Focus Entertainment, a The Inquisitor w sklepie cyfrowym Kalypso.

### Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju Grupy

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

#### 2.4. Model biznesowy

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

### Zakłady

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

### Środowisko naturalne

Działalność Spółki nie ma istotnego wpływu na środowisko naturalne.

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



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



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

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



*Tabela. Umowy wydawnicze w Grupie The Dust na dzień publikacji raportu za drugi kwartał 2024 r., tj. 14 sierpnia 2024 r.*

Developer					
Projekt	Serum	Project Sword	Hotel Renovator	Home Renovator	CURB Project
Wydawca		Planowany wydawca		Projekt realizowany w modelu self-publishing	Globalny wydawca
Budżet pokrywany przez wydawcę lub studio (MG)	1,60 mln EUR	TBA	1,00 mln EUR	1,5 mln PLN	TBA
Marketing pokrywany przez wydawcę lub studio	200 tys. EUR	TBA	200 tys. EUR	270 tys. PLN	TBA
Planowana data wydania	H1/2024 (Early Access)	TBA	PC Q1/2023 K Q1/2024 & Q2/2024	2025	Q4/2024 (Early Access)

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

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



## 2.5. Akcje

Akcje The Dust S.A. serii A1, B, C, E i F są wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu NewConnect, prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 500.000 szt. akcji serii A2, A3 i A4 nie jest wprowadzonych do obrotu, ponieważ są to akcje imienne uprzywilejowane co do prawa głosu (dwa głosy na jedną akcję).

Akcje serii D zostały zarejestrowane w KRS w dniu 10 maja 2024 r. i docelowo zostaną wprowadzone do Alternatywnego Systemu Obrotu NewConnect.

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

Indeksy	NClndex (udział w indeksie: 0,438%*)
Segment	NewConnect Base
Sektor	Gier
ISIN	PLTHDST00017
Ticker	THD
Liczba akcji łącznie	2.022.900
Liczba akcji w obrocie	1.505.000 (74,40% wszystkich akcji)
Data pierwszego notowania	16.04.2018 – akcje serii B i C, 18.06.2020 – akcje serii E, 24.05.2021 – akcje serii A1, 26.08.2021 – akcje serii F

\* Źródło: Portfel NClndex na dzień 09.05.2024 <https://gpwbenchmark.pl/karta-indeksu?isin=PL9999999565>

**Tabela.** Dane statystyczne dotyczące notowań akcji The Dust S.A. w II kwartale 2024 r.

	30.06.2024	30.06.2023
Liczba akcji w obrocie na koniec okresu	1.505.000	1.505.000
Cena akcji na koniec Q2 (PLN)	2,42	17,35
Cena maksymalna Q2 (PLN)	9,60	18,20
Cena minimalna Q2 (PLN)	2,25	12,50
Średnia cena zamknięcia akcji Q2 (PLN)	5,85	14,68
Średni dzienny obrotów (PLN)	42 994	27 635
Średni dzienny wolumen obrotów (sztuk)	10 538	1 852



### Akcje własne

W drugim kwartale 2024 r. Emitent oraz spółki od niego zależne (Two Horizons S.A., Game Island S.A. i 4Knights S.A.) nie nabywały, nie zbywały ani nie posiadały akcji własnych.

### Akcjonariat

Struktura akcjonariatu The Dust S.A. nie uległa zmianie w II kwartale 2024 r., ani do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 sierpnia 2024 roku.

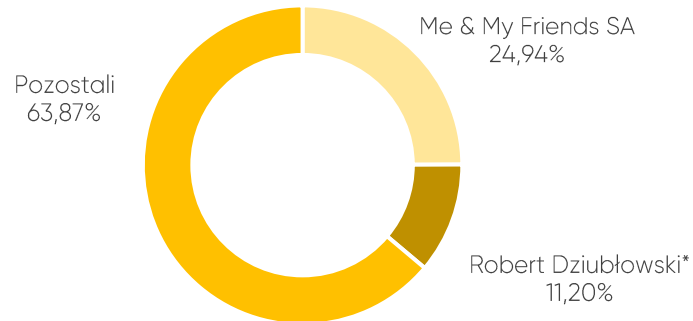
**Tabela.** Struktura akcjonariatu The Dust S.A. – stan na dzień publikacji raportu, tj. 14.08.2024 roku

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

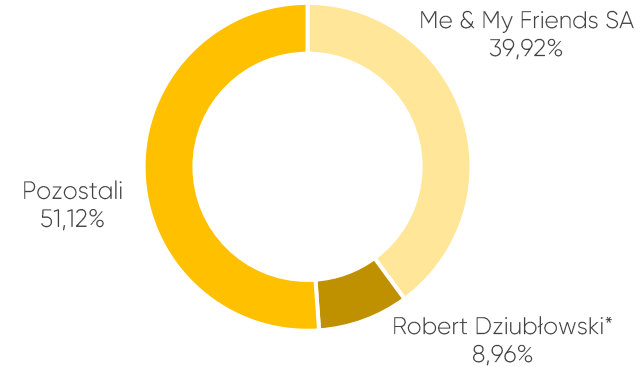
\*Pośrednio poprzez podmioty zależne - żaden podmiot zależny nie osiągnął progu 5% w ogólnej liczbie głosów



**Wykres 7.** Struktura akcjonariatu The Dust S.A.  
wg % udziału w liczbie akcji



**Wykres 8.** Struktura akcjonariatu The Dust S.A.  
wg % udziału w liczbie głosów



## 2.6. Zasoby ludzkie

**Tabela.** Zasoby ludzkie w Grupie The Dust S.A. w II kwartale 2024 i 2023

	30.06.2024	30.06.2023
Liczba pracowników – łącznie	36	74
Liczba pracowników (pełny etat)	13	33
Liczba współpracowników	13	22
Inne formy zatrudnienia*	10	19

\*umowy cywilno-prawne



### 3. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W II KWARTALE 2024 ROKU

#### 3.1. Opis istotnych działań i wydarzeń z II kwartału 2024 r. oraz działań i wydarzeń po dniu bilansowym

##### **Opublikowanie oficjalnego tytułu gry produkowanej pod kodową nazwą Project Hammer**

W dniu 15 kwietnia 2024 r. miały miejsce następujące istotne wydarzenia dotyczące produkowanej przez Two Horizons S.A., spółkę zależną od The Dust, gry pod kodową nazwą Project Hammer, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 8/2023 z dnia 23 sierpnia 2023 r.:

1. Do publicznej wiadomości został podany oficjalny tytuł Gry, który brzmi "Home Renovator".
2. Na Steam (światowa platforma dystrybucji gier elektronicznych) opublikowana została karta Gry z informacjami na jej temat. Jest ona dostępna pod adresem: <https://store.steampowered.com/app/1795260>
3. Opublikowany został teaser Gry dostępny na platformie Steam oraz na kanale YouTube Two Horizons pod adresem: <https://youtu.be/kPvi6OCqaDw>

Jednocześnie Emitent potwierdza, że Gra zostanie wydana w modelu self-publishing, tzn. zarówno developerem, jak i wydawcą Gry jest Two Horizons.

##### **Aktualizacja wartości bilansowych związanych z grą "The Inquisitor"**

W dniu 30.04.2024 roku zarząd podjął decyzję na podstawie raportów sprzedażowych przekazanych przez wydawcę gry Kalypso Media GmbH o odpisaniu całości kosztów projektu z uwagi na niskie prawdopodobieństwo osiągnięcia tantiem z tytułu udziału w sprzedaży gry. Spółka podjęła decyzję o dokonaniu aktualizacji wartości pozycji bilansowych dotyczących Gry (odpisów):

- aktywów, tj. kosztów przypadających na Spółkę oraz inwestora w łącznej kwocie 9,86 mln zł – co zostanie ujęte w pozostałych kosztach operacyjnych,

- pasywów, tj. zobowiązań Spółki związanych z wpłatami inwestora w kwocie 2,00 mln zł – co zostanie ujęte w pozostałych przychodach operacyjnych.

Wskazane wyżej zobowiązanie 2,00 mln zł to bezzwrotny wkład inwestora współfinansującego grę, o którym Spółka informowała raportem bieżącym nr 18/2019.

Jednocześnie Spółka informuje, że przychody z tytułu umowy wydawniczej na projekt „The Inquisitor” z Kalypso Media GmbH zostały aktywowane w rachunku zysków i strat w lutym 2024 r. w kwocie 6,12 mln zł, co stanowi przychód Spółki.

Powyższe zdarzenia skutkują powstaniem w 2024 r. przychodów w kwocie 8,19 mln i kosztów w kwocie 9,86 mln zł, co daje ujemny wpływ na wynik Spółki w kwocie 1,74 mln zł.

##### **Premiera gry SERUM**

23 maja 2024 r. miała miejsce premiera gry Serum w wersji Early Access (Wczesnego Dostępu) na platformie Steam. Do premiery gry Serum przystępowaliśmy z Wishlistą liczącą ponad 170 000 użytkowników, po udanej prezentacji wersji demonstracyjnej gry na festiwalu STEAM FEST, gdzie nasz tytuł uplasował się na 17 miejscu wśród najbardziej obserwowanych tytułów i znalazł się w TOP 50 najczęściej granych tytułów popularnego festiwalu. Dodatkowo w kwietniu 2024 przeprowadziliśmy otwarte playtesty gry SERUM, w których oceny poszczególnych elementów tj. oprawa graficzna, gameplay czy storyline były na poziomie 7/10 wśród graczy.

Niestety premiera gry okazała się rozczarowująca tak dla spółki Game Island, jak i dla wydawcy Toplitz Productions GmbH. Zarówno peak graczy, ocena gry oraz sprzedaż w





pierwszych tygodniach były mocno niezadowolające i znacznie poniżej oczekiwań jakie zakładaliśmy.

Wobec zaistniałej sytuacji popremierowej Zarząd spółki Game Island, w celu ograniczenia kosztów, musiał podjąć decyzję o redukcji zespołu SERUM do optymalnego rozmiaru. Game Island zdecydował się także na sprzedaż IP SERUM na rzecz wydawcy, w celu pozyskania dodatkowych środków na finansowanie projektu (środki te w całości zostaną przeznaczone na rozwój gry Serum).

Obecnie zespół Game Island wspólnie z Wydawcą pracują nad poprawą, optymalizacją i zawartością gry w tym nad wersją z trybem CO-OP, tak aby w dniu premiery pełnej wersji osiągnąć zakładane współczynniki.

Premiera wersji Full Release planowana jest na koniec IV kwartału bieżącego roku.

### **Zawieszenie prac nad projektami Project Hammer i Project Sword**

7 czerwca 2024 r. zarządy spółek zależnych Two Horizons oraz Game Island podjęły decyzję o tymczasowym zawieszeniu produkcji projektów Projekt Hammer (gra o tytule Home Renovator) oraz Project Sword. Przyczyną zawieszenia prac był brak regulowania wpłat na powyższe projekty przez Inwestora oraz brak możliwości pokrywania kosztów produkcji ze środków własnych Emitenta i Spółek Zależnych. Wznowienie produkcji obu tytułów będzie mogło nastąpić po pozyskaniu dalszego finansowania z innego źródła.

### **Zawarcie porozumienia z Phenomen Games S.A.**

W dniu 27 czerwca 2024 roku The Dust S.A. wraz z podmiotami zależnymi Game Island S.A. i Two Horizons S.A. zawarły z Phenomen Games S.A. z siedzibą w Warszawie porozumienie dotyczące rozwiązania umowy ramowej, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 9/2023 z dnia 13 września 2023 roku oraz umowy gwarancyjnej z dnia 8 grudnia 2023 roku pod warunkiem realizacji postanowień Porozumienia.

Zgodnie z Porozumieniem, Emitent wraz z podmiotami zależnymi Game Island S.A. i Two Horizons S.A., zachowuje prawa do IP Project Sword oraz Project Hammer oraz rozwoju gier, jednocześnie zobowiązuje się do podjęcia wszelkich niezbędnych kroków zmierzających do pozyskania wydawcy lub kapitału niezbędnego do samodzielnej realizacji Project Hammer oraz Project Sword. Inwestor zachowuje prawa do wynagrodzenia z powyższych projektów zgodnie z zapisami umów wykonawczych ograniczonego do wysokości faktycznie wniesionych wpłat na projekty. Inwestor nie jest zobowiązany do dalszego finansowania ww. projektów.

Jednocześnie w dniu 27 czerwca 2024 roku Emitent zbył wszystkie akcje w Garage Monkeys S.A. i Perfect Circle S.A. na rzecz Inwestora.

Dodatkowo Emitent wraz z Game Island S.A. i Two Horizons S.A., podpisał z Inwestorem aneksy do porozumień z dnia 24 czerwca 2022 roku (raport bieżący nr 10/2022 z dnia 25 czerwca 2022 roku) przedłużające termin złożenia wniosków o wprowadzenie akcji Game Island S.A. i Two Horizons S.A. do zorganizowanego obrotu na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. do 28 lutego 2025 roku.

### **Podpisanie aneksu do umowy wydawniczej z Toplitz Productions GmbH dotyczącego gry Serum**

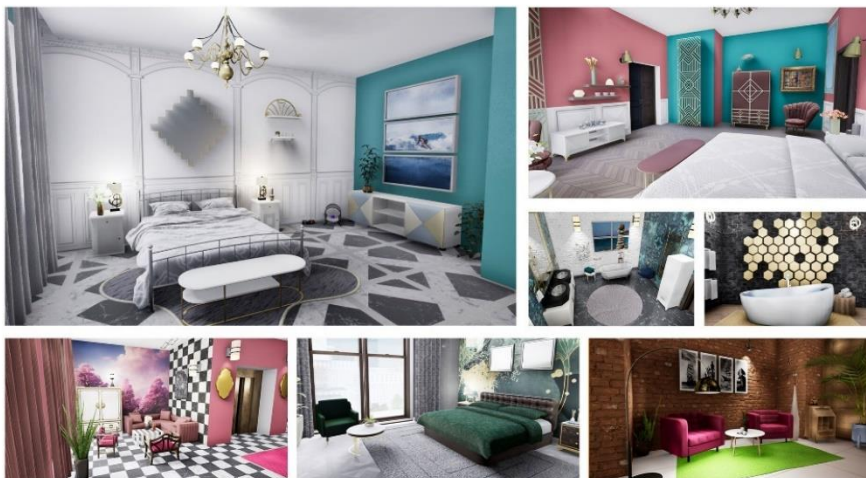
W dniu 10.07.2024 Game Island podpisała aneks do umowy wydawniczej z Toplitz Productions GmbH w zakresie finansowania produkcji pełnej wersji gry Serum oraz własności intelektualnej do Gry.

Na podstawie aneksu prawa do własności intelektualnej Serum (IP - Intellectual Property) zostają przeniesione do Toplitz za wynagrodzeniem w wysokości 100 tys. Euro. Jednocześnie Game Island zobowiązała się do przeznaczenia otrzymanych środków na produkcję pełnej wersji Gry, zawierającej m.in. tryb multiplayer. Termin zakończenia produkcji pełnej wersji Gry to IV kwartał 2024 r.

Co istotne, Game Island ma zapewniony udział w przychodzie ze sprzedaży Gry (revenue share) już od pierwszej sprzedanej kopii zarówno w wersji na komputery PC (produkowanej przez Game Island), jak i wersji na konsole, których produkcja będzie realizowana przez Toplitz.



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



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

W 2022 roku studio Two Horizons podpisało umowę wydawniczą z francuskim wydawcą Focus Entertainment dotyczącą wydania gry. Na podstawie umowy wydawca zobowiązał się do pokrycia kosztów produkcji gry w kwocie 0,94 mln Euro, do dystrybucji gry na platformach Steam, Epic Store, PlayStation Store, Microsoft Store oraz do pokrycia kosztów marketingu.

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

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

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

Studio pracowało również nad aktualizacjami gry zawierającymi poprawki błędów. Do dnia sporządzenia niniejszego raportu ukazało się siedem darmowych aktualizacji gry



wprowadzających poprawki błędów oraz integrację z narzędziem mod.io, które umożliwia dodawanie własnych modeli 3D do gry przez każdego gracza. Treści generowane przez użytkowników (User Generated Content – UGC) to trend branży gamingowej, do którego studio podchodzi z dużą uwagą. Umożliwienie wprowadzania przez graczy własnych modeli mebli i dodatków daje nieskończone możliwości aranżacji i personalizacji wnętrz hotelowych. Pobudzenie kreatywności graczy jest jednym z głównych filarów produkowanego przez spółkę zależną tytułu

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

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

12 marca 2024 r. została wydana wersja na konsole bieżącej generacji (PlayStation 5 i Xbox Series S/X). Wersja na konsole PlayStation jest dostępna pod adresem <https://store.playstation.com/pl-pl/concept/10007315>, natomiast wersja na konsole Xbox pod adresem <https://www.xbox.com/en-US/games/store/hotel-renovator/9NWW5Q7M7DJQ>. Na dzień sporządzenia bieżącego raportu spółka Two Horizons nie dysponuje danymi sprzedażowymi obejmującymi okres sprzedaży gry na konsole.

Opublikowanie gry w wersji na konsole poprzedniej generacji (PlayStation 4 i Xbox One) miało miejsce 19 czerwca br. Wydarzenie to nie było traktowane przez wydawcę jako osobna premiera, więc nie wiązało się z dodatkowymi działaniami marketingowymi. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu opublikowane zostały również paczki poprawek do obu wersji konsolowych, co zakończyło wykonanie kontraktu Two Horizons S.A. z wydawcą (Focus Entertainment) w zakresie produkcji gry. Zgodnie z umową wydawniczą przychody z gry w pierwszej kolejności pokrywają koszty wydawcy, zarówno kwotą wpłaconą do Two Horizons na pokrycie kosztów produkcji, ale również koszty wewnętrzne prowadzenia projektu, testowania, lokalizacji i marketingu. Do dnia sporządzenia niniejszego raportu przychody z gry nie pokryły kosztów poniesionych przez wydawcę.

Ocena gry na dzień 10 sierpnia 2024 to 4,05 przy 229 opiniach w sklepie PlayStation Store.

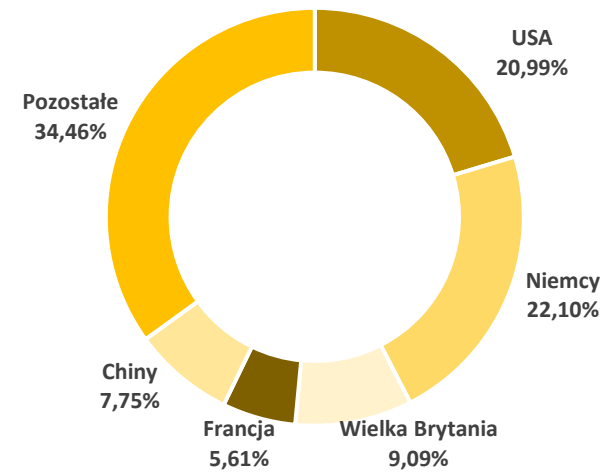
Wyłącznym właścicielem praw do własności intelektualnej gry pozostanie Two Horizons. Focus otrzymał licencję na sprzedaż gry na okres 7 lat. Na dzień raportu spółka Two Horizons otrzymała łączne wynagrodzenie w wysokości 5,25m PLN.





**Tabela.** Dane statystyczne dotyczące gry Hotel Renovator – stan na dzień 10 sierpnia 2024 r.

Ocena Steam	78%
Liczba recenzji na Steam	1732
Ocena PlayStation Store	4,05
Liczba recenzji PlayStation Store	229
Peak graczy	2503
Maksymalny dobowy peak graczy z ostatnich 30 dni	168
Średni czas gry	15 h 12 min
Mediana czasu gry	8 h 12 min
Odsetek graczy grających ponad 20 godzin	22%
Obecny stan wishlist	157 680



**Wykres 11.** Sprzedaż gry Hotel Renovator w poszczególnych krajach od dnia premiery do dnia publikacji raportu za II kwartał 2024 roku. (%)



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

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

Strony ustaliły, że:

- Globalnym, wyłącznym wydawcą gry Airport Renovator będzie Focus Entertainment S.A.
- Gra zostanie wydana na platformy PC, Sony PlayStation 5 i Microsoft Xbox Series X.
- Two Horizons otrzyma od Focus 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 sequelach gry.

W wyniku aneksu z dnia 26 października 2023 r. zmianie uległ planowany termin ukończenia produkcji gry z IV kwartału 2024 na I kwartał 2025 roku. Zmienił się również wkład wydawcy na produkcję gry z 1,68 mln Euro na 1,72 mln Euro, przy czym środki wcześniej przewidziane na produkcję dodatków zostały przesunięte na pokrycie produkcji bazowej wersji gry.



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





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

Od momentu wypowiedzenia umowy wydawniczej przez Focus Entertainment studio Two Horizons prowadzi starania o pozyskanie nowego wydawcy na ten tytuł.

Na dzień raportu spółka Two Horizons otrzymała od wydawcy Airport Renovator łączne wynagrodzenie w wysokości 3,29 mln PLN.

#### **Home Renovator (nazwa kodowa: Project HAMMER)**

Studio Two Horizons rozpoczęło prace nad trzecim swoim projektem o nazwie kodowej Project Hammer. Będzie to gra z gatunku renowatorów, a więc kontynuująca specjalizację studia w tym gatunku. Jednocześnie, realizując strategię Grupy The Dust, będzie to pierwsza gra w Grupie wydana w modelu self-publishing, czyli bez udziału zewnętrznego wydawcy. W tym przypadku, zarówno developerem, jak i wydawcą, będzie Two Horizons. Łączny budżet na produkcję i marketing gry jest planowany na poziomie 1,8 mln PLN.

Obecnie gra znajduje się w fazie wczesnego demo, a produkcja gry została czasowo wstrzymana z powodu zakończenia współpracy z inwestorem, o której Emitent informował w raportach bieżących nr 8/2023, 3/2024 oraz 9/2024. W związku z tym studio Two Horizons stara się o pozyskanie funduszy na kontynuację produkcji Home Renovator z innego źródła. Wcześniej podawany harmonogram prac, przewidujący wydanie wersji demo w IV kwartale 2024 roku oraz wydanie gry we wczesnym dostępie w I kwartale 2025 roku, ulegnie zmianie.

15 kwietnia 2024 r. została upubliczniona handlowa nazwa projektu skrywającego się wcześniej pod nazwą kodową Project Hammer.

Tego samego dnia została odkryta karta gry w serwisie Steam, która jest dostępna pod adresem [https://store.steampowered.com/app/1795260/Home\\_Renovator/](https://store.steampowered.com/app/1795260/Home_Renovator/). Jednocześnie został opublikowany teaser gry na kanale Youtube Two Horizons, dostępny pod adresem <https://youtu.be/kPvi6OCgaDw>.

Gra Home Renovator umożliwi graczom wcielenie się w rolę projektanta wnętrz. Gracz będzie miał szansę wyrazić swoją kreatywność i umiejętności wnętrzarskie przekształcając zaniedbane domy w przytulne, funkcjonalne bądź olśniewające rezydencje. Niezależnie od tego, czy gracz będzie doświadczonym projektantem wnętrz, czy początkującym dekoratorem, w pełnym uroku świecie dekoracji Home Renovator znajdzie coś dla siebie.

Home Renovator będzie pierwszą grą w Grupie The Dust wydaną w modelu self-publishing, czyli bez udziału zewnętrznego wydawcy. W tym przypadku, zarówno developerem, jak i wydawcą, będzie Two Horizons.



## SERUM



Serum to pierwszy tytuł produkowany przez studio zależne Game Island S.A. Gracz wciela się w postać, która z nieznanego powodu budzi się w nieznanym miejscu, a do jej ciała wszczepiona zostaje tajemnicza technologia. Aby przeżyć, będzie nieustannie potrzebować tajemniczego Serum, które podtrzymuje go przy życiu. Gra z gatunku survival o dynamicznym systemie rozgrywki połączonym z unikalnymi mechanikami craftingu. Rozwój umiejętności i customizacja bohatera następują poprzez odkrywanie nowych technologii i poznawanie tajemnic ich zastosowania. Docelowym odbiorcą tytułu, do którego zostanie skierowany projekt Serum będzie bez względu na płeć osoba w wieku od 16 do 45 roku życia, której ulubionymi gatunkami gier są survival nastawione na walkę bronią białą w trudnym i niesprzyjającym otoczeniu.

W czerwcu 2022 r. spółka zależna Game Island S.A. podpisała umowę wydawniczą na produkcję gry Serum z niemieckim wydawcą Toplitz Productions GmbH - raport bieżący ESPI nr 7/2023 z dnia 9 czerwca 2022 r. Na podstawie umowy wydawca pokrywa koszty produkcji i promocji gry. Umowa opiewa na 1,75 mln EUR, z czego 1,60 mln EUR to budżet produkcyjny gry, który zostanie przekazany przez wydawcę do Game Island S.A. po realizacji określonych w umowie etapów produkcji gry (w formie wpłat do spółki), a 0,15 mln EUR zostanie przeznaczony przez wydawcę na marketing projektu.

23 maja 2024 r. miała miejsce premiera gry Serum w wersji Early Access (Wczesnego Dostępu) na platformie Steam. Do premiery gry Serum przystępowaliśmy z Wishlistą liczącą ponad 170 000 użytkowników, po udanej prezentacji wersji demonstracyjnej gry na festiwalu STEAM FEST, gdzie nasz tytuł uplasował się na 17 miejscu wśród najbardziej obserwowanych tytułów i znalazł się w TOP 50 najczęściej granych tytułów popularnego festiwalu. Dodatkowo w kwietniu 2024 przeprowadziliśmy otwarte playtesty gry SERUM, w których oceny poszczególnych elementów tj. oprawa graficzna, gameplay czy storyline były na poziomie 7/10 wśród graczy.

Niestety premiera gry okazała się rozczarowująca tak dla spółki Game Island, jak i dla wydawcy Toplitz Productions GmbH. Zarówno peak graczy, ocena gry oraz sprzedaż w pierwszych tygodniach były mocno niezadowolające i znacznie poniżej oczekiwań jakie zakładaliśmy.

Wobec zaistniałej sytuacji popremierowej Zarząd spółki Game Island, w celu ograniczenia kosztów, musiał podjąć decyzję o redukcji zespołu SERUM do optymalnego rozmiaru. Game Island zdecydował się także na sprzedaż IP SERUM na rzecz wydawcy, w celu pozyskania dodatkowych środków na finansowanie projektu (środki te w całości zostaną przeznaczone na rozwój gry Serum).

Obecnie zespół Game Island wspólnie z Wydawcą pracują nad poprawą, optymalizacją i zawartością gry w tym nad wersją z trybem CO-OP, tak aby w dniu premiery pełnej wersji osiągnąć zakładane współczynniki.





Premiera wersji Full Release planowana jest na koniec IV kwartału bieżącego roku.

### **Project Sword**

We wrześniu 2023 r. studio Game Island S.A. rozpoczęło prace nad drugim projektem o nazwie kodowej Project Sword. Nowy tytuł jest zgodny ze specjalizacją studia, czyli produkcją gier z gatunku survival. W chwili obecnej projekt został wstrzymany do odwołania.

### **Project Crusaders**

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

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

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

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

### **Curb Project**

Na początku II kwartału 2023 r. 4knights S.A. podjęła rozmowy z wiodącym europejskim wydawcą gier w celu nawiązania współpracy deweloperskiej przy tworzeniu nowego tytułu (Curb Project). W wyniku rozmów w kwietniu 2023 r. spółka zależna podpisała umowę wydawniczą (raport bieżący ESPI nr 3/2023 z dnia 6 kwietnia 2023 r.). Umowa zakłada, że przez pierwsze 6 miesięcy współpracy wydawca sfinansuje taką część produkcji, aby możliwa była weryfikacja koncepcji gry - faza proof of concept (PoC). Jeśli etap ten zakończy się pozytywnie, to podjęta zostanie decyzja o produkcji pełnej wersji gry, również finansowanej przez wydawcę. Premiera gry planowana jest na 2025 r.

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

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

W II kwartale 2024 roku, 4Knights S.A. potwierdziło z Wydawcą zaktualizowany plan produkcji, kontynuując prace nad Curb Project w kierunku wersji Alpha planowanej na późny III kwartał 2024. Na dzień publikacji sprawozdania wszystkie prace realizowane są zgodnie z przyjętym harmonogramem.



## 5. Strategia 2023–2028

---

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

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

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

Zgodnie z założeniami nowej strategii Grupa dalej będzie kontynuować współpracę z globalnymi wydawcami, aby wzbogacić posiadane know how w zakresie marketingu

## CEL STRATEGICZNY

---

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



i komercjalizacji projektów, a także w celu pozyskania kapitału na sukcesywne wprowadzanie self publishingu w wybranych projektach. Na początkowym etapie rozwoju nowo powstałe studia zależne będą działać we współpracy z wydawcami, aby w późniejszym, już dojrzałym okresie rozwoju (po realizacji 2 projektów we współpracy z wydawcami), przejść na samodzielną realizację produkcji i sprzedaż.

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

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

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

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

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

## CEL BIZNESOWY

---

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



Realizacja celu strategicznego nawiązuje i ściśle opiera się o misję firmy, dzięki której wszystkie studia zależne będą mogły pozyskać najlepszych specjalistów z branży w Polsce i na świecie. Grupa dąży do zapewnienia Twórcom najlepszych na rynku narzędzi i środowiska, aby mogli skupić się wyłącznie na pracy nad produkcjami pozostawiając wszystkie wyzwania około produkcyjne (marketing, administracje, finanse, komunikacje etc.) pozostałym zatrudnionym ekspertom. W misji Grupy najważniejsi są ludzie i ich komfort twórczy – wsparcie ich od etapu wizji, aż do osiągnięcia sukcesu rynkowego. Wartością nadrzędną jest wzajemny SZACUNEK dla każdego członka zespołu.

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

## MISJA

---

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



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





## CELE OPERACYJNE

---

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

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

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

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



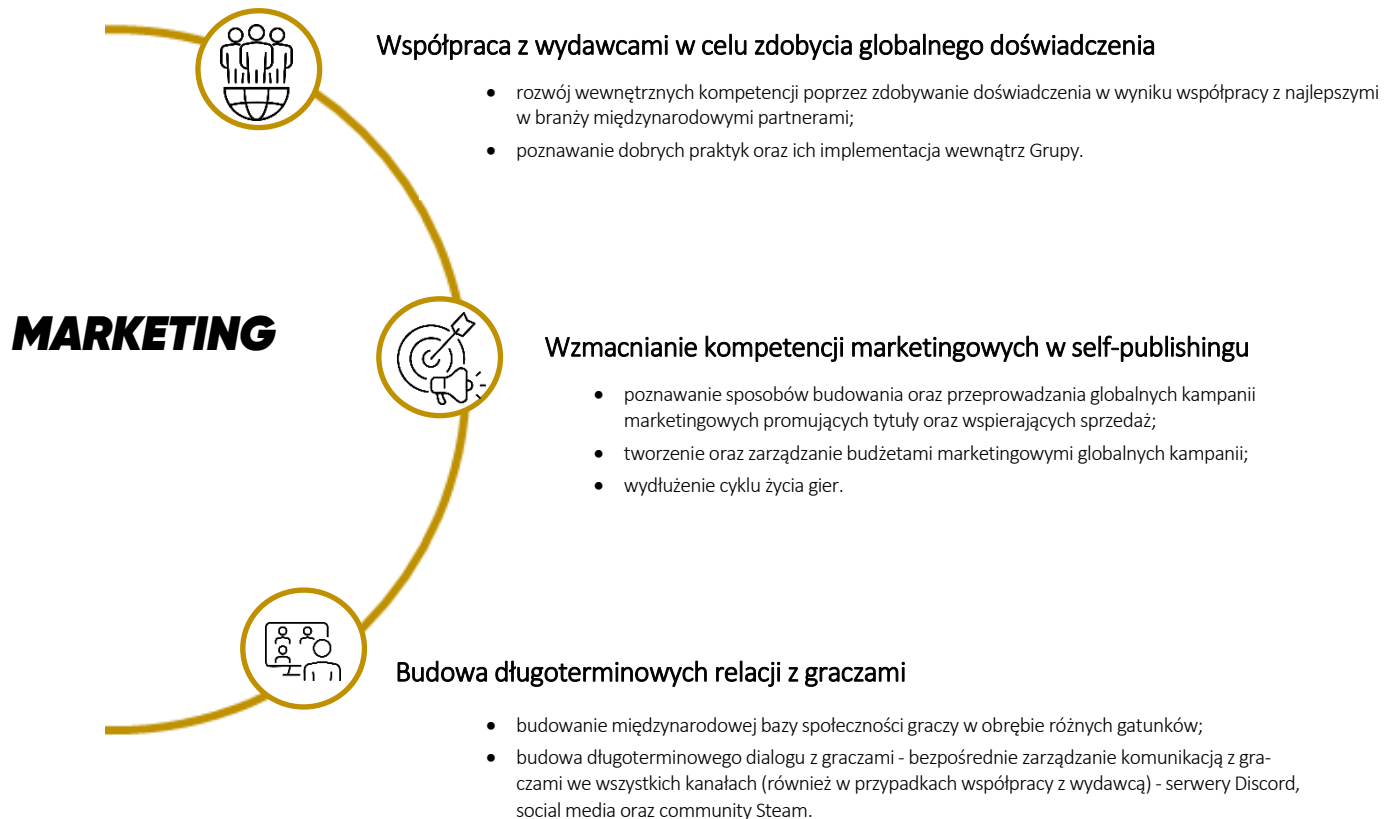
Graf 5. Operacyjne cele produkcyjne - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka



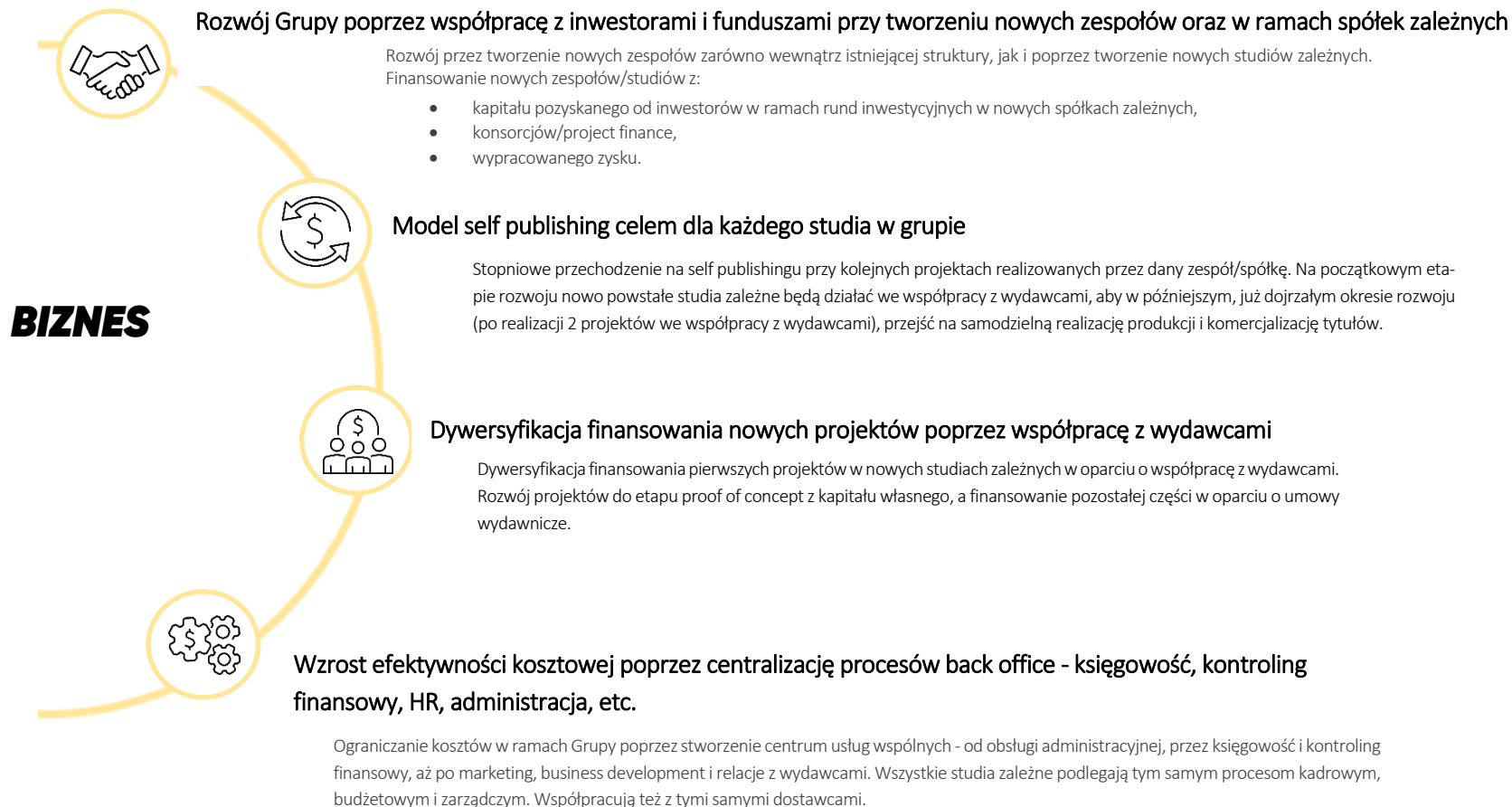




Graf 6. Operacyjne cele marketingowe - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka

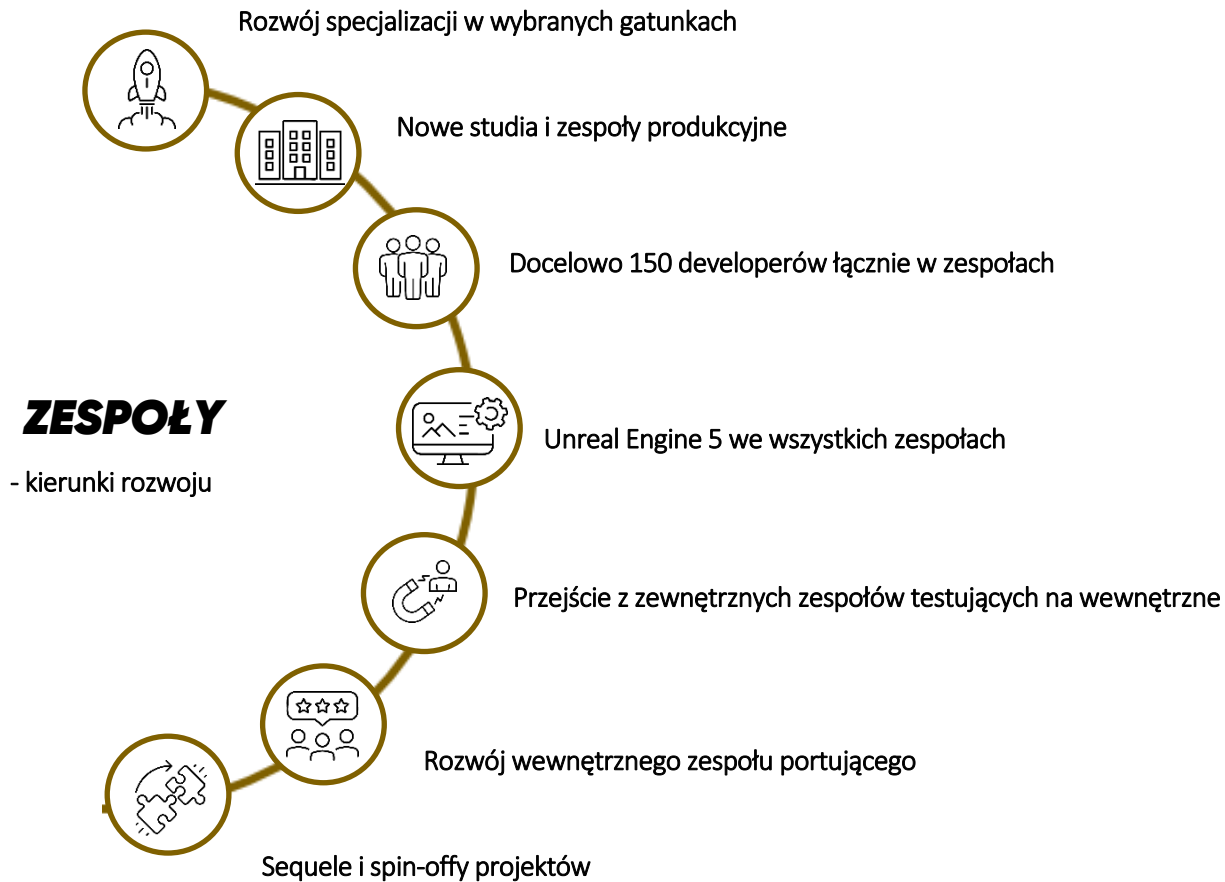


Graf 7. Operacyjne cele biznesowe - strategia Grupy Kapitałowej The Dust na lata 2023-2028. Źródło: Spółka





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





## REALIZACJA STRATEGII 2023-2028

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

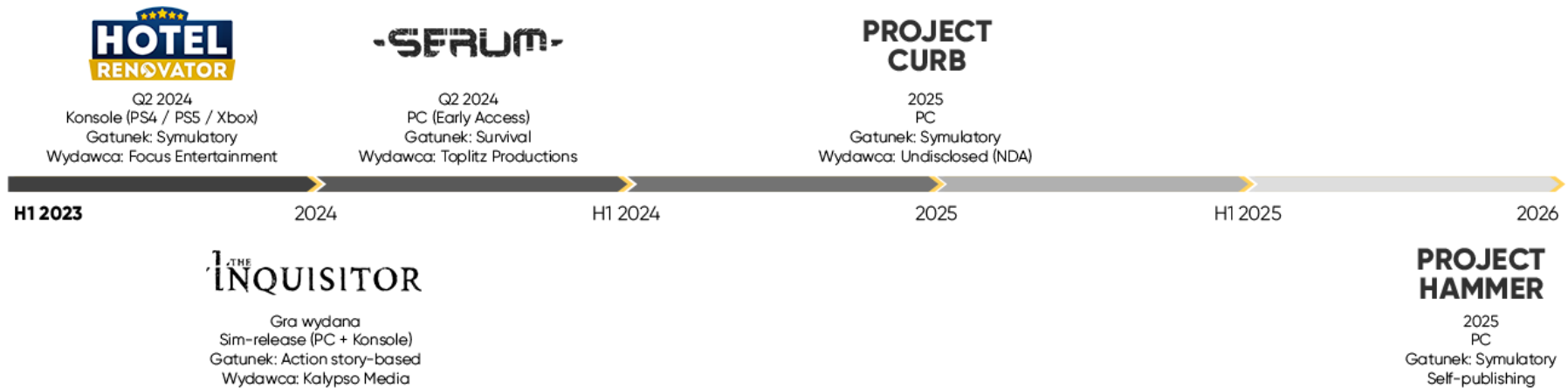
W 2025 r. planowane są premiery tytułów Curb Project, Airport Renovator (pod warunkiem pozyskania nowego wydawcy), oraz Project Hammer, z czego ostatni z tytułów będzie realizowany w pełni samodzielnie przez studio Two Horizons.

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

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



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



## 5.1. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy

### Czynniki wewnętrzne

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

- wydanie gry Hotel Renovator na konsole starej generacji (PlayStation 4, Xbox One);
- przyjęcie przez rynek kolejnego tytułu – Serum, którego premiera w wersji na PC w pełnej wersji do końca 2024 roku;
- nawiązanie współpracy z wydawcą w celu kontynuowania prac nad grą Airport Renovator;
- kontynuacja prac nad grą Curb Project;
- terminowe prace nad projektem Home Renovator (Project Hammer)
- debiut spółek zależnych Two Horizons S.A. oraz Game Island S.A. na rynku NewConnect;



### Czynniki zewnętrzne

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

- globalna sytuacja gospodarcza – kierunek zmian czynników makroekonomicznych;
- nastroje konsumenckie i decyzje zakupowe;
- wzrost liczebności i zaangażowania (ilość czasu spędzonego na grze) światowej społeczności graczy;
- dostępność na rynku wysoko wykwalifikowanych specjalistów;
- liczba premier nowych gier w 2024 r. oraz ich przyjęcie przez rynek;



# DANE FINANSOWE

II KWARTAŁ 2024







## 6. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH

---

Grupa Kapitałowa The Dust S.A. odnotowała w pierwszym półroczu dodatni wynik finansowy na poziomie skonsolidowanej zysku brutto 3 971 556,55 PLN.

Grupa wygenerowała przychody ze sprzedaży produktów na poziomie około 13,8 mln PLN, na co składały się przychody z projektu The Inquisitor w kwocie 6,2 mln PLN (przebiegane z pozycji bilansowej w rachunek wyników w związku z premierą gry), przychody z projektu Hotel Renovator w spółce Two Horizons S.A. oraz przychody z projektu SERUM w kwocie 7,3 mln PLN (przebiegane z pozycji bilansowej w rachunek wyników w związku z premierą gry).

Sprzedaż w okresie od 1 stycznia 2024 roku do 30 czerwca 2024 roku była generowana przede wszystkim z kontraktów wydawniczych z globalnymi wydawcami tj. Focus Entertainment, Kalypso Media oraz Toplit Productions dotyczących produkcji 5 tytułów tj.: Hotel Renovator, Airport Renovator (umowa zakończona), SERUM, The Inquisitor (umowa zrealizowana) oraz Project CURB. Wszystkie kontrakty były realizowane zgodnie z harmonogramem, a wydawcy przyjmowali kolejne kamienie milowe, co skutkowało wypłatą kolejnych transz. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości zaliczki związane z realizowanymi projektami zawieszane są na bilansie w pozycji Międzyokresowe rozliczenia bierne.

Koszty operacyjne w Grupie wyniosły około 5,16 mln złotych w badanym okresie, z czego ponad 3,2 mln złotych to koszty bezpośrednio związane z rozwijanymi projektami. Pozostałe koszty zaliczone do bieżącego wyniku to: koszty pośrednie projektów,

koszty wynagrodzeń zewnętrznej firmy specjalizującej się w pozyskiwaniu kontraktów, koszty marketingu i HR oraz koszty administracyjne.

Na dzień bilansowy 30.06.2024 roku największe pozycje w bilansie Grupy to: WNIP, Zapasy, rozliczenia międzyokresowe bierne, WNIP i zobowiązania krótkoterminowe.

Wartości Niematerialne i Prawne: 7,6 mln PLN – pozycja dotyczy projektów, których komercjalizacja się rozpoczęła tj. Hotel Renovator oraz SERUM.

Zapasy: 4,7 mln PLN – pozycja dotyczy rozwijanych produkcji, w tym przede wszystkim Project CURB, Airport Renovator, Home Renovator oraz Project SWORD. Po rozpoczęciu komercjalizacji projektów (tzn. premiery) projekty są przebiegane na Wartości Niematerialne i Prawne i amortyzowane w czasie.

Rozliczenia międzyokresowe bierne: 5,5 mln PLN – pozycja dotyczy faktur zaliczkowych wystawianych z tytułu realizacji umów wydawniczych. Zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości pozycje te będą przebiegane na rachunek wyników w momencie rozpoczęcia komercjalizacji projektów (tzn. premiery) i będą traktowane jako opłata wstępna za udzielenie licencji.

**7. SKONSOLIDOWANY BILANS**

AKTYWA	30.06.2024	30.06.2023
<b>A Aktywa trwałe</b>	<b>7 816 690,64</b>	<b>4 880 627,94</b>
I Wartości niematerialne i prawne	7 625 926,10	2 148 757,55
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	7 625 926,10	2 148 757,55
2 Wartość firmy	-	-
3 Inne wartości niematerialne i prawne	-	-
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
II Wartość firmy jednostek podporządkowanych	-	-
1 Wartość firmy - jednostki zależne	-	-
2 Wartość firmy - jednostki współzależne	-	-
III Rzeczowe aktywa trwałe	84 047,85	50 247,40
1 Środki trwałe	84 047,85	50 247,40
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	-
c) urządzenia techniczne i maszyny	84 047,85	50 247,40
d) środki transportu	-	-
e) inne środki trwałe	-	-
2 Środki trwałe w budowie	-	-
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-
IV Należności długoterminowe	-	-
1 Od jednostek powiązanych	-	-
2 Od pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3 Od pozostałych jednostek	-	-
V Inwestycje długoterminowe	15 000,00	-
1 Nieruchomości	-	-
2 Wartości niematerialne i prawne	-	-
3 Długoterminowe aktywa finansowe	15 000,00	-
a) w jednostkach zależnych, współzależnych niewycenianych metodą konsolidacji pełnej lub metodą proporcjonalną	-	-
b) w jednostkach zależnych, współzależnych wycenianych metodą praw własności	15 000,00	-
c) w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
d) w pozostałych jednostkach	-	-
4 Inne inwestycje długoterminowe	-	-



VI	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	91 716,69	2 681 622,99
1	Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	91 716,69	2 681 622,99
<b>B</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>6 213 450,30</b>	<b>12 734 997,32</b>
I	Zapasy	4 714 298,20	10 540 223,91
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	4 714 298,20	10 540 223,91
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	699 151,46	969 801,87
1	Należności od jednostek powiązanych	-	-
a)	z tytułu dostaw i usług	-	-
-1	do 12 miesięcy	-	-
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	inne	-	-
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	92 340,53	-
3	Należności od pozostałych jednostek	606 810,93	969 801,87
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	411 921,42	405 906,12
-1	do 12 miesięcy	411 921,42	405 906,12
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	164 945,89	536 288,05
c)	inne	29 943,62	27 607,70
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	184 044,49	1 196 536,73
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	184 044,49	1 196 536,73
a)	w jednostkach zależnych i współzależnych	-	-
b)	w jednostkach stowarzyszonych	-	-
c)	w pozostałych jednostkach	706,85	-
d)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	183 337,64	1 196 536,73
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
IV	Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	615 956,15	28 434,81
C	Należne wpłaty na kapitał	-	-
D	Udziały (akcje) własne	-	-
	<b>SUMA AKTYWÓW</b>	<b>14 030 140,94</b>	<b>17 615 625,26</b>



PASYWA	30.06.2024	30.06.2023
<b>A Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>1 133 652,52</b>	<b>1 482 361,96</b>
I Kapitał (fundusz) podstawowy	200 500,00	200 500,00
II Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	7 833 088,92	7 833 088,92
III Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:	-	-
IV Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym:	356 041,94	135 932,78
V Różnice kursowe z przeliczenia	-	-
VI Zysk (strata) z lat ubiegłych	(8 057 529,31)	(6 668 407,76)
VII Zysk (strata) netto	801 550,97	(18 751,98)
VIII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
<b>B Kapitał mniejszości</b>	<b>5 549 538,32</b>	<b>2 909 217,55</b>
<b>C Ujemna wartość jednostek podporządkowanych</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
I Ujemna wartość - jednostki zależne	-	-
II Ujemna wartość - jednostki współzależne	-	-
<b>D Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>7 346 950,10</b>	<b>13 224 045,75</b>
I Rezerwy na zobowiązania	-	-
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	-	-
2 Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	-	-
3 Pozostałe rezerwy	-	-
II Zobowiązania długoterminowe	373 100,00	2 023 100,00
1 Wobec jednostek powiązanych	-	-
2 Wobec pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3 Wobec pozostałych jednostek	373 100,00	2 023 100,00
a) kredyty i pożyczki	-	-
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c) inne zobowiązania finansowe	-	-
d) zobowiązania wekslowe	-	-



e)	inne	373 100,00	2 023 100,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	1 445 326,11	1 046 635,12
1	Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	-	-
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	-	-
b)	inne	-	-
2	Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	-	-
a)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	-	-
b)	inne	-	-
3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 445 326,11	1 046 635,12
a)	kredyty i pożyczki	420 672,98	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	452 748,61	595 346,15
-1	do 12 miesięcy	452 748,61	595 346,15
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	-	-
f)	zobowiązania wekslowe	-	-
g)	z tytułu podat., ceł, ubezpie. społ i zdrow. i in.	178 255,17	247 379,64
h)	z tytułu wynagrodzeń	169 487,87	197 375,85
i)	inne	224 161,48	6 533,48
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	5 528 523,99	10 154 310,63
1	Ujemna wartość firmy	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	5 528 523,99	10 154 310,63
<b>SUMA PASYWÓW</b>		<b>14 030 140,94</b>	<b>17 615 625,26</b>

**8. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT**

	01.01.2024 – 30.06.2024	01.01.2023 – 30.06.2023	01.04.2024 – 30.06.2024	01.04.2023 – 30.06.2023
<b>A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>17 067 481,98</b>	<b>8 107 095,83</b>	<b>8 444 529,61</b>	<b>2 392 999,31</b>
- od jednostek powiązanych	-	-	-	-
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	13 805 122,72	3 896 646,63	7 315 598,85	213 588,59
I Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	3 262 359,26	4 210 449,20	1 128 930,76	2 179 410,72
I Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
I Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
<b>B Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>5 162 481,75</b>	<b>7 078 089,30</b>	<b>1 993 088,23</b>	<b>3 632 119,57</b>
I Amortyzacja	296 727,92	211 287,65	167 795,89	122 443,07
I Zużycie materiałów i energii	1 956,10	36 692,35	326,81	29 302,80
I Usługi obce	2 456 824,67	3 703 150,93	911 006,63	1 899 216,61
I Podatki i opłaty, w tym:	4 880,34	18 435,16	1 101,00	2 982,32
- podatek akcyzowy	-	-	-	-
V Wynagrodzenia	1 792 628,07	2 525 326,74	703 026,27	1 224 480,41
V Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	231 114,00	294 362,50	90 445,25	145 970,54
- emerytalne	-	-	-	-
V Pozostałe koszty rodzajowe	378 350,65	288 833,97	119 386,38	207 723,82
V Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
<b>C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>11 905 000,23</b>	<b>1 029 006,53</b>	<b>6 451 441,38</b>	<b>(1 239 120,26)</b>
<b>D Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>2 579 290,12</b>	<b>4 731,03</b>	<b>579 289,15</b>	<b>4 531,26</b>
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
I Dotacje	-	-	-	-
I Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
I Inne przychody operacyjne	2 579 290,12	4 731,03	579 289,15	4 531,26
<b>E Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>10 430 549,80</b>	<b>16 378,87</b>	<b>571 257,13</b>	<b>-</b>
I Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
I Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-



I	Inne koszty operacyjne	10 430 549,80	16 378,87	571 257,13	-
<b>F</b>	<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>4 053 740,55</b>	<b>1 017 358,69</b>	<b>6 459 473,40</b>	<b>(1 234 589,00)</b>
G	Przychody finansowe	36 916,88	4 464,25	35 143,42	2 602,41
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-	-	-
a	od jednostek powiązanych	-	-	-	-
b	od jednostek pozostałych	-	-	-	-
I	Odsetki	36 916,88	13,95	35 143,42	11,01
I	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
I	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V	Inne	-	4 450,30	-	2 591,4
H	Koszty finansowe	119 100,88	33 769,55	78 514,05	16 882,17
I	Odsetki	47 068,95	-	42 859,81	-
I	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
I	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
I	Inne	72 031,93	33 769,55	35 654,24	16 882,17
I	Zysk (strata) ze sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podporządkowa-	-	-	-	-
J	Zysk (strata) z działalności gospodarczej	-	-	-	-
K	Odpis wartości firmy	-	-	-	-
I	Odpis wartości firmy - jednostki zależne	-	-	-	-
I	Odpis wartości firmy - jednostki współzależne	-	-	-	-
L	Odpis ujemnej wartości firmy	-	-	-	-
I	Odpis ujemnej wartości firmy - jednostki zależne	-	-	-	-
I	Odpis ujemnej wartości firmy - jednostki współzależne	-	-	-	-
M	Zysk (strata) z udziałów w jednostkach podporządkowanych wycenianych m. p.	-	-	-	-
<b>N</b>	<b>Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>3 971 556,55</b>	<b>988 053,39</b>	<b>6 416 102,77</b>	<b>(1 248 868,76)</b>
O	Podatek dochodowy	-	-	-	-
P	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-
R	Zysk (strata) mniejszości	3 170 005,58	1 006 805,37	3 446 100,83	(449 978,38)
<b>S</b>	<b>Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>801 550,97</b>	<b>(18 751,98)</b>	<b>2 970 001,94</b>	<b>(798 890,38)</b>

**9. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH**

	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2024 - 30.06.2024	01.04.2023 - 30.06.2023
<b>A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej</b>				
I. Wynik finansowy netto	801 550,97	(18 751,98)	2 970 001,94	(798 890,38)
II. Korekty o pozycje:	(1 313 315,79)	260 129,77	(3 406 853,52)	(183 960,24)
Zyski (straty) mniejszości	3 170 005,58	1 006 805,37	3 446 100,83	(449 978,38)
Zysk (strata) z udziałów (akcji) w jednostkach wycenianych metodą praw własności	-	-	-	-
1. Amortyzacja	296 727,92	211 287,65	167 795,89	(122 443,07)
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	(45 289,80)	-	(45 289,95)	-
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	7 193 319,38	-	-	-
5. Zmiana stanu rezerw	-	-	-	-
6. Zmiana stanu zapasów	(2 951 905,93)	(4 210 449,25)	(1 141 336,46)	(2 180 618,96)
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	1 584 780,55	(671 541,11)	1 390 515,67	(652 350,31)
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	(3 003 571,37)	190 035,65	(860 980,27)	227 172,40
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(7 521 835,38)	3 733 991,46	(6 319 341,52)	2 749 371,94
10. Inne korekty	(35 546,74)	-	(44 317,71)	-
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	(511 764,82)	241 377,79	(436 851,58)	(982 850,62)
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>				
I. Wpływy	1 626,10	30 000,00	1 626,10	30 000,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	1 626,10	-	1 626,10	-
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:	-	30 000,00	-	30 000,00
a) w jednostkach powiązanych	-	-	-	30 000,00
b) w pozostałych jednostkach	-	30 000,00	-	-
4. Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	-
II. Wydatki	(15 000,00)	(5 603,98)	-	(5 603,98)





1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	(5 603,98)	-	(5 603,98)
2.	Nabycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3.	Nabycie aktywów finansowych, w tym:	(15 000,00)	-	-	-
	a) w jednostkach powiązanych	-	-	-	-
	b) w pozostałych jednostkach	(15 000,00)	-	-	-
4.	Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
<b>III.</b>	<b>Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(13 373,90)</b>	<b>24 396,02</b>	<b>1 626,10</b>	<b>24 396,02</b>
<b>C.</b>	<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>				
<b>I.</b>	<b>Wpływy</b>	<b>1 690,00</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
1.	Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 690,00	-	-	-
2.	Kredyty i pożyczki	-	-	-	-
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
4.	Inne wpływy finansowe	-	-	-	-
<b>II.</b>	<b>Wydatki</b>	<b>(42 887,02)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-
3.	Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-	-	-
4.	Spłaty kredytów i pożyczek	(42 887,02)	-	-	-
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	-	-	-	-
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-	-	-
8.	Odsetki	-	-	-	-
9.	Inne wydatki finansowe	-	-	-	-
<b>III.</b>	<b>Środki pieniężne z działalności finansowej</b>	<b>(41 197,02)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>D.</b>	<b>Zmiana stanu środków pieniężnych netto</b>	<b>(566 335,74)</b>	<b>265 773,81</b>	<b>(435 225,48)</b>	<b>(958 454,60)</b>
<b>E.</b>	<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>749 673,38</b>	<b>930 762,92</b>	<b>618 563,12</b>	<b>2 154 991,33</b>
<b>F.</b>	<b>Środki pieniężne na koniec okresu</b>	<b>183 337,64</b>	<b>1 196 536,73</b>	<b>183 337,64</b>	<b>1 196 536,73</b>

**10. SKONSOLIDOWANE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE**

	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2024 - 30.06.2024	01.04.2023 - 30.06.2023
<b>I Kapitał własny na początek okresu (BO)</b>	<b>1 501 113,94</b>	<b>1 501 113,94</b>	<b>1 501 113,94</b>	<b>2 281 252,34</b>
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	-	-	-	-
- korekty błędów podstawowych	-	-	-	-
i.a Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	1 501 113,94	1 501 113,94	1 501 113,94	2 281 252,34
<b>1. Kapitał podstawowy na początek okresu</b>	<b>200 500,00</b>	<b>200 500,00</b>	<b>200 500,00</b>	<b>200 500,00</b>
1.1 Zmiany kapitału podstawowego	-	-	-	-
a) zwiększenie z tytułu	-	-	-	-
- wydania udziałów (emisji akcji)	-	-	-	-
- wynik za poprzedni rok	-	-	-	-
b) zmniejszenie z tytułu	-	-	-	-
- rozliczenie z właścicielem	-	-	-	-
1.2 Kapitał podstawowy na koniec okresu	200 500,00	200 500,00	200 500,00	200 500,00
<b>2. Kapitał zapasowy na początek okresu</b>	<b>7 833 088,92</b>	<b>7 833 088,92</b>	<b>7 833 088,92</b>	<b>7 833 088,92</b>
2.1 Zmiany kapitału zapasowego	-	-	-	-
a) zwiększenie z tytułu	-	-	-	-
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	-	-	-	-
- podziału zysku (ustawowo)	-	-	-	-
- podziału zysku (ponad wymaganą ustawow minimalną wartość)	-	-	-	-
b) zmniejszenie z tytułu pokrycia straty	-	-	-	-
- pokrycia kosztów emisji akcji	-	-	-	-
2.2 Stan kapitału zapasowego na koniec okresu	7 833 088,92	7 833 088,92	7 833 088,92	7 833 088,92
<b>3. Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
3.1 Zmiany kapitału z aktualizacji wyceny	-	-	-	-
a) zwiększenie	-	-	-	-
b) zmniejszenie z tytułu zbycia środków trwałych	-	-	-	-

3.2	Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okresu	-	-	-	-
<b>4.</b>	<b>Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu</b>	<b>135 932,78</b>	<b>135 932,78</b>	<b>135 932,78</b>	<b>135 932,78</b>
4.1	Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych	220 109,16	-	220 109,16	-
a)	zwiększenie	220 109,16	-	220 109,16	-
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
4.2	Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	356 041,94	135 932,78	356 041,94	135 932,78
<b>5.</b>	<b>Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	<b>(6 668 407,76)</b>	<b>(6 668 407,76)</b>	<b>(6 668 407,76)</b>	<b>(5 888 269,36)</b>
5.1	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
	- korekty błędów podstawowych	-	-	-	-
5.2	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-	-	-
a)	zwiększenie z tytułu podziału zysku z lat ubiegłych	-	-	-	-
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
	- z tyt.przeznaczenia na podwyższenie kapitału zapasowego	-	-	-	-
5.3	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-	-	-
5.4	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	4 212 152,91	4 212 152,91	4 212 152,91	6 668 407,76
	- korekty błędów podstawowych	-	-	-	-
5.5	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	4 212 152,91	4 212 152,91	4 212 152,91	6 668 407,76
a)	zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-	-	-
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	8 057 529,31	6 668 407,76	10 225 980,28	5 888 269,36
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(8 057 529,31)	(6 668 407,76)	(10 225 980,28)	(5 888 269,36)
<b>6.</b>	<b>Wynik netto</b>	<b>801 550,97</b>	<b>(18 751,98)</b>	<b>2 970 001,94</b>	<b>(798 890,38)</b>
a)	zysk netto	-	-	-	-
b)	strata netto	(801 550,97)	(18 751,98)	(2 970 001,94)	798 890,38
c)	odpisy z zysku	-	-	-	-
<b>II.</b>	<b>Kapitał własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>1 133 652,52</b>	<b>1 482 361,96</b>	<b>1 133 652,52</b>	<b>1 482 361,96</b>
<b>III.</b>	<b>Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>1 133 652,52</b>	<b>1 482 361,96</b>	<b>1 133 652,52</b>	<b>1 482 361,96</b>

## 11. BILANS JEDNOSTKOWY

AKTYWA	30.06.2024	30.06.2023
<b>A Aktywa trwałe</b>	<b>342 792,35</b>	<b>2 923 599,63</b>
I Wartości niematerialne i prawne	-	-
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
2 Wartość firmy	-	-
3 Inne wartości niematerialne i prawne	-	-
4 Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
II Rzeczowe aktywa trwałe	71 592,35	2 761,23
1 Środki trwałe	71 592,35	2 761,23
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	-
c) urządzenia techniczne i maszyny	71 592,35	2 761,23
d) środki transportu	-	-
e) inne środki trwałe	-	-
2 Środki trwałe w budowie	-	-
3 Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-
III Należności długoterminowe	-	-
1 Od jednostek powiązanych	-	-
2 Od pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3 Od pozostałych jednostek	-	-
IV Inwestycje długoterminowe	271 200,00	256 200,00
1 Nieruchomości	-	-
2 Wartości niematerialne i prawne	-	-
3 Długoterminowe aktywa finansowe	271 200,00	256 200,00
a) w jednostkach powiązanych	271 200,00	256 200,00
b) w pozostałych jednostkach JZWK */	-	-
c) w pozostałych jednostkach	-	-
4 Inne inwestycje długoterminowe	-	-
V Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	-	2 664 638,40
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-

2	Inne rozliczenia międzyokresowe	-	2 664 638,40
<b>B</b>	<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>541 663,14</b>	<b>6 470 120,63</b>
I	Zapasy	186 249,53	5 776 006,75
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	186 249,53	5 776 006,75
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	340 701,15	630 093,32
1	Należności od jednostek powiązanych	32 153,40	21 139,66
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	32 153,40	21 139,66
-1	do 12 miesięcy	32 153,40	21 139,66
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	92 340,53	-
3	Należności od pozostałych jednostek	216 207,22	608 953,66
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	216 622,92	353 790,12
-1	do 12 miesięcy	216 622,92	353 790,12
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	(10 183,50)	247 394,49
c)	inne	9 767,80	7 769,05
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	14 712,46	46 237,13
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	14 712,46	46 237,13
a)	w jednostkach powiązanych	-	17 363,01
b)	w pozostałych jednostkach	-	-
c)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	14 712,46	28 874,12
-1	środki pieniężne w kasie i na rachunku	14 712,46	28 874,12
-2	inne środki pieniężne	-	-
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
<b>IV</b>	<b>Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>-</b>	<b>17 783,43</b>
C	Należne wpłaty na kapitał	-	-
	<b>SUMA AKTYWÓW</b>	<b>884 455,49</b>	<b>9 393 720,26</b>

PASYWA	30.06.2024	30.06.2023
<b>A Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>213 424,14</b>	<b>2 435 313,19</b>
I Kapitał (fundusz) podstawowy	200 500,00	200 500,00
II Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	7 833 088,92	7 833 088,92
III Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:	-	-
IV Pozostałe kapitały rezerwowe, w tym:	356 041,94	135 932,78
V Zysk (strata) z lat ubiegłych	(6 619 220,58)	(4 870 877,12)
VI Zysk (strata) netto	(1 556 986,14)	(863 331,39)
VII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
<b>B Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>671 031,35</b>	<b>6 958 407,07</b>
I Rezerwy na zobowiązania	-	-
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	-	-
2 Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	-	-
3 Pozostałe rezerwy	-	-
II Zobowiązania długoterminowe	96 034,57	2 000 000,00
1 Wobec jednostek powiązanych	96 034,57	-
2 Wobec pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3 Wobec pozostałych jednostek	-	2 000 000,00
a) kredyty i pożyczki	-	-
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c) inne zobowiązania finansowe	-	-
d) zobowiązania wekslowe	-	-
e) inne	-	2 000 000,00
III Zobowiązania krótkoterminowe	574 996,78	1 086 857,07
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	-	535 745,04
a) z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	-	148 676,55
-1 do 12 miesięcy	-	148 676,55
-2 powyżej 12 miesięcy	-	-
b) inne	-	387 068,49
2 Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	-	-
a) z tytułu dostaw i usł.	-	-
b) inne	-	-

3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	574 996,78	551 112,03
a)	kredyty i pożyczki	420 672,98	-
b)	z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c)	inne zobowiązania finansowe	-	-
d)	z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	80 813,18	344 174,42
-1	do 12 miesięcy	80 813,18	344 174,42
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
e)	zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	-	-
f)	zobowiązania wekslowe	-	-
g)	z tytułu podat., ceł, ubezpie. społ i zdrow. i in.	33 903,99	127 692,08
h)	z tytułu wynagrodzeń	36 777,63	75 292,78
i)	inne	2 829,00	3 952,75
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	-	3 871 550,00
	<b>SUMA PASYWÓW</b>	<b>884 455,49</b>	<b>9 393 720,26</b>

## 12. JEDNOSTKOWY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

	01.01 – 30.06.2024	01.01 – 30.06.2023	01.04 – 30.06.2024	01.04 – 30.06.2023
<b>A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>6 812 931,50</b>	<b>1 758 583,67</b>	<b>108 666,45</b>	<b>1 018 630,85</b>
- od jednostek powiązanych	217 691,73	42 810,71	67 846,80	23 221,82
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	6 413 600,96	78 885,8	91 930,28	41 704,76
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	399 330,54	1 679 697,87	16 736,17	976 926,09
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
<b>B Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>908 560,39</b>	<b>2 605 834,84</b>	<b>185 060,50</b>	<b>1 424 540,65</b>
I Amortyzacja	27 399,90	95 773,78	27 399,90	10 170,63
II Zużycie materiałów i energii	163,46	9 286,84	30,07	5 058,10
III Usługi obce	467 547,27	1 441 305,04	30 439,12	891 420,28
IV Podatki i opłaty, w tym:	1 571,14	836,68	367,00	225,26
- podatek akcyzowy	-	-	-	-
V Wynagrodzenia	308 254,64	835 608,15	87 358,12	401 766,56
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	50 728,90	119 103,70	12 458,71	59 000,18
- emerytalne	-	-	-	-
VII Pozostałe koszty rodzajowe	52 895,08	103 920,65	27 007,58	56 899,64
VIII Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
<b>C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>5 904 371,11</b>	<b>(847 251,17)</b>	<b>(76 394,05)</b>	<b>(405 909,80)</b>
<b>D Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>2 458 953,59</b>	<b>4 730,97</b>	<b>458 953,37</b>	<b>4 531,20</b>
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II Dotacje	-	-	-	-
III Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV Inne przychody operacyjne	2 458 953,59	4 730,97	458 953,37	4 531,20
<b>E Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>9 863 579,62</b>	<b>14 015,15</b>	<b>5 620,58</b>	<b>-</b>
I Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III Inne koszty operacyjne	9 863 579,62	14 015,15	5 620,58	-
<b>F Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>(1 500 254,92)</b>	<b>(856 535,35)</b>	<b>376 938,74</b>	<b>(401 378,60)</b>
<b>G Przychody finansowe</b>	<b>4,09</b>	<b>89,61</b>	<b>1,23</b>	<b>86,82</b>
I Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-	-	-



a)	od jednostek powiązanych	-	-	-	-
b)	od jednostek pozostałych	-	-	-	-
II	Odsetki	4,09	5,61	1,23	2,82
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V	Inne	-	84,00	-	84,00
<b>H</b>	<b>Koszty finansowe</b>	<b>56 735,31</b>	<b>6 885,65</b>	<b>25 198,21</b>	<b>5 592,24</b>
I	Odsetki	29 392,27	-	25 183,13	-
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV	Inne	27 343,04	6 885,65	15,08	5 592,24
<b>I</b>	<b>Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>(1 556 986,14)</b>	<b>(863 331,39)</b>	<b>351 741,76</b>	<b>(406 884,02)</b>
<b>J</b>	<b>Podatek dochodowy</b>	-	-	-	-
<b>K</b>	<b>Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>	-	-	-	-
<b>L</b>	<b>Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>(1 556 986,14)</b>	<b>(863 331,39)</b>	<b>351 741,76</b>	<b>(406 884,02)</b>

### 13. JEDNOSTKOWY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2024 - 30.06.2024	01.04.2023 - 30.06.2023
<b>A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej</b>				
I. Wynik finansowy netto	(1 556 986,14)	(863 331,39)	351 741,76	(406 884,02)
II. Korekty o pozycje:	1 334 420,17	(40 286,31)	(420 636,08)	(135 183,12)
1. Amortyzacja	27 399,90	95 773,78	27 399,90	10 170,63
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	(22 644,90)	-	(22 644,90)	-
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	7 193 319,38	-	-	-
5. Zmiana stanu rezerw	-	-	-	-
6. Zmiana stanu zapasów	(399 330,54)	(1 679 697,92)	(16 736,17)	(986 034,33)
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	278 501,39	(494 356,52)	34 549,01	(510 821,30)
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	(2 150 503,20)	297 013,67	48 602,51	327 360,58
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(3 109 286,60)	1 740 980,68	-	1 024 141,30
10. Inne korekty	(483 035,26)	-	(491 806,43)	-
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	(222 565,97)	(903 617,70)	(68 894,32)	(542 067,14)
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>				
I. Wpływy	1 626,10	250 000,00	1 626,10	-
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	1 626,10	-	1 626,10	-
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym :	-	250 000,00	-	-
a) w jednostkach powiązanych	-	250 000,00	-	-
b) w pozostałych jednostkach	-	-	-	-
4. Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	-
II. Wydatki	(15 000,00)	(105 603,98)	-	(5 603,98)

1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	(5 603,98)	-	(5 603,98)
2.	Nabycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3.	Nabycie aktywów finansowych, w tym :	(15 000,00)	(100 000,00)	-	-
	a) w jednostkach powiązanych	-	(100 000,00)	-	-
	b) w pozostałych jednostkach	(15 000,00)	-	-	-
4.	Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
III.	Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	(13 373,90)	144 396,02	1 626,10	(5 603,98)
<b>C.</b>	<b>Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>				
I.	Wpływy	2 190,00	285 000,00	500,00	160 000,00
1.	Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 690,00	-	-	-
2.	Kredyty i pożyczki	500,00	285 000,00	500,00	160 000,00
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
4.	Inne wpływy finansowe	-	-	-	-
II.	Wydatki	(42 887,02)	-	-	-
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-
3.	Inne niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-	-	-
4.	Spłaty kredytów i pożyczek	(42 887,02)	-	-	-
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	-	-	-	-
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-	-	-
8.	Odsetki	-	-	-	-
9.	Inne wydatki finansowe	-	-	-	-
III.	Środki pieniężne z działalności finansowej	(40 697,02)	285 000,00	500,00	160 000,00
<b>D.</b>	<b>Zmiana stanu środków pieniężnych netto</b>	<b>(276 636,89)</b>	<b>(474 221,68)</b>	<b>(66 768,22)</b>	<b>(387 671,12)</b>
<b>E.</b>	<b>Środki pieniężne na początek okresu</b>	<b>291 349,35</b>	<b>503 095,80</b>	<b>81 480,68</b>	<b>416 545,24</b>

F. Środki pieniężne na koniec okresu	14 712,46	28 874,12	14 712,46	28 874,12
--------------------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------

#### 14. JEDNOSTKOWE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

	01.01.2024 - 30.06.2024	01.01.2023 - 30.06.2023	01.04.2024 - 30.06.2024	01.04.2023 - 30.06.2023
<b>I Kapitał własny na początek okresu (BO)</b>	<b>1 683 417,53</b>	<b>3 298 644,58</b>	<b>(215 039,15)</b>	<b>2 842 197,21</b>
- zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	-		-	-
- korekty błędów podstawowych	-		-	-
i.a Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	1 683 417,53	3 298 644,58	(215 039,15)	2 842 197,21
<b>1. Kapitał podstawowy na początek okresu</b>	<b>200 500,00</b>	<b>200 500,00</b>	<b>200 500,00</b>	<b>200 500,00</b>
1.1 Zmiany kapitału podstawowego	-		-	-
a) zwiększenie z tytułu	-		-	-
- wydania udziałów (emisji akcji)	-		-	-
- wynik za poprzedni rok	-		-	-
b) zmniejszenie z tytułu	-		-	-
- rozliczenie z właścicielem	-		-	-
1.2 Kapitał podstawowy na koniec okresu	200 500,00	200 500,00	200 500,00	200 500,00
<b>2. Kapitał zapasowy na początek okresu</b>	<b>7 833 088,92</b>	<b>7 833 088,92</b>	<b>7 833 088,92</b>	<b>7 833 088,92</b>
2.1 Zmiany kapitału zapasowego	-		-	-
a) zwiększenie z tytułu	-		-	-
- emisji akcji powyżej wartości nominalnej	-		-	-
- podziału zysku (ustawowo)	-		-	-
- podziału zysku (ponad wymaganą ustawow minimalną wartość)	-		-	-
b) zmniejszenie z tytułu pokrycia straty	-		-	-
- pokrycia kosztów emisji akcji	-		-	-
2.2 Stan kapitału zapasowego na koniec okresu	7 833 088,92	7 833 088,92	7 833 088,92	7 833 088,92

<b>3. Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu</b>	-		-	-
3.1 Zmiany kapitału z aktualizacji wyceny	-		-	-
a) zwiększenie	-		-	-
b) zmniejszenie z tytułu zbycia środków trwałych	-		-	-
3.2 Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okresu	-		-	-
<b>4. Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu</b>	<b>354 351,94</b>	<b>135 932,78</b>	<b>356 041,94</b>	<b>135 932,78</b>
4.1 Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych	1 690,00		-	-
a) zwiększenie	1 690,00		-	-
b) zmniejszenie	-		-	-
4.2 Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	356 041,94	135 932,78	356 041,94	135 932,78
<b>5. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu</b>	<b>(4 870 877,12)</b>	<b>(3 464 377,50)</b>	<b>(6 704 523,33)</b>	<b>(4 870 877,12)</b>
5.1 Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-		-	-
- korekty błędów podstawowych	-		-	-
5.2 Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-		-	-
a) zwiększenie z tytułu podziału zysku z lat ubiegłych	-		-	-
b) zmniejszenie	-		-	-
- z tyt. przeznaczenia na podwyższenie kapitału zapasowego	-		-	-
5.3 Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-		-	-
5.4 Strata z lat ubiegłych na początek okresu	(4 870 877,12)	(3 464 377,50)	(6 704 523,33)	(4 870 877,12)
- korekty błędów podstawowych	-		-	-
5.5 Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	(4 870 877,12)	(3 464 377,50)	(6 704 523,33)	(4 870 877,12)
a) zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-		-	-
b) zmniejszenie	-		-	-

5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	6 619 220,58	4 870 877,12	8 527 948,48	5 327 324,49
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(6 619 220,58)	(4 870 877,12)	(8 527 948,48)	(5 327 324,49)
<b>6.</b>	<b>Wynik netto</b>	<b>(1 556 986,14)</b>	<b>(863 331,39)</b>	<b>351 741,76</b>	<b>(406 884,02)</b>
a)	zysk netto	-			-
b)	strata netto	1 556 986,14	863 331,39	(351 741,76)	406 884,02
c	odpisy z zysku	-		-	
<b>II.</b>	<b>Kapitał własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>213 424,14</b>	<b>2 435 313,19</b>	<b>213 424,14</b>	<b>2 435 313,19</b>
<b>III.</b>	<b>Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	<b>213 424,14</b>	<b>2 435 313,19</b>	<b>213 424,14</b>	<b>2 435 313,19</b>

## **15. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU**

---

### **15.1. Podstawa prawna sporządzenia raportu**

Raport kwartalny został sporządzony w związku z wymogami Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu w brzmieniu przyjętym uchwałą nr 147/2007 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 1 marca 2007 r., z późn. zm., w tym zwłaszcza zgodnie z wymogami wynikającymi z Załącznika nr 3.

### **15.1. Okres objęty raportem**

Raport obejmuje okres od 1 kwietnia do 30 czerwca 2024 r., a także zawiera dane w ujęciu narastającym od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r. Zawiera również dane porównawcze za analogiczne okresy 2023 r.

### **15.2. Polityka (zasady) rachunkowości**

Skrócone sprawozdania finansowe sporządzone zostały według Ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (tj.: Dz.U. 2023 poz. 120 z późn. zm.) (**dalej: „Ustawa o rachunkowości”**), a w przypadku sprawozdania skonsolidowanego dodatkowo według Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 25 września 2009 r. w sprawie szczegółowych zasad sporządzania przez jednostki inne niż banki, zakłady ubezpieczeń i zakłady reasekuracji skonsolidowanych sprawozdań finansowych grup kapitałowych (tj.: Dz.U. 2017 poz. 676). Informacje na temat stosowanych zasad (polityki) rachunkowości opisane zostały w sprawozdaniu finansowym i skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2023 – dokumenty te zostały opublikowane zgodnie z obowiązującymi przepisami.

### **15.3. Dane jednostkowe w raporcie skonsolidowanym**

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

### **15.4. Konsolidacja**

Konsolidacją objęte zostały podmioty wskazane w punkcie 2.2.

# DZIĘKUJEMY

---

Dokument sporządzono 14 sierpnia 2024 r. we Wrocławiu

Wszelkie zapytania dotyczące relacji inwestorskich oraz niniejszego dokumentu prosimy kierować na adres:

Michał Smółka – Członek Zarządu The Dust S.A.  
michal.smolka@thedust.pl