

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU ZA 2024 r.

Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI THE DUST S.A. ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Wrocław, 21 marca 2025

Autoryzowany
doradca:



**THE
DUST**

 **Horizons**

4KNIGHTS



SPIS TREŚCI

1. WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE	2		
2. WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE	4		
3. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ	6		
3.1. Podstawowe informacje	6		
3.2. Organizacja Grupy Kapitałowej	10		
3.3. Zakres działalności	12		
3.4. Model biznesowy	13		
3.5. Akcje	15		
3.1. Zasoby ludzkie	17		
4. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W 2024 ROKU	17		
4.1. Istotne działania i wydarzenia w 2024 r.	17		
4.2. Opis stanu realizowanych projektów oraz przewidywany rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej	21		
4.3. Czynniki i okoliczności istotnie wpływające na działalność Grupy	27		
5. INFORMACJE DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA	28		
5.1. Podstawa sporządzenia sprawozdania	28		
5.2. Okres objęty sprawozdaniem	28		
5.3. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa The Dust i jej Grupy Kapitałowej	28		
6. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM	29		
6.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze spółkami z Grupy Kapitałowej The Dust i prowadzoną przez nie działalnością	29		
6.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki i jej Grupy	35		
7. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W 2024 R.	39		



1. WYBRANE SKONSOLIDOWANE DANE FINANSOWE

Wybrane informacje finansowe zawierające podstawowe dane liczbowe (w złotych) podsumowujące sytuację finansową Grupy Kapitałowej The Dust S.A. w okresie 01.01.2024 r. - 31.12.2024 r. zostały zaprezentowane poniżej.

Tabela. Wybrane skonsolidowane dane finansowe Grupy Kapitałowej The Dust S.A. za 2024 rok oraz dane porównywalne za 2023 rok (PLN)

Pozycja	2024 PLN	2023 PLN
Przychody ze sprzedaży produktów i zrównane z nimi	11 205 112,33	14 063 278,79
Przychody ze sprzedaży produktów	12 964 196,86	5 004 117,25
Koszty operacyjne	4 064 203,76	14 720 985,81
Amortyzacja	591 202,53	536 924,95
Zysk (strata) ze sprzedaży	7 140 908,57	-657 707,02
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(1 343 566,57)	-896 885,65
Zysk (strata) brutto	(1 472 124,41)	-936 879,77
Zysk (strata) netto należy akcjonariuszom jednostki dominującej	(1 505 731,34)	-1 446 365,10
	31.12.2024 PLN	31.12.2023 PLN
Aktywa razem, w tym:	3 664 872,04	22 644 902,11
Aktywa trwałe	2 514 166,60	5 256 116,81
Aktywa obrotowe	1 150 705,44	17 388 785,28
Wartości niematerialne i prawne	2 413 160,87	2 463 199,38



Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	-	2 747 036,82
Zapasy	407 494,74	14 376 964,21
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	51 174,03	750 380,23
Należności krótkoterminowe	692 036,67	1 946 619,75
Pasywa razem, w tym:	3 664 872,04	22 644 902,11
Kapitał własny	3 120,06	273 168,00
Kapitał mniejszości	2 461 023,98	2 411 897,51
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 200 728,00	19 959 836,60
Zobowiązania długoterminowe	373 100,00	2 384 941,00
Zobowiązania krótkoterminowe	735 078,92	2 430 675,84
Rozliczenia międzyokresowe	92 549,08	15 144 219,76

Źródło: Spółka

**Tabela.** Skonsolidowane przepływy pieniężne Grupy Kapitałowej The Dust S.A. za 2024 rok oraz dane porównywalne za 2023 rok (PLN)

	2024 PLN	2023 PLN
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(617 830,15)	-669 045,56
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	10 000,00	24 396,02
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(41 197,02)	463 560,00
Przepływy pieniężne netto	(649 027,17)	-181 089,54

Źródło: Spółka

2. WYBRANE JEDNOSTKOWE DANE FINANSOWE

Wybrane informacje finansowe zawierające podstawowe dane liczbowe (w złotych) podsumowujące sytuację finansową Spółki The Dust S.A. w okresie 01.01.2024 r. - 31.12.2024 r. zostały zaprezentowane w poniżej.

Tabela. Wybrane jednostkowe dane finansowe The Dust S.A. za 2024 rok oraz dane porównywalne za 2023 rok (PLN)

Pozycja	2024 PLN	2023 PLN
Przychody ze sprzedaży produktów i zrównane z nimi	7 492 586,64	3 209 929,04
Przychody ze sprzedaży produktów	7 093 256,20	325 999,55
Koszty operacyjne	1 008 066,01	4 879 601,10
Amortyzacja	54 010,44	95 773,30
Zysk (strata) ze sprzedaży	6 484 520,63	-1 669 672,06
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	(1 455 395,94)	-1 795 433,43
Zysk (strata) brutto	(1 554 875,12)	-1 833 646,21



Zysk (strata) netto	(1 554 875,12)	-1 833 646,21
	31.12.2024	31.12.2023
	PLN	PLN
Aktywa razem, w tym:	512 063,19	10 833 674,37
Aktywa trwałe	208 978,84	2 930 330,22
Aktywa obrotowe	303 084,35	7 903 344,15
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	2 664 638,40
Zapasy	16 800,00	6 980 238,37
Inwestycje krótkoterminowe	10 915,08	291 349,35
Należności krótkoterminowe	275 369,27	631 756,43
Pasywa razem, w tym:	512 063,19	10 833 674,37
Kapitał własny	130 332,41	1 683 417,53
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	381 730,78	9 150 256,84
Zobowiązania długoterminowe	0,00	2 510 088,20
Zobowiązania krótkoterminowe	381 730,78	866 243,64
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	5 774 925,00

Źródło: Spółka

Tabela. Jednostkowe przepływy pieniężne The Dust S.A. za 2024 rok oraz dane porównywalne za 2023 rok (PLN)

	2024	2023
	PLN	PLN
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(334 237,25)	-1 208 161,37
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	10 000,00	157 854,92
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	43 802,98	838 560,00



Przepływy pieniężne netto

(280 434,27)

-211 746,45

3. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE ORAZ GRUPIE KAPITAŁOWEJ

3.1. 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 Sądowego 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 200.500 PLN (dwieście tysięcy pięćset złotych 00/100) i dzieli się na 2.005.000 (dwa miliony pięć tysięcy) 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),
- 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 Jednostki Dominującej

Skład organów Jednostki Dominującej wg stanu na dzień publikacji raportu za 2024 r., tj. 21.03.2024 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



Zasady zarządzania spółką The Dust S.A

Zgodnie ze Statutem Spółki, Zarząd The Dust S.A. składa się z jednego do czterech członków, w tym Prezesa Zarządu a dodatkowo maksymalnie trzech Członków Zarządu, powoływanych i odwoływanych przez Radę Nadzorczą na wspólną kadencję. Kadencja Zarządu trwa 5 (pięć) lat. Dopuszczalne jest ponowne powoływanie tych samych osób na następne kadencje. Rada Nadzorcza może odwołać Prezesa Zarządu, Wiceprezesa Zarządu lub Członka Zarządu przed upływem kadencji Zarządu. Członek Zarządu może być odwołany tylko z ważnych powodów. Liczebność i skład Zarządu kolejnych kadencji ustala Rada Nadzorcza. Mandaty członków Zarządu wygasają z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni rok obrotowy kończący się w trakcie ich kadencji.

Rada Nadzorcza Jednostki Dominującej

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.

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

Zarząd kieruje działalnością Spółki i reprezentuje ją na zewnątrz. Do zakresu działania Zarządu należą wszystkie sprawy związane z prowadzeniem spraw Spółki, niezastrzeżone do kompetencji innych władz Spółki. Pracami Zarządu kieruje Prezes Zarządu. Jeżeli Zarząd jest wieloosobowy do składania oświadczeń woli w imieniu Spółki oraz do jej reprezentowania wymagane jest współdziałanie Prezesa Zarządu z Członkiem Zarządu. Uchwały Zarządu zapadają bezwzględną większością głosów w obecności co najmniej połowy składu Zarządu. Gdy członków zarządu jest więcej niż dwóch, to w przypadku równości głosów, decyduje głos Prezesa Zarządu.

Informacje o wartości wynagrodzeń i nagród z tytułu pełnienia funkcji Prezesa Zarządu i Członków Zarządu w The Dust S.A. oraz we władzach spółek zależnych zostało podane w nocie nr 38 skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej The Dust S.A. za 2024 r.

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



Zasady funkcjonowania i kompetencje Rady Nadzorczej The Dust S.A

Rada Nadzorcza składa się z pięciu do siedmiu członków, powoływanych i odwoływanych przez Walne Zgromadzenie na wspólną kadencję. Odwołanie członka rady nadzorczej może nastąpić tylko z ważnych powodów z wyłączeniem członków rady nadzorczej powoływanych w ramach uprawnień osobistych przez akcjonariuszy. Kadencja Rady Nadzorczej trwa pięć lat. Dopuszczalne jest ponowne powoływanie tych samych osób na następną kadencję. Pierwsza Rada Nadzorcza składa się z pięciu członków powołanych przez Założycieli. W przypadku zmniejszenia ilości członków Rady Nadzorczej w toku kadencji z powodów losowych lub rezygnacji, Rada Nadzorcza może dokoptować nie więcej niż dwóch członków Rady do końca wspólnej kadencji.

Rada Nadzorcza ze swego grona wybiera Przewodniczącego oraz Zastępcę Przewodniczącego i Sekretarza. Przewodniczący Rady Nadzorczej, a w razie jego nieobecności Zastępca Przewodniczącego, zwołuje posiedzenia Rady i przewodniczy im. Rada Nadzorcza jest zwoływana w miarę potrzeb, nie rzadziej jednak niż trzy razy w każdym roku obrotowym.

Uchwały Rady Nadzorczej zapadają bezwzględną większością głosów. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos Przewodniczącego Rady. Członkowie Rady mogą oddawać swój głos na piśmie za pośrednictwem innego członka Rady. Rada Nadzorcza może podejmować uchwały w trybie pisemnym lub przy wykorzystaniu środków bezpośredniego

porozumiewania się na odległość. Organizację oraz tryb działania Rady Nadzorczej określa Regulamin Rady uchwalony przez Radę Nadzorczą podlegający zatwierdzeniu przez Walne Zgromadzenie. Łączne wynagrodzenie doradców Rady Nadzorczej, należne im na podstawie umów zawartych przez nich z Radą Nadzorczą Spółki, nie może przekraczać kwoty 40.000 PLN netto w każdym kolejnym roku obrotowym.

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki we wszystkich dziedzinach jej działania. Do kompetencji Rady Nadzorczej należą w szczególności:

- ocena sprawozdania Zarządu z działalności Spółki oraz jej grupy kapitałowej, jednostkowego sprawozdania finansowego Spółki oraz skonsolidowanego

sprawozdania finansowego grupy kapitałowej Spółki za ubiegły rok obrotowy, w zakresie ich zgodności z księgami i dokumentami, jak i ze stanem faktycznym;

- ocena wniosków Zarządu dotyczących podziału zysku lub pokrycia straty;
- składanie Walnemu Zgromadzeniu corocznego pisemnego sprawozdania z wyników ocen;
- zawieszanie, z ważnych powodów, w czynnościach poszczególnych członków Zarządu lub wszystkich członków Zarządu;
- delegowanie swoich członków do czasowego wykonywania czynności członków Zarządu niemogących sprawować swych czynności;
- inne sprawy powierzone do kompetencji Rady Nadzorczej przez bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa lub uchwały Walnego Zgromadzenia;
- ustalanie zasad wynagradzania członków Zarządu;
- wprowadzanie programów motywacyjnych dla członków zarządu lub kluczowych pracowników Spółki;
- wybór firmy audytorskiej do badania jednostkowego rocznego sprawozdania finansowego Spółki oraz skonsolidowanego sprawozdania finansowego grupy kapitałowej Spółki.

Zawarcie przez The Dust S.A. umowy ze spółką zależną wymaga zgody Rady Nadzorczej jeżeli wartość tej umowy zsumowana z wartością transakcji zawartych z tą samą spółką w okresie roku obrotowego przekracza kwotę 200.000 PLN netto. Dla potrzeb ustalenia, czy powyższe kryterium zostało spełnione w przypadku transakcji, których przedmiotem są świadczenia powtarzające się, spełniane na podstawie umowy zawartej na czas nieokreślony, za wartość transakcji uznaje się sumę świadczeń przewidzianych w umowie w pierwszych dwóch latach jej obowiązywania. Obowiązki informacyjne Zarządu Spółki, wynikające z art. 3801 § 1 i 2 KSH, zostają ograniczone w ten sposób, że informacje o:

- transakcjach oraz innych zdarzeniach lub okolicznościach, które istotnie wpływają lub mogą wpływać na sytuację majątkową spółki, w tym na jej rentowność lub płynność oraz



- zmianach uprzednio udzielonych radzie nadzorczej informacji, jeżeli zmiany te istotnie wpływają lub mogą wpływać na sytuację spółki – nie będą przekazywane niezwłocznie po ich wystąpieniu, ale na każdym posiedzeniu Rady Nadzorczej, chyba że Rada Nadzorcza postanowi inaczej.

Rada Nadzorcza wykonuje swoje obowiązki kolegialnie, może jednak delegować swoich członków do samodzielnego pełnienia określonych czynności nadzorczych.

Członkowie Rady Nadzorczej nie otrzymują za wykonywanie swoich obowiązków wynagrodzenia.

3.2. Organizacja Grupy Kapitałowej

The Dust S.A. tworzy grupę kapitałową, w skład której wchodzi Emitent oraz trzy spółki zależne: Two Horizons S.A. i 4Knights S.A. oraz Game Island S.A. (w obecnej chwili spółka Game Island S.A. w upadłości w której Emitent posiada 172.000 akcji Game Island S.A. uprawniających do oddania 344.000 głosów na walnym zgromadzeniu tej spółki (9,85% w kapitale zakładowym oraz 15,31% w ogólnej liczbie głosów), („spółki zależne”, „jednostki zależne”, „studia zależne”). Działalność wymienionych podmiotów skupiona jest na produkcji gier. Każda ze spółek specjalizuje się w produkcji gier o

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

Two Horizons S.A.

Two Horizons S.A. jest studium zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 14 marca 2024r.,

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 studium zależnym od Emitenta, w którym The Dust S.A., na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 14 marca 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



Game Island S.A.

Game Island S.A., w którym The Dust S.A. na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień publikacji raportu za 2023 r., tj. 21 marca 2024 r., posiada 172.000 akcji Game Island S.A. uprawniających do oddania 344.000 głosów na walnym zgromadzeniu tej spółki (9,85% w kapitale zakładowym oraz 15,31% w ogólnej liczbie głosów). Game Island S.A. nie podlega konsolidacji.

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. Stojłowskiego 27, 43-300 Bielsko-Biała

www.bdm.pl

3.3. 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., 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.

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 spółka 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.

3.4. 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

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.

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.

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.

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

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).

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.

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



3.5. 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 czwartym kwartale 2024 r. oraz całym 2024 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

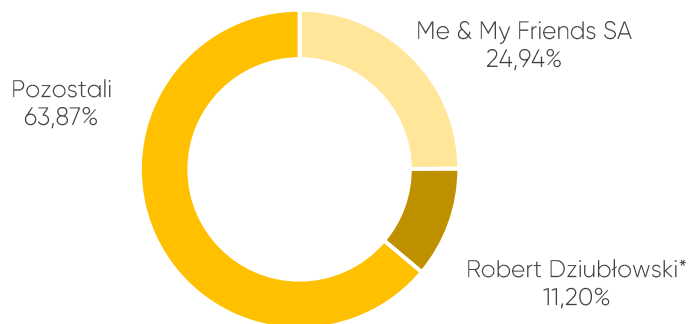
Struktura akcjonariatu The Dust S.A. nie uległa zmianie w IV kwartale 2024 r., ani do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 21.03.2024 r.

Tabela. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. – stan na dzień publikacji raportu, tj. 21.03.2024 roku

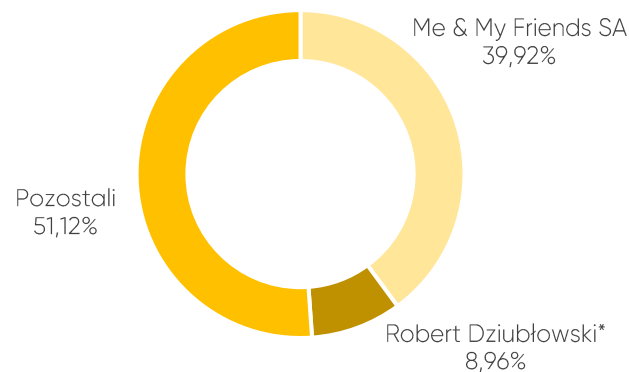
Imię i nazwisko /Nazwa	Liczba akcji	Udział w kapitale zakładowym	Liczba głosów	Udział w liczbie głosów na WZA
Me & My Friends SA	500 000	24,94%	1 000 000	39,92%
Robert Dziubłowski*	224 490	11,20%	224 490	8,96%
Pozostali	1 280 510	63,87%	1 280 510	51,12%
Razem	2 005 000	100,00%	2 505 000	100,00%

*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





3.1. Zasoby ludzkie

W 2024 roku w związku z zakończeniem lub wstrzymaniem prac nad wszystkimi projektami w grupie Zarząd Emitenta i spółek zależnych były zmuszone do rozwiązania praktycznie wszystkich umów z pracownikami produkcyjnymi. W roku 2025 zarząd planuje zatrudnienie do 10 osób.

Tabela. Zasoby ludzkie w Grupie The Dust S.A. na koniec 2024 roku.

	31.12.2024	31.12.2023
Liczba pracowników – łącznie	4	68
Liczba pracowników (pełny etat)	3	30
Liczba współpracowników	1	26
Inne formy zatrudnienia*	3	12

*umowy cywilno-prawne

4. DZIAŁALNOŚĆ GRUPY KAPITAŁOWEJ W 2024 ROKU

4.1. Istotne działania i wydarzenia w 2024 r.

Do najważniejszych wydarzeń i działań podjętych w 2024 r. należą:

I kwartał 2024 r.

- **Wypowiedzenie umowy wydawniczej na produkcję gry Airport Renovator przez Focus Entertainment o wartości 1,68 mln EUR**

W dniu 5 stycznia 2024 r. do spółki zależnej Two Horizons S.A. wpłynęła informacja od wydawcy Focus Entertainment S.A. z siedzibą w Paryżu o rozwiązaniu umowy wydawniczej na realizację gry Airport Renovator, o której Emitent informował raportem bieżącym nr 1/2023 z dnia 10 lutego 2023 r.

Rozwiązanie umowy było związane z brakiem zatwierdzenia szczególnego etapu realizacji umowy określonego jako Production Greenlight. Zgodnie z

zapisami kontraktu Wydawca skorzystał z przysługującego mu prawa rozwiązania umowy na tym etapie prowadzenia projektu. Powodem decyzji Wydawcy nie były błędy lub braki techniczne w zakresie realizacji założeń projektu przez Two Horizons, ale suwerenna decyzja Wydawcy. W związku z rozwiązaniem umowy bez winy Two Horizons studiu przysługuje od Focus Entertainment opłata końcowa za rozwiązanie umowy w wysokości 145,6 tys. EUR, a prawa wydawnicze tytułu wracają do Two Horizons.

- **Premiera gry The Inquisitor na platformach PC, PS5 oraz XBOX X/S**



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

- **Udział w festiwalu STEAM NEXT FEST gry SERUM**

W lutym 2024 r. zostało zaprezentowane demo gry Serum podczas odbywającego się festiwalu Steam NEXT Fest. Podczas festiwalu zaprezentowanych zostało ponad tysiąc projektów gier ze studiów z całego świata. Serum osiągnęło znaczący sukces. Demo uplasowało się na 17. miejscu wśród najbardziej obserwowanych wersji demonstracyjnych dostępnych podczas całego festiwalu i znalazło się w TOP 50 najczęściej granych. Spośród wszystkich polskich tytułów prezentowanych podczas Steam NEXT Fest był to drugi rezultat.

- **Premiera gry Hotel Renovator w wersji na konsole obecnej generacji (PlayStation 5 i Xbox Series S/X)**

12 marca 2024 r., a więc rok po premierze na platformie PC, miała miejsce premiera gry Hotel Renovator w wersji na konsole obecnej generacji. Ocena

gry na dzień 10 maja 2024 r. to 4,28 przy 142 opiniach w sklepie Playstation Store.

- **Objęcie akcji serii D w ramach kapitału warunkowego**

27 marca 2024 r. Zarząd The Dust podjął uchwałę w sprawie przyznania pracownikom / współpracownikom Spółki („Osoby Uprawnione”) łącznie 17.900 akcji Emitenta serii D w ramach kapitału warunkowego, w wyniku skorzystania przez Osoby Uprawnione z ich praw wynikających z posiadanych przez nich łącznie 17.900 warrantów subskrypcyjnych Emitenta serii A, które powstały (w rozumieniu rejestracji w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A.) w dniu 22 marca 2024 r. Wszyscy uprawnieni skorzystali ze swoich praw, jakie dawały im warranty i objęli 17.900 akcji serii D, które w KRS zostały zarejestrowane w dniu 10 maja 2024 r. Warranty subskrypcyjne serii A i akcji serii D Emitenta związane są z programem motywacyjnym dla pracowników / współpracowników Spółki

II kwartał 2024 r.

- **Istotna informacja na temat gry Home Renovator (nazwa kodowa: 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 (dalej: Gra). Do publicznej wiadomości został podany oficjalny tytuł Gry, który brzmi „Home Renovator”. 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>. Opublikowany został teaser

Gry dostępny na platformie Steam oraz na kanale YouTube Two Horizons pod adresem: <https://youtu.be/kPvi6OCqaDwGra> zostanie wydana w modelu self-publishing, tzn. zarówno developerem, jak i wydawcą Gry jest Two Horizons.

- **Ustalenie daty premiery gry SERUM**

Premiera gry SERUM (dalej: „SERUM”), w wersji PC w formule wczesnego dostępu (ang. early access) będzie miała miejsce 23 maja 2024 roku. Producentem i właścicielem IP SERUM jest spółka zależna Game Island S.A. Wydawcą gry jest Toplitz Productions GmbH.



- **Aktualizacja wartości bilansowych związanych z grą „The Inquisitor”**

W związku z przekazaniem Spółce przez Kalypso Media Group GmbH, tj. wydawcę gry Emitenta pt. „The Inquisitor” („Gra”), raportu sprzedażowego Gry, Spółka podjęła decyzję o dokonaniu aktualizacji wartości pozycji bilansowych dotyczących Gry (odpisów).

- **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.

III kwartał 2024 r.

- **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.

- **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.

- **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, zerokuponowych obligacji zamiennych na akcje Emitenta o łącznej wartości nieprzekraczającej 5.000.000,00 zł (dalej: Obligacje).



IV kwartał 2024 r. oraz wydarzenia po dniu bilansowym

- **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.

- **Podpisanie umowy inwestycyjnej**

Zarząd Spółki The Dust S.A. z siedzibą we Wrocławiu (dalej: Spółka, Emitent), w nawiązaniu do raportu ESPI nr 11/2024 z dnia 19 września 2024 r., informuje, iż w dniu 22 listopada 2024 r., pomiędzy Emitentem a Global Tech Opportunities 31 (dalej: Inwestor) oraz ABO Securities (dalej: Partner), została zawarta umowa na finansowanie działalności Spółki (dalej: Umowa inwestycyjna, Umowa).

Na podstawie Umowy inwestycyjnej zostanie wyemitowanych 24-miesięcznych, zerokuponowych obligacji zamiennych na akcje Emitenta o łącznej wartości nieprzekraczającej 5.500.000,00 zł (słownie: pięć milionów pięćset tysięcy złotych) (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 poprzedzających złożenie żądania zamiany Obligacji na akcje przez Inwestora. Zamienione Obligacje na akcje, jeżeli będą to

akcje nowej emisji, zostaną wprowadzone do obrotu na rynku New Connect.

- **Rezygnacja Członka Zarządu**

W dniu 9 grudnia 2024 r. Spółka otrzymała pisemne oświadczenie Pana Michała Smółki o rezygnacji ze sprawowania funkcji Członka Zarządu Spółki ze skutkiem na dzień 9 grudnia 2024 r.

- **Zbycie udziałów w spółce zależnej**

W dniu 18 grudnia 2024 r. zawarł umowę sprzedaży 600 000 posiadanych przez siebie akcji w spółce Game Island S.A. z siedzibą we Wrocławiu, stanowiących 34,35% udziału w kapitale zakładowym. Zbycie akcji nastąpiło do podmiotu powiązanego z Emitentem tj. Me & My Friends S.A. Emitent sprzedał powyższe akcje za cenę w wysokości 10 tys. PLN. W umowie sprzedaży akcji Emitent zagwarantował sobie sprawo odkupu akcji po kwocie 15 tys. zł przez najbliższe 5 lat.

W związku ze sprzedażą wskazanych akcji Emitent utracił kontrolę nad Game Island S.A., a wyniki finansowe Game Island nie będą przedmiotem dalszej konsolidacji w ramach grupy kapitałowej Emitenta. Sprzedaż Game Island S.A. istotnie wpłynie na jednostkowe i skonsolidowane wyniki finansowe Emitenta.



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

THE INQUISITOR

Projekt zakończony



W dniu 8 lutego 2024 r. miała miejsce premiera na platformach PC, PS5 oraz XBOX X/S gry The Inquisitor opartej na twórczości jednego z najpopularniejszych autorów fantasy w Polsce - Jacka Piekary.

Gracz wcielający się w postać inkwizytora Mordimera Madderdina trafia do miasta targanego wewnętrznymi konfliktami, podsycanymi przez lokalne grupy o potężnych wpływach. Proste z pozoru zadanie, które powierzono bohaterowi, zaczyna się komplikować, stawiając przed nim szereg wyzwań wymagających zręczności oraz podejmowania

odważnych decyzji o charakterze moralnym. Zdobywanie kluczowych informacji wiąże się niejednokrotnie z wizytami w Nieświecie – miejscu ponurym i niebezpiecznym, ale pomocnym w ustalaniu prawdy. Jedynie od gracza zależy, czy Mordimerowi uda się rozwikłać mroczną tajemnicę. Jego wybory nakreślą ścieżkę, którą podąży najwierniejszy sługa Świętego Officjum, mając wpływ na zakończenie gry. Gra jest dostępna w kategorii wiekowej 18+.

W III kw. 2022 r. spółka The Dust S.A. podpisała umowę wydawniczą na produkcję gry The Inquisitor z niemieckim wydawcą Kalypso Media Group GmbH, o czym informowała raportem bieżącym ESPI nr 13/2022 z dnia 3 sierpnia 2022 r. We wrześniu ur. Zarząd The Dust S.A. poinformował o podpisaniu aneksu do ww. umowy wydawniczej (raport bieżący ESPI nr 11/ 2023 z dnia 26 września 2023 r.). Na podstawie aneksu zmieniała się wartość umowy z wydawcą z kwoty 2,425 mln EUR na 2,205 mln EUR, z czego:

- The Dust otrzyma 1,33 mln EUR (wcześniej 1,55 mln EUR) jako bezzwrotny wkład produkcyjny wypłacany transzami po osiągnięciu kolejnych kamieni milowych,
- Kalypso przeznaczy szacunkowo około 600 tys. EUR na działania marketingowe i promocyjne oraz około 275 tys. EUR na lokalizację (tłumaczenia na wybrane języki w sposób uwzględniający realia lokalizacyjne takie jak realia kulturowe, slogan) i QA (quality assurance – działania mające na celu spełnienie wymagań jakościowych). Wartości te mogą ulec zmianie w trakcie produkcji.

Aneks przewidywał również podpisanie przez strony umowy pożyczki (szczegóły w pkt 4.1.), która została równolegle podpisana wraz z podpisaniem aneksu. Kalypso udzieliło The Dust pożyczki w wysokości 100 tys. EUR.



Zgodnie z umową wydawniczą The Dust S.A. przysługiwać będzie udział w przyszłych przychodach z gry (revenue share) po zwrocie kosztów produkcji i marketingu poniesionych przez wydawcę. Zmniejszenie wysokości wkładu produkcyjnego wydawcy wpłynie na szybszy udział studia w przyszłych przychodach z gry (revenue share). Prawa własności intelektualnej do tytułu pozostają w Spółce.

Na dzień bilansowy, tj. 31 grudnia 2023 r., z tytułu ww. umowy wydawniczej spółka The Dust wygenerowała przychody (ujęte jako pozycja w bilansie Rozliczenia Międzyokresowe Przychodów) w wysokości 5,77 mln PLN.

Do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 marca br. Spółka nie otrzymała raportu sprzedażowego od wydawcy, gdyż zgodnie z treścią umowy przewidziany termin jego dostarczenia wypada każdorazowo 45 dni od zakończenia miesiąca kalendarzowego. Pierwszy raport sprzedażowy gry The Inquisitor - za luty 2024 r. powinien wpłynąć do Spółki w dniu 15 kwietnia br.

Mając na uwadze podsumowanie premiery, które zostało opisane w punkcie 4.1 niniejszego sprawozdania oraz posiadane doświadczenie, Zarząd The Dust S.A. nie przewiduje w najbliższych kwartałach zwrotu nakładów poniesionych na produkcję gry, a co za tym idzie szybkiego udziału w przyszłych przychodach z gry, które przewidziane są w umowie wydawniczej. W obecnej chwili Zarząd The Dust S.A. koncentruje się na rozwoju spółek zależnych, produkcji pozostałych gier z portfolio Grupy oraz najbliższych premierach. Do dnia publikacji niniejszego raportu, tj. 14 marca br., Zarząd Spółki podjął kroki w celu rozwiązania umów z częścią pracowników, aby obniżyć koszty stałe. Pozostałe osoby, które pracowały przy produkcji The Inquisitor zostaną przeniesione do innych projektów, aby jak najlepiej wykorzystać ich know-how. W najbliższym czasie planowane są rozmowy z zespołem projektowym w celu analizy przebiegu procesu produkcyjnego i wyciągnięcia wniosków na przyszłość oraz wdrożenia usprawnień przy realizacji pozostałych projektów.

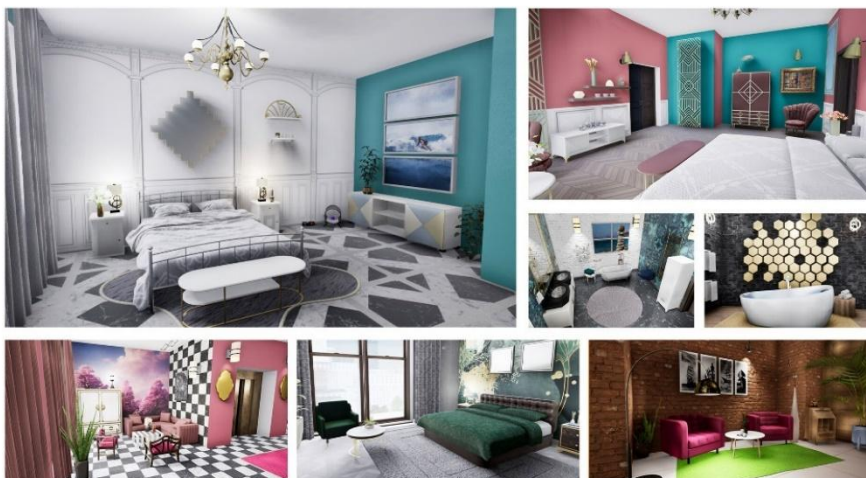
Rozpoczęcie kolejnego projektu w The Dust S.A. planowane jest przez Zarząd Spółki po spełnieniu przynajmniej jednego z następujących KPI:

- odrobienie recoupu przez projekt The Inquisitor i uzyskanie cyklicznych przychodów z projektu,
- nawiązanie współpracy z wydawcą,
- pozyskanie środków w wyniku sprzedaży aktywów,
- nawiązanie przez Grupę The Dust współpracy z globalnym partnerem,
- pozyskanie inwestora i produkcja gry w modelu Project Finance.





Projekt zakończony



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 (premiera 11 kwietnia), Futuristic Furniture Set (premiera 16 maja) i Gym Furniture Set (premiera 22 czerwca). W III kwartale br. zostały wydane 2 dodatki Steampunk Furniture Set (premiera 27 lipca) i Disco Room & Furniture Set (premiera 7 września). W IV kwartale światło dzienne ujrzał jeden dodatek zatytułowany Indoor Garden Room & Furniture Set (premiera 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 to 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 kwotę 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.





Projekt uśpiony

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)

Projekt uśpiony

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/kPvi6OCqaDw>.

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.



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

4.3. 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:

- nawiązanie współpracy z wydawcą w celu kontynuowania prac nad grą Airport Renovator;
- pozyskanie finansowania na dalszy rozwój gry Home Renovator (Project Hammer)
- przychody z gry Hotel Renovator które w opinii zarządu powinny pojawić się już za Q1 2025
- Współpraca z inwestorem i zawartą umową inwestycyjną.

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;

5. INFORMACJE DOTYCZĄCE SPRAWOZDANIA

5.1. Podstawa sporządzenia sprawozdania

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

5.2. Okres objęty sprawozdaniem

Niniejsze Sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki oraz Grupy Kapitałowej dotyczy roku obrotowego 2024, który rozpoczyna się 1 stycznia 2024 r., a kończy się 31 grudnia 2024 r. Zawiera również dane porównawcze za analogiczne okresy 2023 r.

5.3. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa The Dust i jej Grupy Kapitałowej

Wyniki finansowe w ujęciu skonsolidowanym i jednostkowym zostały przedstawione w sekcji numer 1 niniejszego dokumentu. Podstawowe wyniki finansowe zostały przedstawione za rok obrotowy 2024, tj. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2024 r., a w przypadku pozycji bilansowych – stan na dzień 31.12.2024 r.



6. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM

Niniejszy punkt zawiera informacje na temat głównych zagrożeń i ryzyk, na które narażone są spółki z Grupy The Dust. Listy tej nie należy traktować jako zamkniętej. Ze względu na złożoność i zmienność warunków prowadzenia działalności gospodarczej również inne, nieujęte w niniejszym dokumencie, czynniki mogą wpłynąć w sposób negatywny na działalność Grupy i jej sytuację finansową.

Obecnie Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, ryzyka kredytowego, ryzyka walutowego, ryzyka istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz ryzyka utraty płynności finansowej. Zarząd Spółki prowadzi działalność, zwracając uwagę na minimalizację ekspozycji Spółki na wszystkie zdiagnozowane ryzyka.

6.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze spółkami z Grupy Kapitałowej The Dust i prowadzoną przez nie działalnością

Ocena potencjalnych korzyści ekonomicznych z projektu The Inquisitor

Zarząd Spółki wskazał, że istnieje niepewność co do możliwości uzyskiwania przez Spółkę od wydawcy wpływów pieniężnych z formie opłat licencyjnych za wydaną po dniu bilansowym grę "The Inquisitor" w wysokości zapewniającej przewagę korzyści ekonomicznych nad poniesionymi nakładami.

Na dzień niniejszego raportu Wydawca nie przekazał danych sprzedażowych za pierwszy miesiąc sprzedaży, a wskazana przez zarząd niepewność wynika z obserwacji liczby graczy grających na platformie Steam. Po otrzymaniu oficjalnych danych sprzedażowych Zarząd Spółki dokona testu na utratę wartości projektu The Inquisitor.

Potencjalny wpływ przy założeniu realizacji tego zdarzenia na rachunek wyników (z uwzględnieniem pozycji dotyczących konsorcjanta współfinansującego produkcję) w 2024 roku może wynieść maksymalnie -1 870 951,77 PLN.

Na dzień 31.12.2024 roku koszty produkcji wyniosły łącznie 9 644 876,77 PLN (łącznie koszty przypadające na spółkę i konsorcjanta). Natomiast bezzwrotne przychody od wydawcy i bezzwrotne wpłaty od konsorcjanta wyniosły 7 773 925 PLN.

Ryzyko związane ze strategią rozwoju oraz produktami i popytem na nie

Strategia rozwoju Spółki i jej Grupy Kapitałowej zakłada osiągnięcie i utrzymanie przez te podmioty wysokiej pozycji na rynku gier cyfrowych. Obejmuje ona:

- budowę portfolio produkcji bazujących na grach Indie Premium opartych o adaptacje dzieł literackich,
- rozwój Grupy Kapitałowej The Dust poprzez tworzenie i wsparcie niezależnych zespołów deweloperskich skupiających się na produkcjach średnio budżetowych (symulatory, survival),
- działalność wydawniczą w ramach Grupy Kapitałowej.

Pozytywne wyniki realizacji strategii uzależnione są głównie od doświadczenia i efektywności pracy zespołu specjalistów, kompetencji Zarządów do kierowania spółkami, dostępu do kapitału. Dodatkowymi determinantami sukcesu są m.in.: zaawansowanie technologiczne produktów, umiejętność dostosowywania się do trendów rynkowych i gustów graczy, a wręcz umiejętność ich przewidywania, dostępność na rynku konkurencyjnych tytułów, umiejętność dotarcia do tych graczy na konkurencyjnym rynku (marketing), a także umiejętność monetyzacji gry (wywołania odpowiedniego przełożenia na przychody spółek).

Produkcja gier w znacznej mierze jest pracą artystyczną, w której powodzenie zależy również od czynników trudnych do określenia, czasem wręcz od szczęścia. Rynek zna dobre jakościowo gry, które nie odniosły istotnego sukcesu oraz gry, których fabuła, grafika lub inne elementy określone byłyby przez specjalistów jako niewystarczające, ale jednak znalazły uznanie wśród graczy na całym świecie.



Realizacja strategii będzie uzależniona od zdolności spółek z Grupy do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzą one działalność. Spółki mogą podjąć działania, które okażą się nietrafione w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, co może mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Ponadto, z uwagi na zdarzenia niezależne od spółek, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, spółki mogą mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym, spółki z Grupy Kapitałowej będą musiały dostosować lub zmienić swoje cele i strategię (na ten moment strategia jest spójna dla całej Grupy). W celu minimalizacji skutków wystąpienia wyżej opisanego ryzyka, Zarządy spółek z Grupy na bieżąco analizują czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Grupy The Dust, a w razie konieczności podejmują niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z nowymi projektami

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Popyt na nową grę jest przede wszystkim uzależniony od upodobań klientów oraz od rodzaju konkurencyjnych produktów na rynku. Z uwagi na powyższe, istnieje ryzyko, że gry produkowane przez spółki z Grupy The Dust, ze względu na czynniki od nich niezależne, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub zgodny z oczekiwaniami wynik finansowy nowego tytułu.

Spółka zakłada, że sukces komercyjny kolejnych wydawanych gier przyczyni się do wzrostu rozpoznawalności i zainteresowania dalszymi produkcjami wszystkich spółek zależnych oraz umożliwi stopniowe zwiększanie wielkości zespołów deweloperskich. Istnieje jednak ryzyko, że brak sukcesu komercyjnego, lub mniejsze od zakładanego zainteresowanie, doprowadzi do uniemożliwienia realizacji przyjętych założeń, co ostatecznie prowadzić może do znacznego osłabienia pozycji konkurencyjnej Spółki i

jej Grupy. Spółka podejmować będzie działania w celu aktywnego badania zainteresowania oraz potencjału sprzedażowego opracowywanych tytułów.

Zagrożenia te mogą mieć negatywne przełożenie na realizację celów strategicznych i wyniki finansowe Spółki oraz jej Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z dywersyfikacją produktową i przychodową

Grupa The Dust prowadzi działania mające na celu dywersyfikację przychodów poprzez produkcję relatywnie szerokiego spektrum gier. Jednak bezwzględnie największym realizowanym projektem jest produkcja gry opartej na twórczości Pana Jacka Piekary. Dominująca pozycja jednej produkcji może stanowić istotne ryzyko w przypadku, kiedy projekt nie zakończy się sukcesem. Poniesione nakłady i wykorzystany potencjał mogą być trudne do odbudowania w krótkim czasie. Grupa stara się minimalizować to ryzyko poprzez produkcję różnorodnych gier w ramach rozwijającej się Grupy The Dust.

Ryzyko związane z dystrybucją gier

Publikacja gier odbywa się poprzez najważniejsze dedykowane globalne platformy, co jest związane z koniecznością akceptacji regulaminów tych platform, z wyłączeniem możliwości negocjacji. Ponadto ich działalność jest regulowana przepisami prawnymi innych krajów niż działalność spółek z Grupy The Dust. Istnieje zatem ryzyko, że niespełnienie przez spółkę z Grupy Kapitałowej lub jej tytuł warunków regulaminu, jego naruszenie lub wprowadzenie niekorzystnych dla Grupy zmian, ograniczy lub uniemożliwi publikację danego tytułu lub większej ich ilości, co w konsekwencji może doprowadzić do spadku przychodów ze sprzedaży, konieczności odpisu w koszty poniesionych nakładów na produkcję, a w dalszej perspektywie – pogorszenia sytuacji finansowej Spółki i Grupy.

Ponadto, w związku z relatywnie niewielką ilością znaczących platform dystrybucyjnych, ich właściciele mogą stawiać warunki gorsze dla Grupy od tych, które byłyby możliwe do uzyskania na rynku mocno konkurencyjnym.



W przyszłości spółki z Grupy nie wykluczają wydawania gier w wersji pudełkowej i ich dystrybucję tradycyjnymi (nieinternetowymi) kanałami sprzedażowymi. Związane jest z tym dodatkowe ryzyko niedostosowania wielkości produkcji do zapotrzebowania rynkowego, a także ryzyko poniesienia kosztów produkcji i dystrybucji niewspółmiernych do osiągniętych przychodów (zwłaszcza w przypadku małego popytu i nieosiągnięcia pozytywnego efektu skali).

Ryzyko nieosiągnięcia przez gry sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Grupa wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Popyt na nową grę jest w dużej mierze zdeterminowany przez upodobania klientów oraz konkurencyjne produkty na rynku. W związku z powyższym, istnieje ryzyko, że gry spółek z Grupy, ze względu na czynniki, których nie mogła one przewidzieć (m.in. upodobania klientów, nowsze technologie stworzone przez spółki konkurencyjne lub moda na dany produkt), nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub dobry wynik finansowy z danego tytułu.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

W celu ograniczenia ww. ryzyka Spółka oraz pozostałe spółki z Grupy The Dust zamierzają wdrażać do produkcji gry, których popyt zbadany jest na etapie preprodukcji. Ponadto w trakcie produkcji prowadzone będą działania mające na celu bieżące utrzymywanie relacji z potencjalnymi nabywcami gier, zarówno na platformie Steam, jak i w mediach społecznościowych.

Spółki z Grupy The Dust zamierzają wydawać gry etapami: demo/wczesny dostęp/pełna wersja, pozwalającymi na stałe udoskonalanie ostatecznego produktu, zgodnie z oczekiwaniami ostatecznych odbiorców oraz ograniczenie kosztów źle przyjętych produkcji.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego etapów. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Ryzyko związane z kadrą

Na sukces Grupy duży wpływ wywiera doświadczenie, umiejętności oraz jakość pracy pracowników/współpracowników. Z uwagi na powszechny niedobór wysoko wykwalifikowanych specjalistów IT i wysoki rynkowy popyt na wykonywaną przez nich pracę, istnieje ryzyko istotnie ograniczonych możliwości zatrudnienia nowych osób.

Dla działalności Grupy duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą spółek z Grupy. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Grupę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki oraz jej Grupy.

Spółki z Grupy prowadzą działalność w taki sposób, aby możliwe było zastąpienie danego pracownika inną osobą. Wysoce problematyczne może być jednak odejście większej ilości pracowników w jednym czasie. Aby temu przeciwdziałać, Grupa



stara się być atrakcyjnym miejscem pracy oraz odpowiednio motywować pracowników.

Spółki z Grupy starają się być atrakcyjnym miejscem pracy, aby pracownicy byli odpowiednio zmotywowani. Jednym z elementów wiążących pracowników ze Spółką jest program motywacyjny zatwierdzony przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki dnia 28 czerwca 2019 r.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność spółek z Grupy zaangażowani są pracownicy i nie można wykluczyć wystąpienia błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem przez nich obowiązków. Takie wydarzenia mogą mieć podłoże zamierzone bądź nieumyślne i mogą one doprowadzić do opóźnień w procesie produkcji gier lub do wydania gier z istotnymi błędami. Wystąpienie takiego rodzaju ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki oraz jej Grupy. Ryzyko to minimalizowane jest poprzez procedury kontroli jakości oraz zatrudnianie wykwalifikowanej i sprawdzonej kadry pracowników.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Emitent oraz spółki z Grupy zamierzają ograniczyć wystąpienie tego czynnika ryzyka poprzez poddawanie gier testom przez testerów wewnętrznych i zewnętrznych przed ich udostępnieniem na platformach dystrybucyjnych, a także przez wydawanie gier etapami w modelu demo/wczesny dostęp/pełna wersja.

Ryzyko związane z pogorszeniem wizerunku

Na wizerunek spółek z Grupy The Dust silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Istnieje ryzyko pogorszenia wizerunku w wyniku różnego rodzaju czynników, do których zaliczyć przede

wszystkim należy: pogorszenie jakości oferowanych gier, standardu obsługi klientów, dostępności gier, niewłaściwą obsługą reklamacji, w tym przede wszystkim usterek zgłoszonych przez klientów oraz złe zarządzanie wizerunkiem. Nie można wykluczyć ryzyka pogorszenia wizerunku spółek na skutek czynników zewnętrznych (np. pogorszenia wizerunku platform, na których udostępniane są gry) lub obniżenia cen oferowanych produktów. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników spółek z Grupy oraz na pogorszenie ich reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od spółek przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o nich.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Emitent w ramach działań marketingowych prowadzi również bieżący monitoring mediów w ww. zakresie, aby na bieżąco reagować na niepożądane zdarzenia.

Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich

Spółki z Grupy The Dust, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, mogą realizować część prac poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez spółki umowy zawierają odpowiednie klauzule, dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na spółki, a także zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez spółki. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę



umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Ryzyko związane z dalszym finansowaniem działalności

Poziom środków pieniężnych spółek z Grupy Kapitałowej The Dust jest aktualnie wystarczający do finansowania ich działalności i realizowania strategii rozwoju. Nie można jednak wykluczyć, że spółki będą potrzebowały pozyskać dodatkowe finansowanie.

Nie wyklucza się zwiększenia kapitałów własnych lub finansowania kapitałem dłużnym, jednak na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu plany w tym zakresie nie są sprecyzowane.

Brak pozyskania finansowania w odpowiednim czasie może mieć istotnie negatywny wpływ na działalność Spółki oraz jej Grupy i ich wyniki finansowe.

Ryzyko związane z postępowaniami sądowymi i administracyjnymi

Działalność spółek z Grupy w branży sprzedaży na rzecz konsumentów rodzi potencjalne ryzyko związane z ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do sprzedawanych produktów. Spółki zawierają także umowy handlowe z zewnętrznymi podmiotami, na podstawie których obie strony zobowiązane są do określonych świadczeń. Istnieje w związku z tym ryzyko powstania sporów i roszczeń na tle umów handlowych. Powstałe spory lub roszczenia mogą w negatywny sposób wpłynąć na renomę spółek z Grupy, a w konsekwencji na ich wyniki finansowe.

Według najlepszej wiedzy Zarządu, wobec spółek z Grupy nie toczy się żadne postępowanie sądowe ani administracyjne, które miałyby istotny wpływ na prowadzoną przez nią działalność. Nie można jednak wykluczyć powstania pomiędzy spółkami a innymi podmiotami sporów, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na wyniki finansowe jednostkowe czy też skonsolidowane.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy.

Ryzyko związane z ochroną znaków towarowych

Spółki z Grupy The Dust, jako producenci i/lub wydawcy gier komputerowych posiadają znaki towarowe, które umożliwiają odbiorcom rozróżnianie gier spółek z Grupy od podobnych gier innych producentów i wydawców. Znaki towarowe stanowią narzędzie marketingowe oraz podstawę budowania wizerunku i reputacji marki, ponadto są cennym aktywem biznesowym, zachęcającym inwestorów do inwestycji. Wizerunek spółek z Grupy i Grupy samej w sobie oraz renoma produktów budują zaufanie, które sprzyja pozyskiwaniu nowych klientów, a tym samym podnosi sprzedaż produktów oraz wartość przedsiębiorstwa. Wśród konsumentów można zaobserwować przywiązywanie się do określonych znaków towarowych, co przekłada się na ich zainteresowanie i zaufanie w stosunku do każdego kolejnego produktu oznaczonego danym znakiem towarowym.

W 2020 roku Spółka zarejestrowała znak towarowy gry „I, the Inquisitor” na terenie Unii Europejskiej, który podlega ochronie do 2029 roku. Brak ochrony pozostałych znaków towarowych tworzy ryzyko bezprawnego wykorzystania znaków towarowych Spółki, a tym samym osłabienia pozycji rynkowej oraz narażenia Spółki na straty.

W przyszłości Spółka rozważa objęcie ochroną prawną innych kluczowych znaków towarowych.



Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Grupa Kapitałowa narażona jest na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności spółek z Grupy albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji spółki z Grupy są narażone na zmniejszenie przychodów i/lub poniesienie dodatkowych kosztów. Wskazane okoliczności mogą mieć znaczący negatywny wpływ na działalność i sytuację finansową Spółki oraz jej Grupy, a skala tego ewentualnego zjawiska jest nieprzewidywalna.

Aktualnie czynnikiem ryzyka jest występowanie na świecie pandemii koronawirusa COVID-19. Obecnie pandemia nie ma negatywnego wpływu na działalność Grupy, lecz Spółka nie jest w stanie ocenić wpływu pandemii na Spółkę i pozostałe podmioty z Grupy The Dust i ich wyniki finansowe w przyszłości. Nie można przy tym wykluczyć, że rozmiar strat całej światowej gospodarki będzie olbrzymi, co może mieć mocno negatywny wpływ na wiele przedsiębiorstw, w tym The Dust.

Ryzyko związane z zapisami statutu

Akcje Spółki serii A2, A3 i A4 są uprzywilejowane co do głosu w ten sposób, że każda z nich uprawnia do oddania dwóch głosów na Walnym Zgromadzeniu. § 16 ust. 2-3 statutu Spółki przyznaje natomiast znaczącym akcjonariuszom uprawnień szczególne / osobiste dotyczące powoływania członków Rady Nadzorczej.

§ 21 ust. 8 statutu Spółki stanowi, że zniesienie lub ograniczenie przywilejów związanych z akcjami poszczególnych rodzajów następuje za odszkodowaniem. Ewentualne roszczenie wpłynęłoby w sposób negatywny na wyniki The Dust. Spółka nie zamierza jednak podejmować działań wbrew postanowieniom statutu.

Ryzyko związane z zakończeniem współpracy z wydawcą z przyczyn niezależnych od Spółki

Spółka prowadzi część projektów w ścisłej współpracy z wydawcami. Warunki współpracy reguluje umowa wydawnicza. Wydawca może wykorzystać swoją pozycję negocjacyjną gwarantując sobie w umowie wydawniczej prawo do jej wypowiedzenia z dowolnej przyczyny lub bez jej podania. Spółka może na etapie negocjacji zminimalizować liczbę przypadków, w których wydawca może skorzystać z takiego uprawnienia oraz zapewnić wypłatę kary umownej w wysokości rekompensującej straty wynikłe z wypowiedzenia umowy. Poprzez tworzenie coraz wyżej ocenianych oraz bardziej jakościowych gier Spółka i pozostałe spółki z Grupy stale budują swoją pozycję negocjacyjną również w kontekście niniejszego ryzyka.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki i jej Grupy. W związku z ponoszonymi istotnymi kosztami związanymi z wynagrodzeniem zespołów produkcyjnych wypowiedzenie umowy wydawniczej i jednoczesne odcięcie od strumienia przychodów może skutkować utratą płynności Spółki oraz spółek z Grupy.

Powyższe ryzyko dotyczy wszystkich podmiotów z branży gier współpracujących z wydawcami.

Ryzyko nieskutecznego promowania gry przez wydawcę

Spółka realizując umowę wydawniczą oddaje zadania związane z promocją i marketingiem produkowanej gry w ręce wydawcy. Zarządy spółek z Grupy nie mają wpływu na budżet przeznaczony na marketing i promocję gry, a zespół ma ograniczony wpływ na planowanie i egzekucje działań reklamowych. W związku z tym, istnieje ryzyko braku sukcesu komercjalizacji produkowanych tytułów i docelowo brak udziału Spółki i spółek z Grupy w przychodach ze sprzedaży (ze względu na osiągnięcie niskiej wartości sprzedaży).



Ryzyko niewywiązywania się z umów konsorcjum przez inwestora

Spółka i spółki z Grupy częściowo finansują projekty w ramach konsorcjum (inaczej umów wspólnych przedsięwzięć). Umowa zakłada finansowanie części (lub całości) produkcji przez inwestora zewnętrznego. Inwestor finansuje produkcję i jednocześnie partycypuje w przychodach ze sprzedaży gry po jej komercjalizacji w przypadku self-publishingu lub ma udział w MG od wydawcy (tj. w minimalnym gwarantowanym przychodzie z tytułu umowy wydawniczej podpisanej na dany projekt). Jednocześnie inwestor bierze na siebie ryzyko braku sukcesu komercyjnego projektu (w przypadku self-publishingu) oraz ryzyko niepodpisania umowy wydawniczej z wydawcą.

W związku z realizacją umowy wspólnego przedsięwzięcia spółki z Grupy są odpowiedzialne za zorganizowanie zespołu i ponoszenie kosztów rozwoju gry. Rola inwestora ogranicza się do cyklicznych wpłat (np. miesięcznych), które mają pokryć ustaloną część ponoszonych kosztów.

Rozwój projektu wymusza zaciąganie przez spółki zobowiązań handlowych (wynagrodzenia, outsourcing), które muszą być pokryte niezależnie od wpłat inwestora. Istnieje ryzyko niewywiązywania się przez inwestora z wpłat wkładu inwestorskiego na rzecz spółek. Opóźnienia we wpłatach lub brak tych wpłat może mieć istotny wpływ na kondycję finansową Spółki i spółek z Grupy oraz nawet na utratę płynności.

6.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki i jej Grupy

Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym i trendami rynkowymi

Spółki z Grupy prowadzą działalność w branży charakteryzującej się wysokim stopniem globalizacji. Na poziom przychodów mają wpływ tendencje na rynku nie tylko polskim, ale światowym. Rynek gier elektronicznych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych

trendów, w które dotychczasowe produkty spółek nie będą się wpisywać. Podobnie, nowy produkt, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki oraz jej Grupy.

Wpływ na wysokość osiągniętych przez Spółkę przychodów jednostkowych i skonsolidowanych mają również czynniki makroekonomiczne związane z zasobnością oraz nastrojami konsumentów, np.: tempo wzrostu PKB, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, stopa bezrobocia. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju. Należy podkreślić, że z perspektywy prowadzonej przez spółki z Grupy działalności (odbiorcy z całego świata, zwłaszcza w segmencie gier własnych) istotna jest koniunktura wielu państw.

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu uzależniona jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że spółki z Grupy nie mają wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży i wyniki finansowe Spółki oraz Grupy.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność spółek z Grupy duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania rynku przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych nowych rozwiązań technologicznych. Istnieje zatem ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii.



Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla działalności spółek z Grupy stanowią ogólnosiwiatowe kampanie promujące walkę z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem popytu na produkty oferowane przez spółki z Grupy The Dust.

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju oraz wyniki Spółki (jednostkowe i skonsolidowane).

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Spółki z Grupy The Dust w procesie produkcji swoich gier korzystają z następujących silników gier (główna część kodu aplikacji):

- Unity 3D Unity Technologies,
- Unreal Engine.

Wiążą się z tym dwa czynniki ryzyka:

- wzrost opłat związanych z korzystaniem z silników w sposób uniemożliwiający spółkom jego użytkowanie z zachowaniem odpowiedniej rentowności,
- wystąpienie zdarzeń lub okoliczności związanych z dostawcami przedmiotowych technologii (Unity Technologies i Epic Games, Inc), których konsekwencją będzie zaprzestanie jej rozwoju lub całkowite wycofanie z rynku.

Wystąpienie któregoś z ww. czynników ryzyka istotnie utrudniłoby spółkom produkcję nowych gier lub modernizację / aktualizację wcześniej wyprodukowanych aplikacji. W opinii Zarządu Spółki konieczność dostosowania się przez wymienione firmy do warunków rynkowych minimalizuje pierwsze z ww. ryzyk, natomiast światowa pozycja tych podmiotów minimalizuje drugie z ww. ryzyk.

Poza silnikami, Spółka w produkcji swoich gier wykorzystuje inne elementy dostarczone przez podmioty trzecie. Znaczna część licencji z tym związanych jest tak skonstruowana, że spółki po zakupie mogą korzystać z elementu bez ograniczeń rzeczowych i czasowych. Ponadto, nie są to kluczowe dla spółek z Grupy elementy, a ilość ich dostawców na rynku zapewnia Spółce i jej Grupie działalność praktycznie pozbawioną ryzyka związanego z nabywaniem zewnętrznych technologii (z wyłączeniem silników, o których mowa powyżej).

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się i będzie się odbywać przez kluczowych dystrybutorów, tj. Valve Corporation, Playstation Store, Microsoft Xbox Store czy Nintendo Europe GmbH, którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych dystrybutorów z oferowania gier może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki (jednostkowe i skonsolidowane).

Emitent zamierza ograniczyć ww. ryzyko poprzez dywersyfikację polegającą na produkcji docelowo kilku tytułów rocznie na wielu platformach i urządzeniach, a więc korzystanie z kilku platform dystrybucyjnych.

Ryzyko ze strony konkurencji

Branża gier elektronicznych, w ramach której spółki z Grupy prowadzą działalność, charakteryzuje się dynamicznym wzrostem i wysoką konkurencyjnością. Funkcjonuje w niej relatywnie duża liczba krajowych i zagranicznych podmiotów. Wszyscy deweloperzy gier video konkurują między sobą publikowanymi tytułami, a w



szczegółności proponowanym scenariuszem rozgrywki, jakością i poziomem zaawansowania technologicznego gier. W związku z powyższym istnieje ryzyko mniejszego od oczekiwanego zainteresowania użytkowników produktami spółek z Grupy i niewystarczającego wolumenu sprzedaży, co w konsekwencji będzie miało wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

W celu zapobiegania ewentualnym skutkom ryzyka konkurencji, spółki dokładają wszelkiej staranności w procesie produkcji gier, korzystając z najnowocześniejszych technologii, co bezpośrednio wpływa na atrakcyjność produktów oraz wzrost sprzedaży. W przypadku nasilenia konkurencji, spółki z Grupy mogą zostać zmuszone do poniesienia dodatkowych nakładów w celu budowania swojej pozycji rynkowej.

Ryzyko związane z produkcją gier zbliżonych do gier konkurencji

Spółka lub spółki z Grupy The Dust mogą produkować gry zbliżone funkcjonalnością do gier konkurencji. Produkcja gier o określonej tematyce może powodować ogólne wrażenie podobieństwa do produktów konkurencji. Taka ewentualność może prowadzić do zarzutów ze strony konkurencji dotyczących naruszenia praw własności przemysłowej, naruszenia praw autorskich lub dopuszczenia się czynu nieuczciwej konkurencji i wszczęcia postępowań w tym zakresie.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż produktów spółek z Grupy duży wpływ mogą mieć wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier. Jednocześnie spółki z Grupy nie mają wpływu na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania ich, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów

Prowadzona przez spółki z Grupy działalność jest wybitnie narażona na ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów (gier). Pozyskiwanie przez konsumentów produktów w ten sposób może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży spółek z Grupy oraz ich wyniki finansowe (jednostkowe i skonsolidowane).

Ryzyko związane z przepisami prawno-podatkowymi

Istotne ryzyko dla rozwoju działalności oraz dla wyników finansowych Spółki mogą stanowić przepisy prawne, w tym zwłaszcza ich nieprecyzyjne zapisy, zmiany, różne interpretacje, różnice w orzecznictwie – w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa handlowego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej, uregulowań dotyczących ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy lub przepisów dotyczących rynku kapitałowego. Ziszczenie się tego ryzyka może spowodować nałożenie wysokich sankcji/kar na Spółkę, które w skrajnych przypadkach mogą doprowadzić nawet do jej niewypłacalności.

Ryzyko walutowe

W przyszłej strukturze przychodów spółek z Grupy udział obcych walut (innych niż PLN) może być znaczący i bardzo istotny z perspektywy prowadzonej przez spółki z Grupy działalności. Z kolei koszty działalności są i prawdopodobnie nadal będą ponoszone głównie w PLN. Ewentualny spadek/wzrost kursów walut może mieć negatywny/pozytywny wpływ na wielkość należności wynikających ze sprzedaży gier, co w dalszej kolejności może przełożyć się na osiągnięte wyniki finansowe Spółki w przyszłości (jednostkowe i skonsolidowane).

Opisany powyżej czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ na sytuację finansową, perspektywę rozwoju oraz wyniki Spółki (jednostkowe i skonsolidowane).



Ryzyko nałożenia kar/sankcji na Spółkę przez KNF lub GPW

Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na Spółkę kary/sankcje za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa. Należy w tym zakresie mieć na uwadze przede wszystkim Rozdział 5 Rozporządzenia MAR („Środki i sankcje administracyjne”), Rozdział 7 Ustawy o ofercie („Sankcje administracyjne za naruszenie przepisów”) oraz Dział VIII Ustawy o obrocie („Sankcje administracyjne za naruszenie przepisów”). Obciążenie finansowe Spółki z tego tytułu może sięgać wielu milionów złotych, co może skutkować jej całkowitą niewypłacalnością i postawieniem w stan upadłości.

Sankcje finansowe przewidziane są również w Regulaminie Alternatywnego Systemu Obrotu i mogą one być nałożone przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. za nieprzestrzeżenie tego dokumentu.

Spółka minimalizuje przedmiotowe ryzyko poprzez prowadzenie działalności z możliwie najwyższą starannością tak, aby zapewnione było przestrzeganie wszelkich przepisów prawa. Ponadto, Spółka współpracuje z doświadczonym Autoryzowanym Doradcą.

Ryzyko braku wypłaty dywidendy

O wypłacie dywidendy w spółce akcyjnej decyduje zwyczajne walne zgromadzenie. Maksymalna kwota, która może zostać przeznaczona do podziału między akcjonariuszy jest równa zyskowi za ostatni rok obrotowy wraz z niepodzielonymi zyskami z lat ubiegłych oraz kwotami przeniesionymi z utworzonych z zysku kapitałów zapasowych i rezerwowych, pomniejszonemu o niepokryte straty, akcje własne oraz inne kwoty, które powinny zostać przeznaczone na kapitał zapasowy lub rezerwy. Spółka może nie osiągnąć wyniku finansowego pozwalającego na wypłacenie dywidendy bądź wypłacenie jej w wysokości oczekiwanej przez inwestorów/akcjonariuszy.

Ponadto uchwała o wypłacie dywidendy jest podejmowana bezwzględną większością głosów. Nie można wykluczyć, że interesy akcjonariuszy mniejszościowych będą odmienne od interesów głównych akcjonariuszy. W takiej sytuacji, z uwagi na rozkład głosów, może dojść do przegłosowania uchwały w zakresie wypłaty dywidendy, odpowiadającej oczekiwaniom kluczowych akcjonariuszy.

Ewentualna wypłata dywidendy daje bezpośrednią korzyść finansową akcjonariuszom, jednak zmniejsza stan środków pieniężnych Spółki wypłacającej dywidendę, co może mieć niekorzystny wpływ na jej rozwój.

Wypłata bądź brak wypłaty dywidendy w ramach Grupy Kapitałowej (ze spółki zależnej do spółki dominującej) również może mieć istotny wpływ na działalność poszczególnych spółek grupy.



7. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W 2024 R.

W 2024 r. The Dust S.A. przestrzegał zasad ładu korporacyjnego zawartych w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy z dnia 31 października 2008 r. „Dobre praktyki spółek notowanych na NewConnect” zmienionych Uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”, z zastrzeżeniami opisanymi w poniższej tabeli.

Tabela 8. Dobre praktyki nie stosowane przez The Dust S.A. w roku 2024 wraz z wyjaśnieniem ich niestosowania

Nr zasady	Treść zasady	Zastrzeżenie
1	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerzym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	<i>Spółka stosuje zasadę z pominięciem rejestrowania, transmisji i upublicznienia obrad WZ, ponieważ nakłady poniesione na realizację powyższego byłyby niewspółmiernie wysokie w stosunku do potencjalnych korzyści.</i>
5	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.gpwinfstrefa.pl .	<i>Spółka stosuje zasadę poza aktywnym wykorzystywaniem serwisu www.gpwinfstrefa.pl, który został wyłączony. Spółka posiada profil w serwisie www.infostrefa.com.</i>
9.2	Emitent przekazuje w raporcie rocznym informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od Emitenta z tytułu świadczenia wobec Emitenta usług w każdym zakresie.	<i>Spółka nie stosuje zasady. Wynagrodzenie na rzecz Autoryzowanego Doradcy stanowi tajemnicę handlową, w związku z czym nie jest ujawniane. Emitent podkreśla, że według jego najlepszej wiedzy wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy nie odbiega od stawek rynkowych.</i>



Nr zasady	Treść zasady	Zastrzeżenie
11	<p>Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.</p>	<p><i>Spółka organizuje spotkania z inwestorami, analitykami i mediami według potrzeb. Częstotliwość 2 razy w roku generowałaby nakłady niewspółmierne do korzyści. Spółka istotne informacje przekazuje za pośrednictwem systemów ESPI i EBI.</i></p>
16	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none">• informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,• informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,• kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.	<p><i>Zasada nie jest stosowana. Wszystkie istotne informacje odnoszące się do Spółki publikowane są w postaci raportów bieżących i okresowych, za pośrednictwem systemów ESPI i EBI.</i></p>

DZIĘKUJEMY

Dokument sporządzono 21 marca 2024 r. we Wrocławiu

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

The Dust S.A.
office@thedust.pl