




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

III KWARTAŁ 2024

Raport zawiera również dane jednostkowe spółki dominującej

Wrocław, 6 listopada 2024

Autoryzowany
doradca:  T&T
CONSULTING

**THE
DUST**

 **Horizons**

**X
GAME
ISLAND**

4KNIGHTS



SPIS TREŚCI

1. SYTUACJA RYNKOWA	2	5. SKONSOLIDOWANY BILANS	30
1.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie	2	6. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	34
1.2. Opis rynku i trendów rynkowych w Polsce	5	7. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	36
2. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ	6	8. SKONSOLIDOWANE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE	38
2.1. Podstawowe informacje	6	9. BILANS JEDNOSTKOWY	40
2.2. Organizacja Grupy Kapitałowej	9	10. JEDNOSTKOWY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	44
2.3. Zakres działalności	13	11. JEDNOSTKOWY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	46
2.4. Model biznesowy	14	12. JEDNOSTKOWE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	48
2.5. Akcje 17		13. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU ..	50
2.6. Zasoby ludzkie	18	13.1. Podstawa prawna sporządzenia raportu	50
3. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W III KWARTALE 2024 ROKU	19	13.1. Okres objęty raportem	50
3.1. Opis istotnych działań i wydarzeń z III kwartału 2024 r. oraz działań i wydarzeń po dniu bilansowym	19	13.2. Polityka (zasady) rachunkowości	50
4. Opis stanu realizowanych projektów oraz przewidywany rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej	21	13.3. Dane jednostkowe w raporcie skonsolidowanym	50
4.1. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy	27	13.4. Konsolidacja	50
		13.5. Badanie danych przez biegłego rewidenta	50



1. SYTUACJA RYNKOWA

1.1. Opis rynku i trendów rynkowych na świecie

Globalny rynek gier

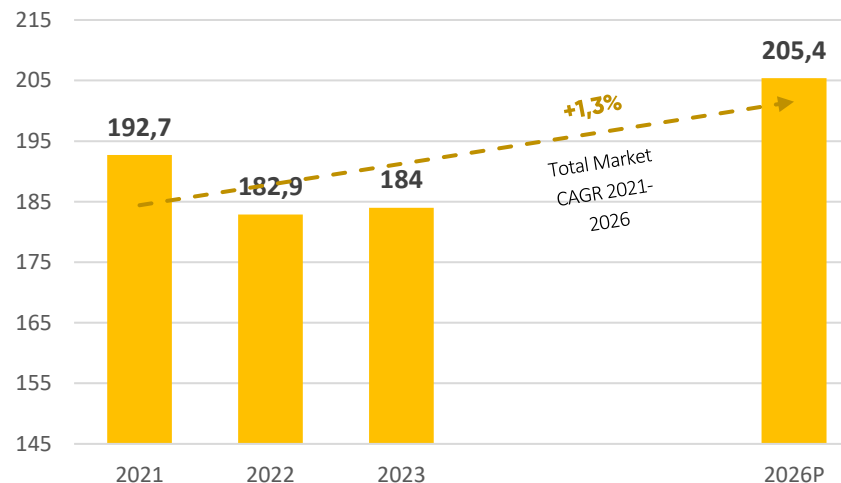
Grupa The Dust S.A. działa na globalnym rynku gier wideo. Według prognoz czołowej firmy badawczej Newzoo, zajmującej się analizą rynku gier i e-sportu, wartość światowego rynku gier w 2026 r. osiągnie poziom 205,4 mld USD, co warunkuje osiągnięcie przez wskaźnik CAGR (skumulowany roczny wskaźnik wzrostu) 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

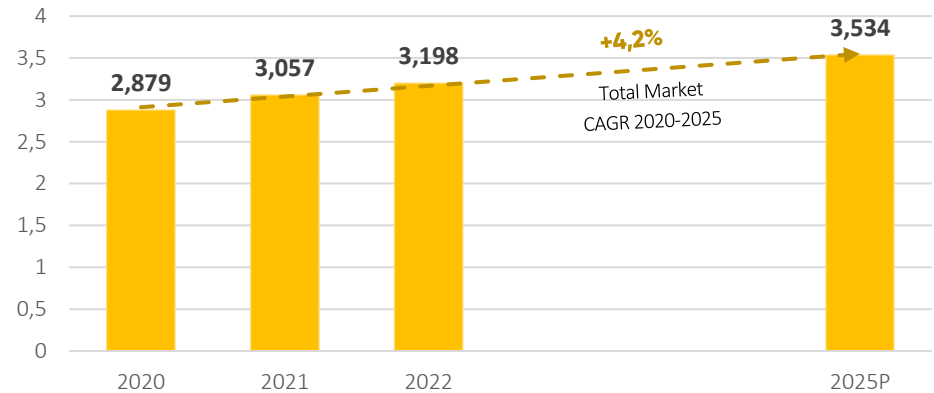
Pomimo mało optymistycznych prognoz dotyczących globalnej sytuacji gospodarczej, światowa społeczność graczy rośnie zarówno pod względem czasu spędzonego na grze, jak również liczebności. Analitycy Newzoo szacują, że w 2025 roku liczba graczy na całym świecie przekroczy 3,5 mld, a skumulowany roczny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

Segmenty rynku

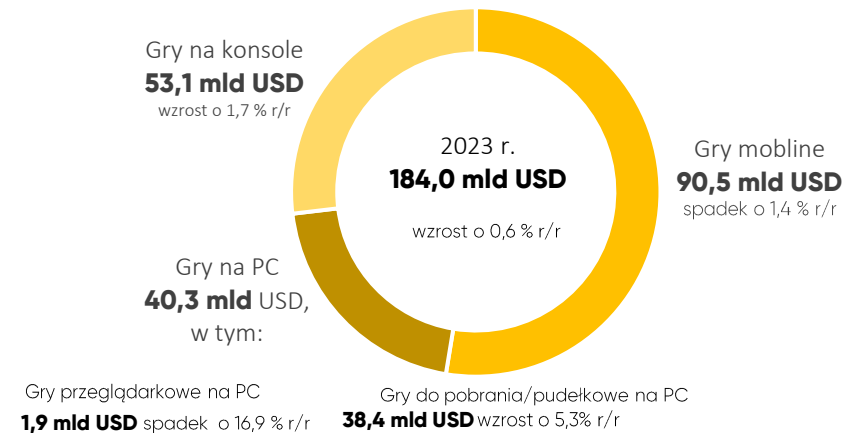
Rok 2022 był rokiem weryfikującym dynamiczne wzrosty jakie miały miejsce w latach napędzanych lockdownem. Na koniec 2022 r. wartość rynku wyniosła 182,9 mld USD i spadła o 5,1% r/r. W 2023 r. rynek ponownie zaczął rosnąć. Globalny rynek osiągnął w 2023 r. łącznie 184,0 mld USD przychodów, przy wzroście 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)



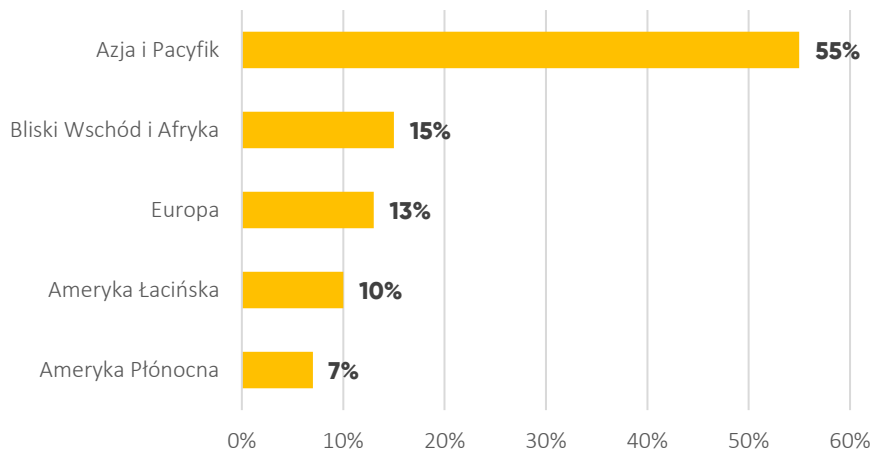
Wykres 2. Liczba aktywnych graczy na świecie w latach 2020-2022 i prognoza na lata 2023-2025 (w mld). Źródło: Global Games Market Report, Newzoo, 2022 r.



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

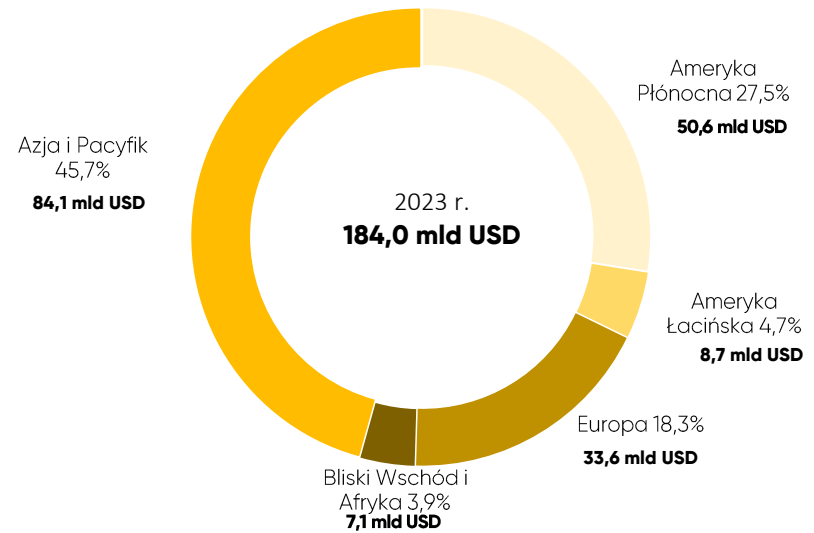


Biorąc pod uwagę aspekt geograficzny, największą część społeczności graczy – 55% (ponad 1,7 mld) – stanowią mieszkańcy krajów Azji i Pacyfiku, którzy wygenerowali łącznie 84,1 mld USD, czyli 45,7 % całkowitego światowego przychodu z gier w 2023 r. Kolejnymi pod względem liczebności graczy regionami są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

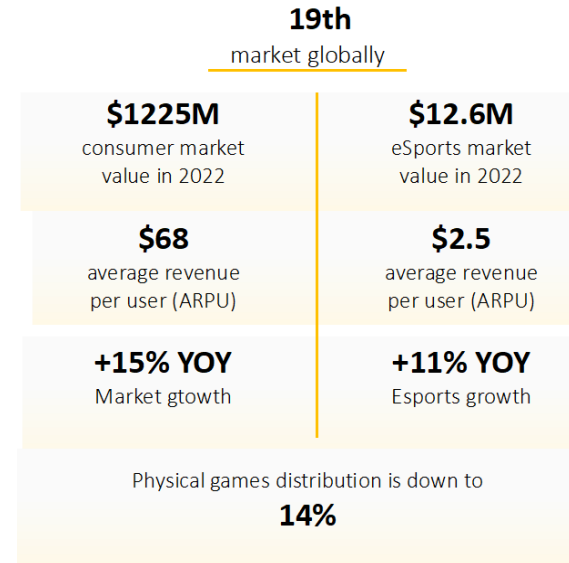
Polski rynek gier wideo rozwija się w szybkim tempie, ale patrząc na udział w globalnym rynku, stanowi niewielki jego ułamek - w 2019 r. stanowił 0,4%, a w 2020 r. około 0,38%.

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.



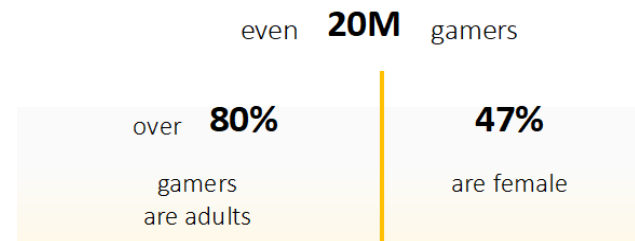
Wykres 6. Wartość polskiego rynku gier wg przychodów od konsumentów w latach 2020-2021 i prognoza na lata 2022-2024 (w mld PLN). Źródło: Raport „The Game Industry of Poland”, 2021 r.

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 III kwartał 2024 r., tj. 06.11.2024 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 Q3 2024 tj. 6 listopada 2024 r.,

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

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

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



Two Horizons S.A.

Two Horizons S.A. jest studiem zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A. na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień publikacji raportu za Q3 2024 tj. 6 listopada 2024 r.,

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 Q3 2024 r., tj. 6 listopada 2024 r.,

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

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

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

Autoryzowany Doradca

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

www.ttconsulting.pl

Animator

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

www.bdm.pl



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 – do tej pory współpracowała między innymi z Focus Entertainment S.A., Kalypso Media Group GmbH oraz Toplitz Productions GmbH.

Grupa zakłada cykliczną produkcję nowych gier w ramach każdego studia zależnego, która zapewni jej ciągłość operacyjną. Model biznesowy poszczególnych spółek z Grupy opiera się na planowaniu produkcji tak, aby zachować ciągłość pracy – na etapie finalizacji projektu rozpoczynane są prace nad proof-of-concept nowego tytułu (model biznesowy został opisany szczegółowo w pkt. 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 – spółka obecnie poszukuje finansowania na dokończenie produkcji, rozważa również pozyskanie wydawcy jeśli pozyskanie finansowania w innej formie się nie powiedzie. 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 w związku z wypowiedzeniem umowy przez Globalnego wydawcę na projekt o kodowej nazwie Curb Project został rozwiązany a zarządzający spółką poszukują finansowania na kolejne projekty w spółce. Z końcem 2023 r. 4Knights S.A. zakończyło rozmowy z wydawcami odnośnie możliwości finansowania projektu Crusaders. Projekt został zawieszony.

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 umożliwia zachowanie płynności finansowej oraz zapewnienie utrzymania wysokiej jakości produkowanych gier.

Zakłady

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

Środowisko naturalne

Działalność Spółki nie ma istotnego wpływu na środowisko naturalne.

Zgodnie z założeniami ogłoszonej w maju br. strategii na lata 2023-2028 Grupa przygotowuje się do przechodzenia na model, w którym studia zależne będą pełnić zarówno funkcję dewelopera, jak i wydawcy. Na początkowym etapie rozwoju każde studio realizuje projekty we współpracy z wydawcami, aby w późniejszym, już dojrzałym okresie rozwoju, przejść na model self-publishingu, bez udziału zewnętrznych wydawców. 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 trzeci kwartał 2024 r., tj. 6 listopada 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	NCIndex (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 NCIndex na dzień 09.05.2024 <https://gpwbenchmark.pl/karta-indeksu?isin=PL9999999565>

Akcje własne

W trzecim 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 III kwartale 2024 r., ani do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 6 listopada 2024 r.,

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

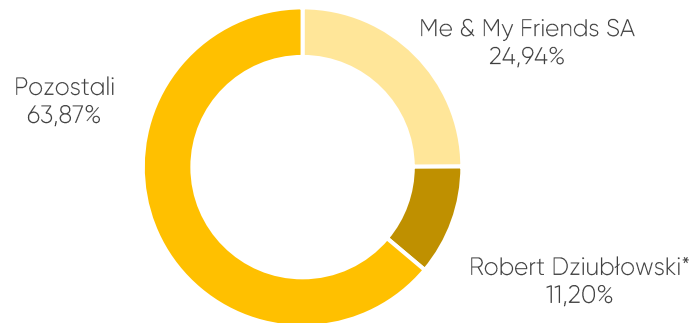
Imię i nazwisko /Nazwa	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZA
Me & My Friends SA	500 000	24,94%	1 000 000	39,92%



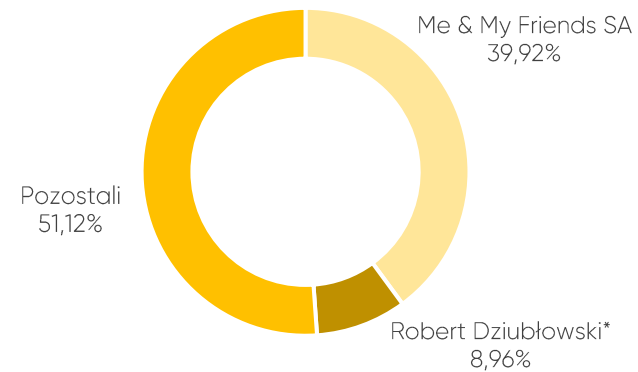
Robert Dziubłowski*	224 490	11,20%	224 490	8,96%
Pozostali	1 280 510	63,87%	1 280 510	51,12%
Razem	2 005 000	100,00%	2 505 000	100,00%

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

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



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



2.6. Zasoby ludzkie

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

	30.09.2024	30.09.2023
Liczba pracowników – łącznie	20	74
Liczba pracowników (pełny etat)	10	32
Liczba współpracowników	7	27
Inne formy zatrudnienia*	3	15

*umowy cywilno-prawne



3. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W III KWARTALE 2024 ROKU

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

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.

Podpisanie listu intencyjnego na finansowanie

W dniu 19 września 2024 The Dust S.A. podpisał list intencyjny z zagranicznym funduszem. Planowana Umowa inwestycyjna przewiduje emisję 24-miesięcznych, zero-kuponowych obligacji zamiennych na akcje Emitenta o łącznej wartości nieprzekraczającej 5.000.000,00 zł (dalej: Obligacje). Inwestor ma możliwość zamiany Obligacji na nowe bądź istniejące akcje Spółki po cenie 90% najniższej wielkości wskaźnika VWAP, obliczanego poprzez podzielenie całkowitej wartości obrotu akcjami Emitenta przez całkowity wolumen, z ostatnich 15 dni sesyjnych bezpośrednio poprzedzają-

cych złożenie żądania zamiany Obligacji na akcje przez Inwestora. Zamienione Obligacje na akcje, jeżeli będą to akcje nowej emisji, zostaną wprowadzone do obrotu na rynku NewConnect.

Kwota inwestycji zostanie wypłacona w 19 transzach (dalej: Transza), z czego dwie pierwsze Transze będą wynosiły po 375.000,00 zł każda, a następne siedemnaście Transz będzie odpowiadało kwocie po 250.000,00 zł. Spółka otrzyma pierwszą Transzę po zawarciu Umowy inwestycyjnej, a kolejne okresowo na żądanie, przy czym żądanie nie może pojawić się wcześniej niż po upływie 60 dni sesyjnych od wypłaty poprzedniej Transzy, chyba że wszystkie wyemitowane uprzednio Obligacje zostaną zamienione na akcje Spółki.

Warunki opisane w termsheet są wiążące przez 20 dni roboczych od daty podpisania dokumentu. W tym czasie Spółka będzie pracować wraz z inwestorem nad umową inwestycyjną. Środki pozyskane w wyniku zawarcia Umowy inwestycyjnej zostaną przeznaczone na działalność operacyjną i rozwój Spółki.

Dodatkowo, Spółka poniesie koszty związane z uruchomieniem finansowania w wysokości 5% maksymalnej wartości finansowania tj. 250.000,00 zł. Wynagrodzenie będzie płatne w dwóch płatnościach, po otrzymaniu dwóch pierwszych transz finansowania.

Na dzień 06.11.2024 roku Emitent określił wspólnie z inwestorem finalne warunki umowy inwestycyjnej w drodze negocjacji i oczekuje na finalny dokument.

Wpłynięcie do Spółki zależnej 4 Knights informacji o rozwiązaniu umowy na realizację projektu Curb.



W dniu 25 października 2024 r. do spółki zależnej 4 Knights S.A. wpłynęła informacja od wydawcy o rozwiązaniu umowy wydawniczej dotyczącej realizacji projektu o kodowej nazwie Project Curb, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 3/2023 z dnia 6 kwietnia 2023 r. oraz raportem bieżącym nr 13/2023 z dnia 2 listopada 2023 r..

Rozwiązanie umowy jest związane z brakiem zatwierdzenia etapu realizacji umowy określonego jako Alpha Stage. Zgodnie z zapisami kontraktu Wydawca skorzystał z przysługującego mu prawa rozwiązania umowy na realizację projektu. Powodem decyzji Wydawcy nie są błędy lub braki techniczne w zakresie realizacji założeń projektu przez 4 Knights, ale suwerenna decyzja Wydawcy.



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 6 listopada 2024 to 4,01 przy 278 opiniach w sklepie PlayStation Store.

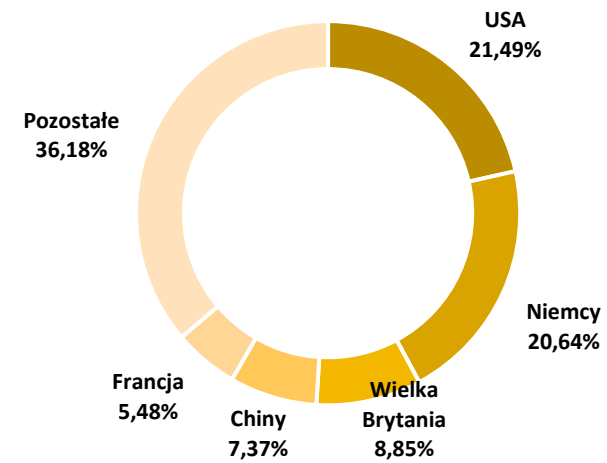
Wyłącznym właścicielem praw do własności intelektualnej gry pozostanie Two Horizons. Focus otrzymał licencję na sprzedaż gry na okres 7 lat. Na dzień raportu spółka Two Horizons otrzymała łączne wynagrodzenie w wysokości 5,25m PLN.





Tabela. Dane statystyczne dotyczące gry Hotel Renovator – stan na dzień 6 listopada 2024 r.

Ocena Steam	77%
Liczba recenzji na Steam	1832
Ocena PlayStation Store	4,00
Liczba recenzji PlayStation Store	278
Peak graczy	2503
Maksymalny dobowy peak graczy z ostatnich 30 dni	227
Średni czas gry	15 h 10 min
Mediana czasu gry	8 h 8 min
Odsetek graczy grających ponad 20 godzin	22%
Obecny stan wishlist	159 249



Wykres 11. Sprzedaż gry Hotel Renovator w poszczególnych krajach od dnia premiery do dnia publikacji raportu za III 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/. 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.

Obecnie Two Horizons prowadzi działania w celu pozyskania finansowania na dalszy rozwój gry.



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, powodem podjętej decyzji jest obecna sytuacja panująca na rynku produkcji gier oraz zmiany jakie zaszły na globalnym rynku wydawniczym.

4.1. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy

Czynniki wewnętrzne

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

- wydanie gry Hotel Renovator na konsole 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;
- pozyskanie finansowania na dalszy rozwój gry 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;



DANE FINANSOWE

III KWARTAŁ 2024



**5. SKONSOLIDOWANY BILANS**

AKTYWA	30.09.2024	30.09.2023
A Aktywa trwałe	7 658 853,64	4 973 301,72
I Wartości niematerialne i prawne	7 500 627,89	2 230 363,48
1 Koszty zakończonych prac rozwojowych	7 500 627,89	2 230 363,48
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	65 819,25	49 678,03
1 Środki trwałe	65 819,25	49 678,03
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	-
c) urządzenia techniczne i maszyny	65 819,25	49 678,03
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	-	-
1 Nieruchomości	-	-
2 Wartości niematerialne i prawne	-	-
3 Długoterminowe aktywa finansowe	-	-
a) w jednostkach zależnych, współzależnych niewycenianych metodą konsolidacji pełnej lub metodą proporcjonalną	-	-
b) w jednostkach zależnych, współzależnych wycenianych metodą praw własności	-	-
c) w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	-	-
d) w pozostałych jednostkach	-	-
4 Inne inwestycje długoterminowe	-	-
VI Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	92 406,50	2 693 260,21
1 Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-



2	Inne rozliczenia międzyokresowe	92 406,50	2 693 260,21
B	Aktywa obrotowe	6 599 604,88	14 249 120,63
I	Zapasy	5 274 095,80	12 573 366,01
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	5 274 095,80	12 573 366,01
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	438 720,26	1 072 820,90
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	346 379,73	1 072 820,90
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	244 792,38	729 205,51
-1	do 12 miesięcy	244 792,38	729 205,51
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	82 116,30	313 654,52
c)	inne	19 471,05	29 960,87
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	270 832,67	575 967,81
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	270 832,67	575 967,81
a)	w jednostkach zależnych i współzależnych	-	-
b)	w jednostkach stowarzyszonych	-	-
c)	w pozostałych jednostkach	706,85	706,85
d)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	270 125,82	575 260,96
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
IV	Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	615 956,15	26 965,91
C	Należne wpłaty na kapitał	-	-
D	Udziały (akcje) własne	-	-
	SUMA AKTYWÓW	14 258 458,52	19 222 422,35



PASYWA	30.09.2024	30.09.2023
A Kapitał (fundusz) własny	942 613,70	1 072 187,55
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	(8 114 772,88)	(6 668 407,76)
VII Zysk (strata) netto	667 755,72	(428 926,39)
VIII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
B Kapitał mniejszości	5 380 299,51	2 800 549,90
C Ujemna wartość jednostek podporządkowanych	-	-
I Ujemna wartość - jednostki zależne	-	-
II Ujemna wartość - jednostki współzależne	-	-
D Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	7 935 545,31	15 349 684,91
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	2 123 100,00
1 Wobec jednostek powiązanych	-	-
2 Wobec pozostałych jednostek JZWK */	-	-
3 Wobec pozostałych jednostek	373 100,00	2 123 100,00
a) kredyty i pożyczki	-	-
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wart.	-	-
c) inne zobowiązania finansowe	-	-
d) zobowiązania wekslowe	-	-



e)	inne	373 100,00	2 123 100,00
III	Zobowiązania krótkoterminowe	1 127 672,46	1 356 115,26
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	1 127 672,46	1 356 115,26
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.:	240 091,39	681 614,55
-1	do 12 miesięcy	240 091,39	681 614,55
-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.	136 344,06	454 948,68
h)	z tytułu wynagrodzeń	97 919,06	200 891,45
i)	inne	232 644,97	18 660,58
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	6 434 772,85	11 870 469,65
1	Ujemna wartość firmy	-	-
2	Inne rozliczenia międzyokresowe	6 434 772,85	11 870 469,65
SUMA PASYWÓW		14 258 458,52	19 222 422,35

**6. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT**

	01.01.2024 – 30.09.2024	01.01.2023 – 30.09.2023	01.07.2024 – 30.09.2024	01.07.2023 – 30.09.2023
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	17 679 458,64	11 046 687,18	590 246,12	2 922 917,34
- od jednostek powiązanych	-	-	-	-
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	13 840 375,66	4 590 979,82	35 252,94	694 333,19
I Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	3 839 082,98	6 455 707,36	554 993,18	2 228 584,15
I Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
I Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
B Koszty działalności operacyjnej	6 126 744,72	10 527 264,95	976 152,94	3 430 579,82
I Amortyzacja	440 254,73	330 729,93	143 526,81	120 024,14
I Zużycie materiałów i energii	1 992,60	45 900,78	36,50	9 208,43
I Usługi obce	2 849 519,61	5 330 111,93	383 488,94	1 586 005,06
I Podatki i opłaty, w tym:	4 880,34	27 116,28	-	8 803,92
- podatek akcyzowy	-	-	-	-
V Wynagrodzenia	2 146 274,29	3 747 901,36	374 855,26	1 222 574,62
V Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	259 395,86	448 722,16	28 342,28	154 172,61
- emerytalne	-	-	-	-
V Pozostałe koszty rodzajowe	424 427,29	596 782,51	45 903,15	329 791,04
V Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	11 552 713,92	519 422,23	(385 906,82)	(507 662,48)
D Pozostałe przychody operacyjne	2 677 958,50	4 731,03	1,64	-
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
I Dotacje	-	-	-	-
I Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
I Inne przychody operacyjne	2 677 958,50	4 731,03	1,64	-
E Pozostałe koszty operacyjne	10 500 756,37	16 378,87	1 032,52	-
I Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
I Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-



I	Inne koszty operacyjne	10 500 756,37	16 378,87	1 032,52	-
F	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	3 729 916,05	507 774,39	(386 937,70)	(507 662,48)
G	Przychody finansowe	30 310,84	11 603,78	1 489,93	1 547,29
I	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-	-	-
a	od jednostek powiązanych	-	-	-	-
b	od jednostek pozostałych	-	-	-	-
I	Odsetki	30 310,84	16,98	1 489,93	3,03
I	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
I	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V	Inne	-	11 586,80	-	1 544,26
H	Koszty finansowe	124 069,14	50 166,85	8 546,48	12 726,88
I	Odsetki	47 142,55	0,65	73,60	0,65
I	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
I	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
I	Inne	76 926,59	50 166,20	8 472,88	12 726,23
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.	-	-	-	-
N	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	3 636 157,75	469 211,32	(393 994,25)	(518 842,07)
O	Podatek dochodowy	-	-	-	-
P	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-
R	Zysk (strata) mniejszości	2 968 402,03	898 137,71	(185 898,35)	(108 667,65)
S	Zysk (strata) netto (I-J-K)	667 755,72	(428 926,39)	(208 095,90)	(410 174,42)

**7. SKONSOLIDOWANY RACHUNEK PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH**

	01.01.2024 - 30.09.2024	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2024 - 30.09.2024	01.07.2023 - 30.09.2023
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej				
I. Wynik finansowy netto	667 755,72	(428 926,39)	(208 095,90)	(410 174,42)
II. Korekty o pozycje:	(1 107 732,36)	(50 971,59)	279 884,08	(311 101,35)
Zyski (straty) mniejszości	2 968 402,03	898 137,71	(185 898,35)	(108 667,65)
Zysk (strata) z udziałów (akcji) w jednostkach wycenianych metodą praw własności	-	-	-	-
1. Amortyzacja	440 254,73	330 729,93	143 526,81	120 024,14
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	(27 192,93)	-	(0,05)	-
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	7 210 245,50	-	-	-
5. Zmiana stanu rezerw	-	-	-	-
6. Zmiana stanu zapasów	(3 528 629,65)	(6 444 070,19)	(576 723,72)	(2 230 182,74)
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	1 625 121,29	(973 268,40)	245 000,45	(178 807,29)
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	(3 404 579,16)	697 517,20	(317 622,90)	380 541,49
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(6 340 551,65)	5 439 982,16	920 959,05	1 705 990,70
10. Inne korekty	(50 802,52)	-	50 642,79	-
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	(439 976,64)	(479 897,98)	71 788,18	(721 275,77)
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	16 626,10	30 000,00	15 000,00	-
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	1 626,10	-	-	-
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym:	15 000,00	30 000,00	15 000,00	-
a) w jednostkach powiązanych	-	-	-	-
b) w pozostałych jednostkach	15 000,00	30 000,00	15 000,00	-



4. Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	-
II. Wydatki	(15 000,00)	(5 603,98)	-	-
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	(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	-	-	-	-
III. Środki pieniężne z działalności inwestycyjnej	1 626,10	24 396,02	15 000,00	-
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	1 690,00	100 000,00	-	100 000,00
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	-	100 000,00	-	100 000,00
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	(41 197,02)	100 000,00	-	100 000,00
D. Zmiana stanu środków pieniężnych netto	(479 547,56)	(355 501,96)	86 788,18	(621 275,77)



E. Środki pieniężne na początek okresu	749 673,38	930 762,92	183 337,64	1 196 536,73
F. Środki pieniężne na koniec okresu	270 125,82	575 260,96	270 125,82	575 260,96

8. SKONSOLIDOWANE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE

	01.01.2024 - 30.09.2024	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2024 - 30.09.2024	01.07.2023 - 30.09.2023
I Kapitał własny na początek okresu (BO)	1 501 113,94	1 501 113,94	1 133 652,52	2 281 252,34
- 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	1 133 652,52	2 281 252,34
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	200 500,00	200 500,00	200 500,00	200 500,00
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
2. Kapitał zapasowy na początek okresu	7 833 088,92	7 833 088,92	7 833 088,92	7 833 088,92
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
3. Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu	-	-	-	-



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	-	-	-	-
4.	Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	135 932,78	135 932,78	356 041,94	135 932,78
4.1	Zmiany pozostałych kapitałów rezerwowych	220 109,16	-	-	-
a)	zwiększenie	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
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(6 668 407,76)	(6 668 407,76)	(7 255 978,34)	(5 888 269,36)
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	8 057 529,31	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	8 057 529,31	6 668 407,76
a)	zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-	-	-
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	8 114 772,88	6 668 407,76	7 238 921,26	6 687 159,74
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(8 114 772,88)	(6 668 407,76)	(7 238 921,26)	(6 687 159,74)
6.	Wynik netto	667 755,72	(428 926,39)	(208 095,90)	(410 174,42)
a)	zysk netto	-	-	-	-
b)	strata netto	(667 755,72)	428 926,39	208 095,90	410 174,42
c)	odpisy z zysku	-	-	-	-
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	942 613,70	1 072 187,55	942 613,70	1 072 187,55



III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	942 613,70	1 072 187,55	942 613,70	1 072 187,55
--	------------	--------------	------------	--------------

9. BILANS JEDNOSTKOWY

AKTYWA	30.09.2024	30.09.2023
A Aktywa trwałe	314 092,40	2 923 599,63
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	57 892,40	2 761,23
1 Środki trwałe	57 892,40	2 761,23
a) grunty (w tym pr. użyt. wiecz. gruntu)	-	-
b) budynki, lokale, prawa do lokali, ob. inż.	-	-
c) urządzenia techniczne i maszyny	57 892,40	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	256 200,00	256 200,00
1 Nieruchomości	-	-
2 Wartości niematerialne i prawne	-	-
3 Długoterminowe aktywa finansowe	256 200,00	256 200,00
a) w jednostkach powiązanych	256 200,00	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	Aktywa obrotowe	525 838,64	6 708 228,78
I	Zapasy	169 323,41	6 465 742,70
1	Materiały	-	-
2	Półprodukty i produkty w toku	169 323,41	6 465 742,70
3	Produkty gotowe	-	-
4	Towary	-	-
5	Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
II	Należności krótkoterminowe	349 941,36	169 310,50
1	Należności od jednostek powiązanych	32 184,15	58 069,28
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	32 184,15	58 069,28
-1	do 12 miesięcy	32 184,15	58 069,28
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
2	Od pozostałych jednostek JZWK */	92 340,53	-
3	Należności od pozostałych jednostek	225 416,68	111 241,22
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	215 648,88	20 691,65
-1	do 12 miesięcy	215 648,88	20 691,65
-2	powyżej 12 miesięcy	-	-
b)	z tyt. podatków, dotacji, ceł, ub. społ. i in.	-	81 338,61
c)	inne	9 767,80	9 210,96
d)	dochodzone na drodze sądowej	-	-
III	Inwestycje krótkoterminowe	6 573,87	55 392,15
1	Krótkoterminowe aktywa finansowe	6 573,87	55 392,15
a)	w jednostkach powiązanych	-	17 363,01
b)	w pozostałych jednostkach	-	-
c)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	6 573,87	38 029,14
-1	środki pieniężne w kasie i na rachunku	6 573,87	38 029,14
-2	inne środki pieniężne	-	-
2	Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
IV	Krótkoterm. rozliczenia międzyokresowe	-	17 783,43
C	Należne wpłaty na kapitał	-	-
	SUMA AKTYWÓW	839 931,04	9 631 828,41



PASYWA	30.09.2024	30.09.2023
A Kapitał (fundusz) własny	195 190,03	2 133 821,53
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	(6 704 523,33)	(4 870 877,12)
VI Zysk (strata) netto	(1 489 917,50)	(1 164 823,05)
VII Odpisy z zysku netto w ciągu roku obr. (-)	-	-
B Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	644 741,01	7 498 006,88
I Rezerwy na zobowiązania	-	-
1 Rezerwa z tytułu odroczonego podatku doch.	-	-
2 Rezerwa na świadczenia emerytal. i podobne	-	-
3 Pozostałe rezerwy	-	-
II Zobowiązania długoterminowe	128 034,57	2 000 000,00
1 Wobec jednostek powiązanych	128 034,57	-
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	516 706,44	1 291 281,88
1 Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	-	718 709,04
a) z tytułu dostaw i usł., o okresie wymagaln.:	-	181 640,55
-1 do 12 miesięcy	-	181 640,55
-2 powyżej 12 miesięcy	-	-
b) inne	-	537 068,49
2 Zobowiązania wobec pozost. jedn. JZWK */	-	-
a) z tytułu dostaw i usł.	-	-
b) inne	-	-



3	Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	516 706,44	572 572,84
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.:	60 441,99	331 193,59
-1	do 12 miesięcy	60 441,99	331 193,59
-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.	18 732,01	162 988,52
h)	z tytułu wynagrodzeń	13 642,94	73 124,09
i)	inne	3 216,52	5 266,64
4	Fundusze specjalne	-	-
IV	Rozliczenia międzyokresowe	-	4 206 725,00
	SUMA PASYWÓW	839 931,04	9 631 828,41

**10. JEDNOSTKOWY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT**

	01.01 – 30.09.2024	01.01 – 30.09.2023	01.07 – 30.09.2024	01.07 – 30.09.2023
A Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	6 862 265,45	2 548 545,98	49 333,95	764 215,05
- od jednostek powiązanych	237 716,73	132 452,57	20 025,00	89 641,86
I Przychody netto ze sprzedaży produktów	6 462 934,91	179 112,16	49 333,95	100 226,36
II Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	399 330,54	2 369 433,82	-	663 988,69
III Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
IV Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
B Koszty działalności operacyjnej	957 043,57	3 697 502,90	65 385,69	1 065 920,80
I Amortyzacja	41 099,85	95 773,78	13 699,95	-
II Zużycie materiałów i energii	163,46	9 782,77	-	495,93
III Usługi obce	485 161,79	2 059 287,87	15 690,52	582 272,29
IV Podatki i opłaty, w tym:	1 571,14	8 439,38	-	7 602,70
- podatek akcyzowy	-	-	-	-
V Wynagrodzenia	298 754,64	1 203 342,81	9 500,00	367 734,66
VI Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	50 728,90	176 637,24	-	57 346,49
- emerytalne	-	-	-	-
VII Pozostałe koszty rodzajowe	79 563,79	144 239,05	26 495,22	50 468,73
VIII Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
C Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	5 905 221,88	(1 148 956,92)	(16 051,74)	(301 705,75)
D Pozostałe przychody operacyjne	2 556 373,23	4 730,97	0,41	-
I Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II Dotacje	-	-	-	-
III Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV Inne przychody operacyjne	2 556 373,23	4 730,97	0,41	-
E Pozostałe koszty operacyjne	9 894 641,34	14 015,15	0,71	-
I Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III Inne koszty operacyjne	9 894 641,34	14 015,15	0,71	-
F Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	(1 433 046,23)	(1 158 241,10)	(16 052,04)	(301 705,75)
G Przychody finansowe	4,09	1 636,75	-	1 547,14
I Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-	-	-



a)	od jednostek powiązanych	-	-	-	-
b)	od jednostek pozostałych	-	-	-	-
II	Odsetki	4,09	8,49	-	2,88
III	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
IV	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
V	Inne	-	1 628,26	-	1. 1 544,26
H	Koszty finansowe	56 875,36	8 218,70	140,05	2. 1 333,05
I	Odsetki	29 465,87	0,65	73,60	0,65
II	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	-	-	-	-
III	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV	Inne	27 409,49	8 218,05	66,45	3. 1 332,40
I	Zysk (strata) brutto (F+G-H)	(1 489 917,50)	(1 164 823,05)	(16 192,09)	4. (301 491,66)
J	Podatek dochodowy	-	-	-	-
K	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-	-	-
L	Zysk (strata) netto (I-J-K)	(1 489 917,50)	(1 164 823,05)	(16 192,09)	5. (301 491,66)

**11. JEDNOSTKOWY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH**

	01.01.2024 - 30.09.2024	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2024 - 30.09.2024	01.07.2023 - 30.09.2023
A. Środki pieniężne z działalności operacyjnej				
I. Wynik finansowy netto	(1 489 917,50)	(1 164 823,05)	(16 192,09)	(301 491,66)
II. Korekty o pozycje:	1 227 212,94	120 360,37	(38 946,50)	160 646,68
1. Amortyzacja	41 099,85	95 773,78	13 699,95	-
2. Zyski / straty z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
3. Odsetki i dywidendy otrzymane i zapłacone	(22 644,90)	-	-	-
4. Zyski / straty z działalności inwestycyjnej	7 210 245,50	-	-	-
5. Zmiana stanu rezerw	-	-	-	-
6. Zmiana stanu zapasów	(399 330,54)	(2 369 433,87)	-	(689 735,95)
7. Zmiana stanu należności i roszczeń	281 815,07	(33 573,70)	(9 240,21)	460 782,82
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	(2 306 650,18)	351 438,48	(58 290,34)	54 424,81
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(3 109 286,60)	2 076 155,68	-	335 175,00
10. Inne korekty	(468 035,26)	-	14 884,10	-
III. Środki pieniężne z działalności operacyjnej	(262 704,56)	(1 044 462,68)	(55 138,59)	(140 844,98)
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	1 626,10	250 000,00	15 000,00	-
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	1 626,10	-	-	-
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3. Zbycie aktywów finansowych, w tym :	-	250 000,00	15 000,00	-
a) w jednostkach powiązanych	-	250 000,00	-	-
b) w pozostałych jednostkach	15 000,00	-	15 000,00	-
4. Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	-
II. Wydatki	(15 000,00)	(105 603,98)	-	-



1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	(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	15 000,00	-
C.	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I.	Wpływy	34 190,00	575 000,00	32 000,00	290 000,00
1.	Wpływy netto z wydania udziałów i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	1 690,00	-	-	-
2.	Kredyty i pożyczki	32 500,00	575 000,00	32 000,00	290 000,00
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
4.	Inne wpływy finansowe	-	-	-	-
II.	Wydatki	(42 887,02)	(140 000,00)	-	(140 000,00)
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)	(140 000,00)	-	(140 000,00)
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	(8 697,02)	435 000,00	32 000,00	150 000,00
D.	Zmiana stanu środków pieniężnych netto	(284 775,48)	(465 066,66)	(8 138,59)	9 155,02
E.	Środki pieniężne na początek okresu	291 349,35	503 095,80	14 712,46	28 874,12



F. Środki pieniężne na koniec okresu	6 573,87	38 029,14	6 573,87	38 029,14
--------------------------------------	----------	-----------	----------	-----------

12. JEDNOSTKOWE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

	01.01.2024 - 30.09.2024	01.01.2023 - 30.09.2023	01.07.2024 - 30.09.2024	01.07.2023 - 30.09.2023
I Kapitał własny na początek okresu (BO)	1 683 417,53	3 298 644,58	213 424,14	2 435 313,19
- 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	213 424,14	2 435 313,19
1. Kapitał podstawowy na początek okresu	200 500,00	200 500,00	200 500,00	200 500,00
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
2. Kapitał zapasowy na początek okresu	7 833 088,92	7 833 088,92	7 833 088,92	7 833 088,92
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
3. Kapitał z aktualizacji wyceny na początek okresu	-	-	-	-
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	-	-	-	-
4.	Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	354 351,94	135 932,78	356 041,94	135 932,78
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
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	(4 870 877,12)	(3 464 377,50)	(6 619 220,58)	(5 327 324,49)
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)	(6 619 220,58)	(5 327 324,49)
	- korekty błędów podstawowych	-	-	-	-
5.5	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	(4 870 877,12)	(3 464 377,50)	(6 619 220,58)	(5 327 324,49)
a)	zwiększenie z tytułu przekształcenia bilansu	-	-	-	-
b)	zmniejszenie	-	-	-	-
5.6	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	6 704 523,33	4 870 877,12	8 178 248,74	5 734 208,51
5.7	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	(6 704 523,33)	(4 870 877,12)	(8 178 248,74)	(5 734 208,51)
6.	Wynik netto	(1 489 917,50)	(1 164 823,05)	(16 192,09)	(301 491,66)
a)	zysk netto	-	-	-	-
b)	strata netto	1 489 917,50	1 164 823,05	16 192,09	301 491,66
c)	odpisy z zysku	-	-	-	-
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	195 190,03	2 133 821,53	195 190,03	2 133 821,53

III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	195 190,03	2 133 821,53	195 190,03	2 133 821,53
------	---	------------	--------------	------------	--------------

13. INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU

13.1. 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.

13.1. Okres objęty raportem

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

13.2. 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.

13.3. 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.

13.4. Konsolidacja

Konsolidacją objęte zostały podmioty wskazane w punkcie 2.2.

13.5. Badanie danych przez biegłego rewidenta

W związku z brakiem takiego wymogu dane kwartalne nie były przedmiotem badania ani przeglądu przez firmę audytorską.

DZIĘKUJEMY

Dokument sporządzono 6 listopada 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