

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

THE DUST S.A.



01.01.2018 R. – 31.12.2018 R.

Wrocław, 21 marca 2019 r.

SPIS TREŚCI

1. Podstawowe informacje o Spółce	3
2. Podstawa sporządzenia sprawozdania.....	4
3. Okres, którego dotyczy sprawozdanie.....	4
4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2018, a także po jego zakończeniu	4
4.1. Debiut na NewConnect.....	4
4.2. Aktualizacja strategii rozwoju.....	4
4.3. Produkcja gier własnych.....	5
4.3.1. Cykl Inkwizytorski – Mordimer Madderdin.....	5
4.3.2. Together.....	5
4.3.3. Frankenstein: Beyond the Time	6
4.3.4. Cyber Strike – Infinite Runner	7
4.4. Produkcja gier na zlecenie	7
4.4.1. Urząd Transportu Kolejowego.....	7
5. Przewidywany rozwój Spółki	7
6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	8
7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	8
8. Informacja o akcjach własnych.....	9
9. Oddział Spółki	9
10. Zatrudnienie.....	9
11. Środowisko naturalne.....	9
12. Zarządzanie ryzykiem	10
12.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze Spółką i prowadzoną przez nią działalnością.....	10
12.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki.....	14

1. Podstawowe informacje o Spółce

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

The Dust S.A. jest producentem gier na urządzenia elektroniczne: smartfony i tablety (w tym w technologii AR, tj. augmented reality – rozszerzona rzeczywistość) oraz komputery PC i konsole (w tym w technologii VR, tj. virtual reality – wirtualna rzeczywistość).

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

Gry na zlecenie

Gry na zlecenie podmiotów trzecich stanowią relatywnie bezpieczne źródło przychodów. W tym segmencie 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 na zlecenie 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.

Gry własne

Gry własne cechują się bardzo wysokim potencjałem wzrostu, dlatego aktualnie Spółka skupia się na tym segmencie. Ostatnią produkcją jest „Frankenstein: Beyond the Time” – gra w technologii VR dostępna jest na platformach Steam, VivePort (HTC) i Oculus.

Obecnie The Dust prowadzi działania mające na celu zawarcie umowy o współpracy z Panem Jackiem Piekarą (uznany, jeden z najpopularniejszych pisarzy literatury fantastycznej w Polsce), a następnie rozpoczęcie realizacji gry opartej na jego przebojowym Cyklu Inkwizytorским (seria powieści o Mordimerze Madderdinie – Inkwizytorze Jego Eksceleencji biskupa Hez-Hezronu). Ma to być najważniejsza i największa produkcja w dotychczasowej historii The Dust.

2. Podstawa sporządzenia sprawozdania

Niniejsze sprawozdanie Zarządu The Dust S.A. z działalności Spółki zostało sporządzone na podstawie art. 49 ustawy o rachunkowości.

3. Okres, którego dotyczy sprawozdanie

Niniejsze sprawozdanie dotyczy roku obrotowego 2018, który dla Spółki rozpoczyna się 1 stycznia 2018 r., a kończy się 31 grudnia 2018 r.

4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2018, a także po jego zakończeniu

4.1. Debiut na NewConnect

27 marca 2018 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę, zgodnie z którą 735.000 akcji serii B i 145.000 akcji serii C Spółki zostały wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect. Ich pierwszy dzień notowania (debiut giełdowy The Dust S.A.), w systemie notowań ciągłych, miał miejsce 16 kwietnia 2018 r. Akcje te są notowane pod nazwą skróconą „THEDUST” i oznaczeniem „THD”. Zarówno akcje serii B, jak i akcje serii C zostały oznaczone przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. kodem ISIN „PLTHDST00017”.

4.2. Aktualizacja strategii rozwoju

W dniu 8 czerwca 2018 r. The Dust zaktualizował swoją strategię rozwoju. Wcześniejszy model biznesowy zakładał produkcję gier w dwóch segmentach: gry własne oraz gry na zlecenie podmiotów trzecich tworzone zwłaszcza w celach marketingu marki (advergaming), ale tylko na urządzenia mobilne. Aktualizacja strategii dotyczyła wprowadzenia do portfolio Spółki gier na komputery PC i konsole, w tym zwłaszcza wykorzystujące technologię VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość).

4.3. Produkcja gier własnych

4.3.1. Cykl Inkwizytorski – Mordimer Madderdin

W dniu 4 grudnia 2018 r. Spółka podpisała list intencyjny z jednym z najpopularniejszych pisarzy literatury fantastycznej w Polsce – Panem Jackiem Piekara, który jest autorem między innymi przebojowego Cyklu Inkwizytorskiego, tj. serii powieści o Mordimerze Madderdinie (Inkwizytor Jego Eksceleencji biskupa Hez-Hezronu).

Zamiarem Spółki i Pana Jacka Piekary jest, aby Pan Jacek Piekara przeniósł na Spółkę prawa autorskie, umożliwiając Emitentowi stworzenie gry / gier bazujących na ww. książkach. List intencyjny obowiązuje do 31 marca 2019 r.

Budżet produkcyjny nie został dotychczas ustalony. Mając przy tym świadomość olbrzymiego potencjału, jaki daje twórczość literacka Pana Jacka Piekary, Spółka dokonuje analizy możliwości finansowania, biorąc pod uwagę posiadane środki i pozyskanie finansowania zewnętrznego.

4.3.2. Together

W dniu 18 grudnia 2018 r. Spółka podpisała umowę z podmiotem („Inwestor”), który zgodnie z tą umową uczestniczy w finansowaniu produkowanej przez Emitenta gry na platformę Nintendo Switch: „Together”. Zgodnie z umową Inwestor pokrywa 50% kosztów związanych z tym przedsięwzięciem, w zamian za co będzie miał prawo do wynagrodzenia rozumianego jako partycypacja w dochodach z tej gry, tj. generowanych przez nią przychodach pomniejszonych o koszty dystrybucji (prowizja sklepów internetowych).

Wypłata przez Spółkę wynagrodzenia na rzecz Inwestora będzie miała charakter comiesięczny, przy czym Spółka i Inwestor zastrzegli sobie prawo do podejmowania wspólnych decyzji (pisemne zgodne ustalenia) o niewypłacie wynagrodzenia, zatrzymując środki na cele związane z udoskonaleniem „Together”, jej sprzedażą lub produkcją na pozostałe urządzenia/platformy, tj. inne niż Nintendo Switch.

Umowa została zawarta na czas nieokreślony.

Inwestor nie jest podmiotem powiązany ze Spółką.

Together będzie grą platformową wykorzystującą potencjał sprawdzonej mechaniki z takich gier jak Super Mario World czy Bubble Bobble, w połączeniu z interesującą narracją, historią oraz dużą ilością wewnętrznej zawartości. W grze dostępnych będzie kilkadziesiąt postaci wzorowanych na takich klasykach jak Harry Potter, Cat Woman czy Hulk oraz kilkadziesiąt

różnych zdolności, które pomogą graczom pokonać głównego przeciwnika. Gra będzie skierowana do młodszej grupy graczy, ale również osoby chcące wrócić do korzeni gamingu znajdą w niej coś dla siebie.

Together będzie umożliwiał prowadzenie rozgrywek w trybie multiplayer.

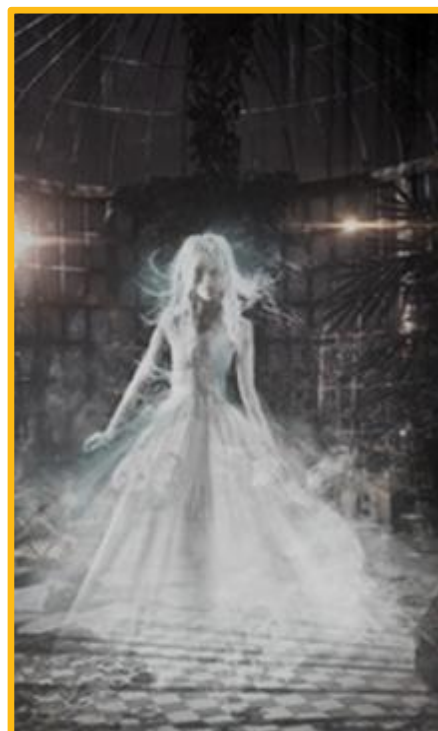
Konsola Nintendo Switch ma być pierwszym kanałem dystrybucji; w strategii wydawniczej rozważane są kolejne sklepy z aplikacjami.

4.3.3. Frankenstein: Beyond the Time

2 sierpnia 2018 r. na platformie Steam Spółka opublikowała pełną wersję gry „Frankenstein: Beyond the Time”. Wcześniej (od 29 czerwca 2018 r.) gra znajdowała się w tym serwisie jako „early access” (tryb wczesnego dostępu), którego założeniem jest testowanie produkcji przez graczy, a następnie uwzględnienie przez dewelopera ich uwag.

„Frankenstein: Beyond the Time” jest zrealizowaną w technologii VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość) rozgrywką typu „hidden object” (rozwiązywanie zagadek poprzez logiczno-ręcznościowe działania i poszukiwanie ukrytych wskazówek) połączoną z dynamicznym motywem walki z uciekającym czasem, toczącą się w świecie inspirowanym powieścią o doktorze Frankensteinie.

Poza platformą Steam gra dystrybuowana jest również przez sklepy VivePort (HTC) i Oculus, a w planie jest produkcja na konsolę PlayStation VR (PS4 VR).



4.3.4. Cyber Strike – Infinite Runner

14 lutego 2018 r. Spółka opublikowała w modelu F2P (free to play) grę mobilną „Cyber Strike – Infinite Runner”, która łączy gatunki shooter, runner i RPG. Jej akcja rozgrywa się cyberpunkowym świecie postapokaliptycznego Nowego Jorku, gdzie władzę sprawują militarne korporacje. Główna postać gry to android, który na skutek błędu naukowców budzi się w zamkniętej placówce badawczej i wypowiedzi wojnę swoim twórcom.



4.4. Produkcja gier na zlecenie

4.4.1. Urząd Transportu Kolejowego

Na podstawie trzech umów zawartych ze Skarbem Państwa – Urzędem Transportu Kolejowego („UTK”) we wrześniu i październiku 2018 r., przy relatywnie niewielkim udziale Me & My Friends S.A. (podmiot dominujący wobec Emitenta), Spółka zrealizowała na rzecz UTK trzy aplikacje / gry edukacyjne w ramach projektu „Kampania Kolejowe ABC” (jedna na systemy iOS i Android oraz dwie na komputery PC i ekrany interaktywne). Oddanie przedmiotów zamówienia i rozliczenie miało miejsce w 2018 r. Przychód Spółki z tytułu ww. realizacji wyniósł 795 tys. zł netto (978 tys. zł brutto).



5. Przewidywany rozwój Spółki

Zgodnie ze strategią rozwoju The Dust S.A.:

- kontynuuje działalność na rynku gier na zlecenie podmiotów trzecich, co w opinii Zarządu będzie zapewniało stałe i stabilne źródło przychodów,
- skupia się na intensywnym rozwoju na rynku gier własnych, co w opinii Zarządu daje Spółce bardzo duży potencjał do zdynamizowania rozwoju.

Na 2019 r. Spółka planuje:

- rozpoczęcie produkcji gry na podstawie twórczości Pana Jacka Piekary, zgodnie z informacjami w punkcie 4.3.1,
- rozważenie opcji związanych z pozyskaniem finansowania, zwłaszcza na największą i najważniejszą w dotychczasowej historii Spółki grę, która ma być tworzona w oparciu o bogatą twórczość Pana Jacka Piekary.
- wydanie gry „Together”, o której mowa w punkcie 4.3.2,
- wydanie gry „Frankenstein: Beyond the Time”, o której mowa w punkcie 4.3.3 na platformę PlayStation VR (PS4 VR),
- pozyskanie klientów na realizację gier w formule „na zlecenie”.

6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W obszarze IT, zwłaszcza w bardzo dynamicznym segmencie gier, aby produkty wydawcy mogły pozostawać konkurencyjne i atrakcyjne dla odbiorców, konieczne jest uczestnictwo w permanentnym rozwoju.

Spółka nie prowadzi jednak typowych prac B+R.

7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Aktualna sytuacja finansowa Spółki jest stabilna, co zostało przedstawione w sprawozdaniu finansowym.

W 2018 r. Spółka osiągnęła:

- przychody netto ze sprzedaży wyniosły: 904 tys. zł,
- EBITDA (zysk operacyjny nieuwzględniający kosztu amortyzacji): 156 tys. zł (rentowność EBITDA 17%),
- zysk netto: 89 tys. zł (rentowność netto 10%),
- suma bilansowa na dzień 31.12.2018 r.: 2,7 mln zł.

Powyższym wynikiem towarzyszy relatywnie niskie zadłużenie opiewające na dzień bilansowy 31.12.2018 r. na kwotę 233 tys. zł, co przy kapitale własnym wynoszącym 2,5 mln zł daje współczynnik ogólnego zadłużenia na bezpiecznym poziomie 8,6%. Przy tym poziom należności wynosi 186 tys. zł.

The Dust skupia się na produkcji gier własnych, które cechują się olbrzymim potencjałem i istotnie ponadprzeciętnymi możliwościami zwrotu z inwestycji, ale również ryzykiem, że popyt na daną aplikację może okazać się niewystarczający. Dlatego The Dust realizuje model

biznesowy, który z jednej strony nastawiony jest na agresywny rozwój, a z drugiej bezpieczny, ponieważ przychody zapewnione są od kontrahentów zewnętrznych z tytułu realizacji gier na ich zlecenie. Możliwe jest to dzięki bardzo wysokim, wręcz unikalnym, kompetencjom i doświadczeniu Spółki w tym segmencie.

Taka dywersyfikacja zmniejsza ryzyko biznesowe i pozwala Spółce utrzymywać stabilność finansową. Według stanu na 31 grudnia 2018 r. stan środków pieniężnych w Spółce wyniósł 1,18 mln zł.

Model ten będzie kontynuowany. Spółka obecnie planuje rozpoczęcie produkcji wymagającego i największego w swojej historii tytułu opartego o twórczość Pana Jacka Piekary, jednocześnie prowadząc działania mające na celu pozyskanie kontraktów od zewnętrznych zleńców.

W opinii Zarządu Spółka będzie umacniać swoją pozycję rynkową oraz progres wyników finansowych.

8. Informacja o akcjach własnych

Spółka od początku jej istnienia do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nabywała ani nie zbywała udziałów/akcji własnych.

9. Oddział Spółki

Spółka prowadzi swoją działalność we Wrocławiu, pod następującym adresem: ul. Podwale 7/5, 50-043 Wrocław. Ponadto Spółka nie posiada zakładów ani oddziałów.

10. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2018 r. Spółka zatrudniała¹ 14 osób, z czego 8 na podstawie umów o pracę, na pełny etat.

11. Środowisko naturalne

Działalność Spółki nie zagraża środowisku naturalnemu w sposób szczególny.

¹ Zatrudnienie rozumiane zgodnie z drugim zdaniem punktu 4a Załącznika nr 5 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., wraz z powołaniem (członkowie Zarządu).

12. Zarządzanie ryzykiem

Niniejszy punkt zawiera informacje na temat głównych zagrożeń i ryzyk, na które narażona jest Spółka. 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 Spółki i jej sytuację finansową.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, ryzyka kredytowego, 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.

12.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze Spółką i prowadzoną przez nią działalnością

Ryzyko związane ze strategią rozwoju oraz produktami Spółki i popytem na nie

Strategia rozwoju Spółki zakłada osiągnięcie i utrzymanie przez nią wysokiej pozycji na rynku gier cyfrowych w dwóch segmentach: produkcja gier własnych i produkcja gier na zlecenie podmiotów trzecich.

Pozytywne wyniki realizacji strategii uzależnione są głównie od doświadczenia i efektywności pracy zespołu specjalistów, kompetencji Zarządu do kierowania Spółką, dostępu do kapitału. Dodatkowymi determinantami sukcesu są m.in.:

- w segmencie gier własnych: 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), umiejętność monetyzacji gry (wywołania odpowiedniego przełożenia na przychody Spółki),
- w segmencie gier na zlecenie: umiejętność pozyskiwania zleceń, realizacja kontraktów zgodnie z wymogami zamawiających.

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.

Zagrożenia te mogą mieć negatywne przełożenie na realizację celów strategicznych i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z nowymi projektami

Spółka prowadzi prace projektowe nad nowymi produkcjami, co wiąże się z ponoszeniem nakładów inwestycyjnych. Nie można wykluczyć ryzyka, że wprowadzenie na rynek nowej gry nie przyniesie zamierzonych przychodów. Istnieje również ryzyko, że z powodów wewnętrznych lub zewnętrznych premiera nowej gry odbędzie się później niż założenia budżetu. Może to spowodować pogorszenie się płynności finansowej Spółki.

Ryzyko związane z dystrybucją gier

Publikacja gier odbywa się poprzez najważniejsze dedykowane temu globalne serwisy, co jest związane z koniecznością akceptacji regulaminów tych platform, z wyłączeniem możliwości negocjacji. Ponadto ich działalność jest regulowana przepisami prawnymi innych krajów niż działalność Spółki. Istnieje zatem ryzyko, że niespełnienie przez Spółkę lub jej tytuł warunków regulaminu, jego naruszenie lub wprowadzenie niekorzystnych dla Spółki 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.

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

W przyszłości Spółka nie wyklucza wydawanie 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 związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Spółka w procesie produkcji swoich gier korzysta z silnika (główna część kodu aplikacji) Unity 3D Unity Technologies, wykupując okresowo subskrypcję z dostępem do tej technologii. Wiąże się z tym dwa czynniki ryzyka:

- wzrost opłat związanych z korzystaniem z silnika w sposób uniemożliwiający Spółce jego użytkowanie z zachowaniem odpowiedniej rentowności;
- wystąpienie zdarzeń lub okoliczności związanych z dostawcą przedmiotowej technologii (Unity Technologies), których konsekwencją będzie zaprzestanie jej rozwoju lub całkowite wycofanie z rynku.

Wystąpienie któregogoś z ww. czynników ryzyka istotnie utrudniłoby Spółce produkcję nowych gier lub modernizację / aktualizację wcześniej wyprodukowanych aplikacji. W opinii Zarządu Spółki konieczność dostosowania się przez Unity Technologies do warunków rynkowych minimalizuje pierwsze z ww. ryzyk, natomiast światowa pozycja tego podmiotu minimalizuje drugie z ww. ryzyk.

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

Ryzyko związane z kadra

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

W przypadku natomiast pracowników już zatrudnionych istnieje ryzyko ich odejścia z The Dust. W tym zakresie Spółka prowadzi działalność w taki sposób, aby możliwe było zastąpienie danego pracownika inną osobą. Wysoce problematyczne może być jednak odejście większej ilości pracowników w jednym czasie.

Spółka stara się być atrakcyjnym miejscem pracy, aby pracownicy byli odpowiednio zmotywowani.

Ryzyko związane z pogorszeniem wizerunku Spółki

Negatywne oceny i opinie publikowane w Internecie na temat Spółki i jej produktów mogą istotnie wpłynąć na spadek zainteresowania pracą w Spółce (dotyczy potencjalnych pracowników) oraz spadek zainteresowania produktami Spółki (dotyczy odbiorców produktów Spółki). To natomiast może się przełożyć na obniżenie osiąganych przychodów i wzrost kosztów z tytułu działań marketingowych ograniczających skutki zaistniałej sytuacji.

Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich

W procesie produkcji Spółka nabywa autorskie prawa majątkowe do gier i ich poszczególnych modułów od pracowników / podmiotów współpracujących, a także, w przypadku części technologii, Spółka działa na podstawie uzyskanych licencji. Istnieje jednak ryzyko, iż osoby trzecie będą w posiadaniu praw własności intelektualnej do poszczególnych modułów bądź projektów gier oraz roszczeń kierowanych do Spółki od osób, które uważają się za rzeczywistych

twórców poszczególnych modułów i którymi nie zawarto skutecznej umowy przeniesienia praw autorskich. W związku z tym istnieje ryzyko, że Spółka będzie zobowiązana do zapłaty kar bądź odszkodowań z tego tytułu.

Ryzyko związane z dalszym finansowaniem działalności

Poziom środków pieniężnych Spółki jest aktualnie wystarczający do finansowania jej działalności i realizowania strategii rozwoju. Nie można jednak wykluczyć, że Spółka będzie zmuszona do pozyskania dodatkowego finansowania zwłaszcza w przypadkach ziszczenia się:

- planowanej produkcji największej i najważniejszej gry w historii The Dust, tj. tytułu opartej na twórczości Pana Jacka Piekary, z którym zawarty został list intencyjny i prowadzone są działania mające na celu zawarcie umowy o współpracy
- ryzyk opisanych w niniejszym dokumencie lub innych (nieopisanych w związku z ich niezdiagnozowaniem), które mogą skutkować pogorszeniem płynności finansowej Spółki.

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

Ryzyko związane z postępowaniami sądowymi i administracyjnymi

Według najlepszej wiedzy Zarządu, wobec Spółki nie toczy się żadne postępowanie sądowe ani administracyjne, które miałyby istotny wpływ na prowadzoną przez nią działalność. Nie można jednak wykluczyć powstania pomiędzy Spółką a innymi podmiotami sporów, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko czynnika ludzkiego

Realizacja w Spółce projektów przez ludzi może prowadzić do powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem przez nich obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier lub do wydania gier z istotnymi błędami. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka 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 Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów i/lub poniesienie dodatkowych kosztów. Wskazane okoliczności mogą

mieć znaczący negatywny wpływ na działalność i sytuację finansową Spółki, a skala tego ewentualnego zjawiska jest nieprzewidywalna.

Ryzyko związane z zapisami statutu

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

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

12.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki

Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym i trendami rynkowymi

Spółka prowadzi 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 Spółki nie będą się wpisywać. Podobnie, nowy produkt Spółki, 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 Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Wpływ na wysokość osiąganych przez Spółkę przychodów 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 Spółkę działalności (odbiorcy z całego świata, zwłaszcza w segmencie gier własnych) istotna jest koniunktura wielu państw.

Ryzyko ze strony konkurencji

Branża gier elektronicznych, w ramach której Spółka prowadzi działalność charakteryzuje się dynamicznym wzrostem i wysoką konkurencyjnością. Funkcjonuje w niej relatywnie duża liczba krajowych i zagranicznych podmiotów. Wszyscy deweloperzy gier mobilnych konkurują

między sobą publikowanymi tytułami, a w szczególności proponowanym scenariuszem gry, jakością i poziomem zaawansowania technologicznego gier. W związku z powyższym istnieje ryzyko mniejszego od oczekiwanego zainteresowania użytkowników produktami Spółki i niewystarczającego wolumenu pobrań, co w konsekwencji będzie miało wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Spółki

Prowadzona przez Spółkę działalność jest wybitnie narażona na ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów (gier). Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w ten sposób może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Emitenta oraz jego wyniki finansowe.

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 dotychczasowej strukturze przychodów i kosztów Spółki udział obcych walut (innych niż PLN) jest marginalny i nieistotny z perspektywy prowadzonej przez Emitenta działalności. W przyszłych okresach sprawozdawczych, zwłaszcza wraz z planowanym rozwojem segmentu gier własnych (który cechuje się globalnym zasięgiem i systemem rozliczeń w walutach obcych), prawdopodobne jest zwiększanie tych udziałów.

Zmiany kursowe mogą mieć przełożenie na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko nałożenia przez 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 Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. za nieprzestrzeganie tego dokumentu.

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