

THE DUST S.A.

**THE
DUST**
JUST PLAY

**RAPORT KWARTALNY
ZA III KWARTAŁ 2019 R.**

AUTORYZOWANY
DORADCA:



SPIIS TREŚCI

1. Podstawowe informacje o Spółce.....	3
2. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe.....	4
2.1. Bilans – aktywa.....	4
2.2. Bilans – pasywa.....	4
2.3. Rachunek zysków i strat.....	5
2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	6
2.5. Rachunek przepływów pieniężnych.....	7
3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu	7
4. Charakterystyka istotnych dokonań i niepowodzeń.....	8
4.1. Aktualizacja strategii rozwoju	8
4.2. Gra oparta na motywach twórczości Pana Jacka Piekary.....	8
4.2.1. Gra mobilna.....	9
4.2.2. Program motywacyjny.....	9
4.3. Produkcja średniobudżetowych gier we współpracy z inwestorem współfinansującym	10
4.4. Produkcja aplikacji dla PKP Polskie Linie Kolejowe S.A.....	11
4.5. Wyniki finansowe.....	11
5. Informacja na temat prognozy wyników finansowych.....	11
6. Informacje na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych.....	11
7. Informacje na temat grupy kapitałowej.....	12
8. Zatrudnienie.....	12
9. Struktura akcjonariatu	12
10. Dane rejestrowe i kontaktowe	13

1. Podstawowe informacje o Spółce

The Dust S.A. jest producentem gier na urządzenia elektroniczne: smartfony i tablety oraz komputery PC i konsole.

Model biznesowy Spółki zakłada prowadzenie działalności na dwóch płaszczyznach: gry własne oraz gry na zlecenie podmiotów trzecich.

Gry własne

Gry własne mogą osiągać bardzo wysokie stopy zwrotu, dlatego aktualnie Spółka skupia się na tym segmencie.

W 2019 r. rozpoczęte zostały prace nad największym i najważniejszym projektem w historii The Dust, tj. nad grą opartą na motywach powieści „Cyklu Inkwizytorskiego” autorstwa Jacka Piekary (uznany, jeden z najpopularniejszych pisarzy literatury fantastycznej w Polsce).

Studio realizuje również mniejsze (średniobudżetowe) produkcje.

29 października 2019 r. Spółka podpisała list intencyjny z PerpGames.com Limited stanowiący o zamiarze współpracy w celu wydania przez Perp Games Perp Games wyprodukowanych przez Emitenta dwóch gier – Frankenstein: Beyond The Time oraz Together. Planuje się, że gry zostaną wydane w I kwartale 2020 r. – pierwszy z ww. tytułów na PlayStation VR, a drugi na Nintendo Switch. Perp Games to wydawca, który w swoim portfolio ma takie tytuły jak The Angry Birds Movie 2 VR: Under Pressure czy Fruit Ninja VR.

Poza powyższym aktualnie The Dust pracuje nad dodatkowymi 4 grami o budżecie ok. 300 tys. zł.

Gry na zlecenie

Gry na zlecenie podmiotów trzecich stanowią relatywnie bezpieczne źródło przychodów, a więc ważny element dywersyfikacji. Spółka z sukcesem zrealizowała szereg gier reklamowych (advergaming), m.in. „Kapsel Run!”, „Kapsel Run 2 Challenge”, „Gry Kubusia” (marki Tymbark i Kubuś – Grupa Maspex) czy też gry edukacyjne dla Urzędu Transportu Kolejowego – Skarbu Państwa związane z bezpieczeństwem na obszarach kolejowych. W portfolio The Dust jest również pierwsza gra w technologii AR na platformę Microsoft – „King of Cards”.

Projekty Spółki spotykają się z bardzo pozytywnym odbiorem, czego dowodem są m.in. prestiżowe nagrody: Golden Arrow, Impactor, Mobile Trends czy też wyróżnienie w konkursie Kreatura.

29 października 2018 r. kampanii Tymbark Prank! przyznane zostały dwie srebrne statuetki w prestiżowym i cenionym na całym świecie konkursie Effie Awards – druga najlepsza kampania w kategoriach „brand experience” i „napoje bezalkoholowe”. Znaczną część tej kampanii (gra mobilna) zrealizował The Dust.

2. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe

2.1. Bilans – aktywa

Wyszczególnienie [dane w PLN]	30.09.2019 r.	30.09.2018 r.
A. Aktywa trwałe	666 630,85	1 290 016,59
I. Wartości niematerialne i prawne	476 069,49	616 634,71
II. Rzeczowe aktywa trwałe	79 166,15	101 157,29
III. Należności długoterminowe	7 838,62	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	103 556,59	572 224,59
B. Aktywa obrotowe	1 833 168,04	746 630,88
I. Zapasy	1 177 024,36	60 410,07
II. Należności krótkoterminowe	188 001,06	217 492,99
III. Inwestycje krótkoterminowe	236 124,49	468 472,28
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	232 018,13	255,54
C. Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	2 499 798,89	2 036 647,47

2.2. Bilans – pasywa

Wyszczególnienie [dane w PLN]	30.09.2019 r.	30.09.2018 r.
A. Kapitał własny	2 074 645,47	1 954 789,18
I. Kapitał podstawowy	148 000,00	148 000,00
II. Kapitał zapasowy	2 359 338,48	2 304 894,99
III. Kapitał z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały rezerwowe	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-32 265,53	-32 265,53
VI. Zysk (strata) netto	-400 427,48	-465 840,28
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	425 153,42	81 858,29
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	323 100,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	102 053,42	81 858,29
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
PASYWA RAZEM	2 499 798,89	2 036 647,47

2.3. Rachunek zysków i strat

Wyszczególnienie [dane w PLN]	01.07.2019 r.	01.01.2019 r.	01.07.2018 r.	01.01.2018 r.
	– 30.09.2019 r.	– 30.09.2019 r.	– 30.09.2018 r.	– 30.09.2018 r.
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	296 073,45	962 884,95	229 134,40	655 754,10
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	1 157,16	112 599,13	30 134,69	102 122,62
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	294 916,29	850 285,82	198 999,71	-70 153,55
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00	0,00	623 785,03
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	494 977,09	1 447 612,14	388 718,47	1 184 462,38
I. Amortyzacja	40 651,44	121 954,32	44 348,34	108 862,12
II. Zużycie materiałów i energii	2 724,49	6 228,65	71,56	31 384,89
III. Usługi obce	198 877,66	475 232,06	125 690,34	337 476,74
IV. Podatki i opłaty	423,10	805,60	38,00	76,00
V. Wynagrodzenia	200 781,23	721 414,76	185 623,49	581 374,39
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	32 513,73	83 894,05	24 011,16	79 075,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	19 005,44	38 082,70	8 935,58	46 213,24
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-198 903,64	-484 727,19	-159 584,07	-528 708,28
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,82	226,85	22 626,53	76 639,85
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,82	226,85	22 626,53	76 639,85
E. Pozostałe koszty operacyjne	2,33	3 455,82	14 830,76	14 833,66
I. Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	2,33	3 455,82	14 830,76	14 833,66

Wyszczególnienie [dane w PLN]	01.07.2019 r.	01.01.2019 r.	01.07.2018 r.	01.01.2018 r.
	- 30.09.2019 r.	- 30.09.2019 r.	- 30.09.2018 r.	- 30.09.2018 r.
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-198 905,15	-487 956,16	-151 788,30	-466 902,09
G. Przychody finansowe	247,73	88 461,00	1 594,39	1 594,39
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	247,73	3 461,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	0,00	85 000,00	1 594,39	1 594,39
H. Koszty finansowe	898,32	932,32	20,17	532,58
I. Odsetki	112,00	146,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	786,32	786,32	20,17	532,58
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-199 555,74	-400 427,48	-150 214,08	-465 840,28
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-199 555,74	-400 427,48	-150 214,08	-465 840,28

2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie [dane w PLN]	01.07.2019 r.	01.01.2019 r.	01.07.2018 r.	01.01.2018 r.
	- 30.09.2019 r.	- 30.09.2019 r.	- 30.09.2018 r.	- 30.09.2018 r.
I. Kapitał własny na początek okresu (BO)	2 271 201,21	2 472 072,95	2 105 003,26	2 420 629,46
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	2 271 201,21	2 472 072,95	2 105 003,26	2 420 629,46
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	2 074 645,47	2 074 645,47	1 954 789,18	1 954 789,18
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 074 645,47	2 074 645,47	1 954 789,18	1 954 789,18

2.5. Rachunek przepływów pieniężnych

Wyszczególnienie [dane w PLN]	01.07.2019 r.	01.01.2019 r.	01.07.2018 r.	01.01.2018 r.
	- 30.09.2019 r.	- 30.09.2019 r.	- 30.09.2018 r.	- 30.09.2018 r.
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej				
I. Zysk (strata) netto	-199 555,74	-400 427,48	-150 214,08	-465 840,28
II. Korekty razem	96 809,45	-542 579,84	-165 286,91	192 785,27
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	-102 746,29	-943 007,32	-315 500,99	-273 055,01
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	1 356,83	15 376,17	714 291,20
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	0,00	-1 356,83	-15 376,17	-714 291,20
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	0,00	0,00	0,00	0,00
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III+B.III+C.III)				
	-102 746,29	-944 364,15	-330 877,16	-987 346,21
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-102 746,29	-944 364,15	-330 877,16	-987 346,21
F. Środki pieniężne na początek okresu	338 870,78	1 180 488,64	799 349,44	1 455 818,49
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+D)	236 124,49	236 124,49	468 472,28	468 472,28

3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Raport kwartalny obejmuje okres od 1 lipca do 30 września 2019 r. Zostały w nim zaprezentowane również dane finansowe w ujęciu narastającym, tj. od 1 stycznia do 30 września 2019 r., a także dane porównawcze za analogiczne okresy 2018 r.

Przedstawione dane finansowe sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi (polskimi) zasadami rachunkowości. Odzwierciedlają one w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy. Raport zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki.

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

Informacje na temat stosowanych zasad (polityki) rachunkowości opisane zostały w opublikowanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2018. W okresie, którego dotyczy niniejszy raport nie uległy one zmianie.

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

4. Charakterystyka istotnych dokonań i niepowodzeń

4.1. Aktualizacja strategii rozwoju

2 sierpnia 2019 r. Spółka opublikowała zaktualizowaną strategię swojego rozwoju na lata 2019-2022. Jej założenia są następujące:

1. dywersyfikacja ryzyka działalności Spółki poprzez utworzenie trzech specjalizacji opartych o produkcję własnych gier autorskich:
 - a. produkcja wysokobudżetowej gry na podstawie „Cyklu Inkwizytorskiego” Jacka Piekary,
 - b. produkcja wielu średniobudżetowych gier w modelu premium w celu wydawania co najmniej kilku własnych gier rocznie na różne platformy, w szczególności symulatorów na PC (dywersyfikacja portfolio, rozpoczęcie produkcji w 2019 roku, pierwsze premiery zaplanowano na 2020 rok),
 - c. tworzenia gier na zlecenie;
2. portowanie (dostosowywanie na inne platformy) własnych gier na PC, PS, Xbox i Nintendo Switch;
3. dywersyfikacja źródeł przychodów: przychody z gier tworzonych na zlecenie, przychody z wydawania własnych gier, dotacje, przychody z gier tworzonych na podstawie umów koprodukcyjnych z inwestorami, umowy z wydawcami;
4. rozwój potencjału Spółki poprzez zwiększanie liczby zespołów i rozbudowę obecnych;
5. wprowadzenie programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników Spółki opartego o akcje The Dust.

4.2. Gra oparta na motywach twórczości Pana Jacka Piekary

25 marca 2019 r. Spółka zawarła umowę, na podstawie której nabyła od Pana Jacka Piekary (uznany, jeden z najpopularniejszych pisarzy literatury fantastycznej w Polsce) autorskie prawa majątkowe do „Cyklu Inkwizytorskiego”. Upoważniają one Spółkę do wykorzystania wszelkich opisanych motywów w realizowanej przez The Dust grze.

12 lipca 2019 r. Spółka zawarła umowę z inwestorem, który określoną kwotą 3 mln zł finansuje częściowy koszt opracowania i wydania gry na PC, PlayStation i Xbox. Wkład jest bezzwrotny bez

względu na wynik ekonomiczny komercjalizacji gry, poza wyszczególnionymi przypadkami zawinionymi przez Emitenta. Zabezpieczeniem Inwestora jest zastaw rejestrowy na posiadanych przez Me & My Friends S.A. (jednostka dominująca wobec The Dust) akcjach Spółki (300.000 akcji przy najwyższej sumie zabezpieczenia w kwocie 5 mln zł). W zamian za wkład Inwestor ma zagwarantowane prawo do pobierania wynagrodzenia prowizyjnego uzależnionego od przychodów generowanych przez grę. Spółka i inwestor określili budżet gry na ponad 7 mln zł.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu prowadzone są intensywne działania związane z realizacją gry.

4.2.1. Gra mobilna

23 kwietnia 2019 r. Emitent podpisał z T-Bull S.A. list intencyjny, który wyraża chęć współpracy obu spółek przy produkcji gry mobilnej opartej na motywach przedmiotowej literatury.

The Dust ma być odpowiedzialny za:

- przygotowanie grafiki, która będzie spójna z grafikami na inne platformy,
- nadzór nad koncepcją i wykonaniem gry tak.

T-Bull ma być odpowiedzialny za:

- oprogramowanie gry,
- przygotowanie mechanik monetyzacyjnych (gra ma być realizowana w modelu F2P),
- wydanie gry i prowadzenie działań marketingowych wewnątrz platform dystrybucyjnych (sklepy Google Play i App Store).

Podpisany list ma charakter intencyjny. Realizacja przedsięwzięć podejmowanych na jego podstawie wymaga szczegółowego uregulowania w odrębnej umowie, która powinna zostać zawarta do 31 grudnia 2019 r. (okres obowiązywania listu intencyjnego). Odległy termin wynika ze złożoności produkcji i konieczności dokonania wielu ustaleń.

4.2.2. Program motywacyjny

28 czerwca 2019 r. odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które między innymi podjęło uchwały w sprawie:

- zatwierdzenia programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników Spółki,
- warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji skierowanych do osób objętych programem motywacyjnym,
- emisji warrantów subskrypcyjnych uprawniających do objęcia ww. akcji,
- wyrażenia zgody na dematerializację ww. akcji oraz ubiegania się o ich wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect.

Stosownie do postanowień uchwał pracownicy i współpracownicy Spółki, po spełnieniu odpowiednich warunków, uzyskają prawa do objęcia:

- imiennych warrantów subskrypcyjnych serii A w ilości nie większej niż łącznie 17.900 warrantów uprawniających do objęcia nie więcej niż łącznie 17.900 akcji serii D oraz
- imiennych warrantów subskrypcyjnych serii B w ilości nie większej niż łącznie 32.100 warrantów uprawniających do objęcia nie więcej niż łącznie 32.100 akcji serii D1,

w warunkowo podwyższonym kapitale zakładowym Spółki o kwotę nie wyższą niż 5.000,00 zł, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy.

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

Warunkiem wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych serii A i przyznania akcji serii D osobom uprawnionym będzie zakończenie produkcji gry opartej na motywach powieści Jacka Piekary nie później niż w 2022 r. Prawa do objęcia akcji serii D, inkorporowane w warrantach subskrypcyjnych serii A, będzie można wykonać najpóźniej w terminie 90 dni od dnia zakończenia produkcji gry.

Warunkiem wykonania praw z warrantów subskrypcyjnych serii B i przyznania akcji serii D1 osobom uprawnionym będzie osiągnięcie sprzedaży przedmiotowej gry na poziomie 350.000 sztuk w terminie jednego roku od dnia jej premiery. Prawa do objęcia akcji serii D1, inkorporowane w warrantach subskrypcyjnych serii B, będzie można wykonać najpóźniej w terminie 90 dni od spełnienia się warunku sprzedaży Gry na poziomie 350.000 sztuk w terminie roku od dnia jej premiery.

Cena emisyjna akcji serii D i D1 wyniesie 0,10 zł za 1 akcję.

W opinii Zarządu program motywacyjny będzie miał pozytywne przełożenie na realizację najważniejszego dla Spółki projektu, a w konsekwencji na jej przyszłe wyniki finansowe.

4.3. Produkcja średniobudżetowych gier we współpracy z inwestorem współfinansującym

30 lipca 2019 roku Spółka zawarła z inwestorem („Inwestor”) umowę ramową dotyczącą współfinansowania przez Inwestora produkowanych przez The Dust gier, w szczególności na PC oraz Nintendo Switch. Spółka i inwestor zaplanowali, że w latach 2019-2021 rozpoczną prace nad 15 grami (w każdym roku po 5 gier). Budżet każdej gry szacuje się wstępnie na ok. 300 tys. zł.

W ramach ww. umowy trwają już prace nad czterema projektami, z czego trzy rozpoczęły się w raportowanym okresie (sierpień-wrzesień 2019 r.), a czwarty w październiku 2019 r.

Na podstawie preprodukcji, które zostaną stworzone i opublikowane w serwisie Steam, Spółka i Inwestor dokonają analizy popytu, po czym podejmą decyzję o produkcji pełnej wersji gier.

W zamian za wkład Inwestor ma zagwarantowane prawo do pobierania wynagrodzenia prowizyjnego uzależnionego od przychodów generowanych przez grę. Inwestor nie ma gwarancji zwrotu wniesionego wkładu.

4.4. Produkcja aplikacji dla PKP Polskie Linie Kolejowe S.A.

6 sierpnia 2019 r. Spółka (jako podwykonawca) podpisała umowę z Partner of Promotion Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie („PoP”), która realizuje na rzecz PKP Polskie Linie Kolejowe S.A. zadania w ramach kampanii społecznej „Bezpieczny przejazd”.

Na podstawie umowy The Dust zaprojektował i wykonał już dwie aplikacje mobilne (w tym jedną w technologii VR). Spółka szacuje, że rozliczenie za ten etap współpracy nastąpi jeszcze w listopadzie 2019 r. Ustalone wynagrodzenie The Dust wynosi 253 tys. zł netto (311 tys. zł brutto).

W ramach umowy The Dust stworzy jeszcze jedną aplikację. Realizacja i rozliczenie trzeciej produkcji planowane jest na I kwartał 2020 r., a wynagrodzenie Spółki określono na 118 tys. zł netto (145 tys. zł brutto).

4.5. Wyniki finansowe

Poniżej przedstawione zostały podstawowe wyniki finansowe za okres od 1 stycznia do 30 września 2019 r., a w przypadku pozycji bilansowych – stan na dzień 30 września 2019 r.:

- przychody netto ze sprzedaży produktów: 113 tys. zł,
- EBITDA (strata operacyjna nieuwzględniająca kosztu amortyzacji): –366 tys. zł,
- strata netto: –400 tys. zł,
- aktywa trwałe: 667 tys. zł,
- aktywa obrotowe: 1 833 tys. zł,
- należności: 196 tys. zł,
- zobowiązania: 425 tys. zł,
- kapitał własny: 2 075 tys. zł,
- suma bilansowa: 2 500 tys. zł.

W raportowanym okresie Emitent prowadził intensywne działania mające na celu rozwój Spółki. Zarząd zakłada, że przyniesie to pozytywny efekt w postaci przyszłych wyników finansowych.

5. Informacja na temat prognozy wyników finansowych

Emitent nie przekazywał do publicznej wiadomości prognozy jego wyników finansowych.

6. Informacje na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych

W toku realizacji poszczególnych projektów Spółka kreuje innowacyjne dla niej koncepcje i wdraża je w produkowanych grach. Emitent wykorzystuje m.in. technologie VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość) i AR (augmented reality – rozszerzona rzeczywistość).

7. Informacje na temat grupy kapitałowej

Jednostką dominującą wobec The Dust S.A. (a także wobec MoveApp Sp. z o.o. oraz Brand Voice Sp. z o.o.) jest Me & My Friends S.A. Jest to spółka o ugruntowanej¹ pozycji na międzynarodowym rynku marketingu 360°.

Emitent nie jest jednostką dominującą wobec żadnego podmiotu. Spółka nie sporządza sprawozdań skonsolidowanych.

8. Zatrudnienie

Na dzień 30.09.2019 r. Spółka zatrudniała² 14 osób, z czego 11 osób na podstawie umów o pracę, na pełny etat.

Przy realizacji danych projektów Emitent współpracuje z dodatkowymi osobami i przedsiębiorstwami.

9. Struktura akcjonariatu

Według najlepszej wiedzy Zarządu Spółki, struktura jej akcjonariatu jest zgodna z poniższą tabelą.

Tabela. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. na dzień 14.11.2019 r. – akcjonariusze posiadający co najmniej 5% w ogólnej liczbie głosów

Akcjonariusz	Seria akcji	Ilość akcji	Udział w kapitale zakładowym	Ilość głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Me & My Friends S.A.	A	600 000	40,54%	1 200 000	57,69%
T-Bull S.A.	B	297 144	20,08%	297 144	14,29%
Pozostali	B i C	582 856	39,38%	582 856	28,02%
RAZEM:		1 480 000	100,00%	2 080 000	100,00%

¹ Przykładowi klienci (podmioty/marki): Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., Adidas, T-Mobile, Orange, Huawei, Bank BPH, Michelin, Toshiba, Polskie Linie Lotnicze LOT, PKP, Alior Bank, Empik, Open'er Festival, Makro, Grupa Żywiec, Kompania Piwowarska, Crédit Agricole, Allegro.

² Zatrudnienie rozumiane zgodnie z drugim zdaniem punktu 4a Załącznika nr 5 do Regulaminu ASO, wraz z powołaniem (członkowie Zarządu).

10. Dane rejestrowe i kontaktowe

Nazwa (firma)	The Dust Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Podwale 7/5 50-043 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 mobilne
REGON	022411447
Kapitał zakładowy	148.000,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000672621
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego