



THE DUST

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ
GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

AUTORYZOWANY
DORADCA:



22 marca 2021 r.



SPIS TREŚCI

1. Podstawowe informacje o Spółce i jej grupie kapitałowej.....	4
1.1. The Dust S.A.	4
1.2. Game Island S.A.	4
1.3. Two Horizons S.A.	5
2. Podstawa sporządzenia sprawozdania	5
3. Okres, którego dotyczy sprawozdanie	5
4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2020, a także po jego zakończeniu.....	5
4.1. Aktualizacja strategii rozwoju	5
4.2. Gra „I, the Inquisitor” na motywach twórczości Jacka Piekary	5
4.3. Gra „Together”	6
4.3.1. Umowa wydawnicza z Ultimate Games S.A. oraz raport Try Evidence Sp. z o.o.	6
4.4. Gry średniobudżetowe	6
4.4.1. Hotel Renovator	6
4.4.2. Car Thief Simulator.....	7
4.4.3. Airport Renovator	7
4.4.4. Aquapark Renovator	8
4.5. Rozwój Grupy kapitałowej The Dust S.A.	8
4.5.1. Zawiązanie spółki zależnej – Game Island S.A.....	8
4.5.2. Zawiązanie spółki zależnej – Two Horizons S.A.....	9
4.5.3. Zawarcie przez spółkę zależną Game Island S.A. umowy ramowej z inwestorem	9
4.5.4. Zapowiedź pierwszej gry spółki Game Island S.A. – Deadly Desert.....	9
4.5.5. Zapowiedź drugiej gry spółki Game Island S.A. – The Day After	10
4.5.6. Przystąpienie Two Horizons S.A. do umowy ramowej z inwestorem	10
4.5.7. Zapowiedź gry spółki Two Horizons S.A. – Camping Builder	10
4.6. Gry na zlecenie	10
4.6.1. Produkcja aplikacji dla PKP Polskie Linie Kolejowe S.A.....	10
4.6.2. Realizacja aplikacji dla The Brainbox Sp. z o.o.....	10
4.7. Aktualizacja wartości aktywów	11
4.8. Program motywacyjny	11
4.9. Umowa z T-Bull S.A. na prowadzenie wspólnych działań promocyjnych.....	11
4.10. Rejestracja akcji serii E w KRS oraz dopuszczenie ich do obrotu.....	12



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

5.	Przewidywany rozwój Spółki i jej grupy kapitałowej.....	12
6.	Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	12
7.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	12
8.	Informacja o akcjach własnych.....	13
9.	Oddziały i zakłady.....	14
10.	Zatrudnienie.....	14
11.	Środowisko naturalne.....	14
12.	Zarządzanie ryzykiem.....	14
12.1.	Ryzyka bezpośrednio związane ze spółkami z grupy kapitałowej The Dust i prowadzoną przez nie działalnością.....	14
12.2.	Ryzyka związane z otoczeniem Spółki.....	20



1. Podstawowe informacje o Spółce i jej grupie kapitałowej

The Dust S.A. tworzy grupę kapitałową, w skład której wchodzi Emitent (jednostka dominująca) oraz Game Island S.A. i Two Horizons S.A. (jednostki zależne). Działalność wymienionych podmiotów skupiona jest na produkcji gier. Każda ze spółek specjalizuje się w produkcji gier o innym charakterze, grupie docelowej i budżecie.

1.1. The Dust S.A.

Nazwa (firma)	The Dust Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Podwale 7/2 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 elektroniczne stacjonarne i mobilne
REGON	022411447
Kapitał zakładowy	170.500,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000672621
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

1.2. Game Island S.A.

Nazwa (firma)	Game Island Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Podwale 7/2 50-043 Wrocław
Telefon	+48 661 011 179
E-mail	office@gameisland.pl
Strona internetowa	www.gameisland.pl
Identyfikator PKD (działalność przeważająca)	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
Przedmiot działalności	produkcja i dystrybucja gier na urządzenia elektroniczne stacjonarne
REGON	386886958
Kapitał zakładowy	150.000,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000857298
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego



1.3. Two Horizons S.A.

Nazwa (firma)	Two Horizons Spółka Akcyjna
Forma prawna	spółka akcyjna
Siedziba i kraj siedziby	Wrocław, Polska
Adres	ul. Podwale 7/2 50-043 Wrocław
Telefon	+48 602 424 323
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	150.000,00 zł – w pełni opłacony
Numer KRS	0000874925
Sąd Rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

2. 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.

3. Okres, którego dotyczy sprawozdanie

Niniejsze sprawozdanie dotyczy roku obrotowego 2020, który dla Spółki rozpoczyna się 1 stycznia 2020 r., a kończy się 31 grudnia 2020 r.

4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2020, a także po jego zakończeniu

4.1. Aktualizacja strategii rozwoju

W dniu 27 października 2020 r. Zarząd The Dust S.A. podjął uchwałę w sprawie aktualizacji strategii rozwoju Spółki i jej grupy kapitałowej na lata 2020-2023.

Jej założenia zostały przedstawione w punkcie 5.

4.2. Gra „I, the Inquisitor” na motywach twórczości Jacka Piekary

Gra „I, the Inquisitor” jest największym i najważniejszym projektem w historii firmy. Gra znajduje się w realizacji od roku 2019, kiedy to 25 marca 2019 r. Spółka zawarła umowę, na podstawie której nabyła od Pana Jacka Piekary (uznanego za jednego 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 S.A. grze.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

W 2020 roku prace nad grą „I, the Inquisitor” postępowały zgodnie z planem.

6 sierpnia 2020 r. pomiędzy Spółką a Juice Sp. z o.o. zawarta została umowa dotycząca trailera (zapowiedź video) do produkowanej przez Spółkę gry „I, the Inquisitor”. Juice specjalizuje się w produkcji materiałów związanych z efektami wizualnymi i dźwiękiem. Studio to posiada wysoką renomę i bardzo duże sukcesy na globalnym rynku. Na swoim koncie ma udział w realizacji filmów reklamowych dla takich marek jak BMW, Mitsubishi, Mercedes, Pepsi, Budweiser, Casio, Huawei i wiele innych. Co istotne, Juice było zaangażowane m.in. w produkcję materiałów do gry Call of Duty: Modern Warfare. Spółka zakłada, że wysoki poziom kampanii marketingowej przełoży się w sposób pozytywny na sprzedaż gry i wyniki finansowe Emitenta.

4.3. Gra „Together”

4.3.1. Umowa wydawnicza z Ultimate Games S.A. oraz raport Try Evidence Sp. z o.o.

7 sierpnia 2020 r. pomiędzy The Dust S.A. a Ultimate Games S.A. (dalej: „Ultimate Games” lub „UG”) zawarta została umowa, przedmiotem której jest wydanie (komercjalizacja) przez Ultimate Games gry Together. UG wyda wyprodukowaną przez The Dust grę na PC i Nintendo Switch, a dodatkowo otrzymała od The Dust licencję na wykonanie portów Together na PlayStation 4 oraz Xbox One, a następnie wydanie gry na te platformy. W zamian The Dust będzie otrzymywała od Ultimate Games wynagrodzenie prowizyjne (prowizja od generowanych przez grę przychodów). Według najlepszej wiedzy Spółki warunki umowy są rynkowe.

Ultimate Games jest doświadczonym podmiotem specjalizującym się w produkcji i dystrybucji gier na różne platformy. W opinii Spółki współpraca z Ultimate Games będzie miała pozytywne przełożenie na komercjalizację i monetyzację Together, a tym samym na przyszłe wyniki finansowe The Dust S.A.

Fabularną Together jest historia herosów, których zaniepokoiły znikające nad miastem kolory. Postanawiają wziąć los świata w swoje ręce i przywrócić kolory. Gracze do wyboru mają kilkanaście postaci, które inspirowane są na takich klasykach jak Frankenstein czy Robin Hood. Bohaterzy mają różne zdolności, które pomogą pokonać głównych przeciwników – złą Monę Chrome oraz jej kompanów. Gracze będą mogli walczyć z przeciwnikiem w trybie kooperacji lub single player.

W lipcu 2020 r. Spółka otrzymała od Try Evidence Sp. z o.o. raport na temat Together. Zawiera on pozytywne opinie i wskazuje na najmocniejsze strony gry: oprawa graficzna, tryb kooperacji i progres. Raport jest wynikiem umowy podpisanej w dniu 18 czerwca 2020 r. pomiędzy Spółką a Try Evidence Sp. z o.o. Na podstawie umowy Try Evidence zrealizowało szerokie spektrum usług związanych z badaniem rynku w celu optymalizacji gry Together.

4.4. Gry średniobudżetowe

Spółka sukcesywnie realizuje postanowienia umowy ramowej z inwestorem („Inwestor”), na podstawie której Spółka i Inwestor współfinansują produkcje gier średniobudżetowych w ramach konsorcjum. Realizując strategię The Dust S.A. i jej grupy kapitałowej a także na podstawie przystąpienia do ww. umowy przez spółkę Two Horizons S.A. (patrz punkt 4.5.6) poniższe projekty będą kontynuowane przez Two Horizons S.A. z udziałem The Dust S.A. w roli wydawcy. Poniżej prezentujemy informacje na temat aktualnie realizowanych projektów.

4.4.1. Hotel Renovator

27 kwietnia 2020 r. gra symulacyjna Spółki „Hotel Renovator”, znalazła się na tzw. Global Top Wishlist platformy Steam. Oznacza to, że według Steam produkcja znajduje się w gronie najbardziej oczekiwanych tytułów na świecie.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

W związku z pozytywną reakcją rynku (obeccujący poziom zebranej wishlisty oraz wyniki analizy dziennych przyrostów graczy zainteresowanych zakupem tytułu po jego wydaniu) Emitent w dniu 23 czerwca 2020 r. podjął decyzję o rozpoczęciu produkcji pełnej wersji gry.

Hotel Renovator umożliwi wcielenie się gracza w rolę właściciela hotelu. Jego zadaniem będzie re-nowacja oraz utrzymanie nieruchomości. Gracz będzie mógł wyposażyć hotel we własnym stylu, w zależności od dostępnego budżetu. Pieniądze na rozwój i utrzymanie hotelu będą uzyskiwane z wynajmu pokoi, sal konferencyjnych czy restauracji. Opinie klientów będą przekładały się na popularność hotelu i uzyskiwane przychody.

Data premiery gry na platformie PC planowana jest na 2021 rok.

4.4.2. Car Thief Simulator

Prezentacja gry Car Thief Simulator na platformie Steam miała miejsce 21 lutego 2020 r.

W Car Thief Simulator gracze będą mogli wcielić się w złodzieja samochodów. Podczas rozgrywki ich głównym zadaniem będzie kradzież aut z ulic miasta i przedmieść. Największym wyzwaniem będą różne rodzaje zabezpieczeń utrudniających włamanie się do aut. W symulatorze pojawią się rozmaite możliwości włamywania – od klasycznych, takich jak wytrych czy wybicie okna, po hakowanie oprogramowania. Kolejnymi przeszkodami będą przechodnie, którzy w każdym momencie mogą wezwać policję lub sami interweniować zauważywszy próbę kradzieży. Aby sprzedać samochód, w celu uniknięcia ujęcia przez policję, gracz będzie musiał nie tylko przemałować samochód, ale również zmienić tablice rejestracyjne i inne oznaczenia pojazdu. Gracz będzie mógł również sprzedać samochód na części. Gra będzie zawierała elementy brawurowych ucieczek czy nielegalnych wyścigów.

Duży potencjał sprzedażowy gry sugeruje popularność gier symulatorowych, stwarzających możliwość wcielania się przez graczy w trudne zawody i niecodzienne sytuacje.

Wydanie gry planowane jest w 2021 roku. Prowadzona jest obecnie analiza popytu dla tej produkcji. Rozważone zostanie udostępnienie gry w tzw. wczesnym dostępie (*early access*).

W dniu 20 lutego 2021 r. tytuł Car Thief Simulator znalazł się na platformie Steam w rankingu Global Top Wishlist przedstawiającym najbardziej oczekiwane gry na świecie.

4.4.3. Airport Renovator

8 lipca 2020 r. na globalnej platformie Steam nastąpiła prezentacja zwiastuna nowej gry Spółki – Airport Renovator.

To gra z gatunku symulatorów, w której gracz będzie miał możliwość wcielenia się w renowatora portów lotniczych. Zadaniem gracza będzie zaplanowanie i odrestaurowanie starego lotniska oraz stworzenie infrastruktury zgodnie z planem budowy. Począwszy od wieży kontroli lotów poprzez poprawne działanie pasów startowych, terminali oraz hangarów. Nie należy zapominać o mniejszej infrastrukturze, takiej jak sprzęt pomocniczy (ruchome schody) i pojazdy (melexy, autobusy dowożące pasażerów do samolotu).

Prezentacja trailera na platformie Steam ma na celu wstępne zbadanie popytu. Po analizie wyników podjęta zostanie decyzja o produkcji gry.

Airport Renovator jest czwartym z serii piętnastu projektów objętych umową ramową z Inwestorem. Umowa ta dotyczy współfinansowania przez inwestora produkowanych przez Spółkę gier. W zamian inwestor będzie partycypował w generowanych przez gry dochodach.



4.4.4. Aquapark Renovator

28 września 2020 r. na globalnej platformie Steam nastąpiła prezentacja zwiastuna nowej gry The Dust S.A. – Aquapark Renovator.

Aquapark jest zniszczonym obiektem, w niczym nie przypominającym swojej dawnej świetności. Z basenów wyrastają krzaki i trawa, kafelki są popękane, a miejscami w ogóle ich nie ma. Nowy symulator oferuje graczom możliwość spełnienia dziecięcego marzenia o posiadaniu własnego aquaparku pełnego zjeżdżalni, basenów i wielu unikatowych atrakcji.

W grze istotnym aspektem będzie mechanika zarządzania wodnym parkiem rozrywki. Gracze po wysprzątaniu całego obiektu będą musieli zadbać o precyzyjne zaplanowanie kosztów. Będą mogli zaplanować przestrzeń i wnętrza według własnych upodobań wtedy, gdy ich Aquapark zacznie przynosić zyski.

Prezentacja trailera na platformie Steam ma na celu wstępne zbadanie popytu. Po analizie wyników podjęta zostanie decyzja o produkcji gry.

Aquapark Renovator jest piątym z serii piętnastu projektów objętych umową ramową z Inwestorem. Umowa ta dotyczy współfinansowania przez Inwestora produkowanych przez The Dust S.A. gier. W zamian Inwestor będzie partycypował w generowanych przez gry dochodach.

4.5. Rozwój Grupy kapitałowej The Dust S.A.

Zarząd The Dust S.A. podjął decyzję o powołaniu spółek zależnych i stworzeniu grupy kapitałowej. Celem tej operacji jest specjalizacja poszczególnych podmiotów w produkcji różnych kategorii gier i budowanie marek rozpoznawanych przez graczy i kojarzonych z ich najważniejszymi produkcjami. Spółka The Dust będzie budowała portfolio gier Indie Premium opartych o adaptacje dzieł literackich (zaczynając od gry „I, the Inquisitor”). Spółka Game Island S.A. zajmie się produkcją średniobudżetowych gier kategorii *survival-immersive*. Z kolei spółka Two Horizons S.A. będzie się zajmowała tworzeniem gier symulacyjnych.

4.5.1. Zawiązanie spółki zależnej – Game Island S.A.

24 lipca 2020 r. spółka The Dust S.A. zawiązała spółkę zależną – Game Island S.A. – i objęła 100% jej kapitału zakładowego o wartości nominalnej 100.000,00 zł.

Działalność Game Island S.A. będzie skupiona na produkcji własnych średniobudżetowych gier kategorii *survival-immersive* z przeznaczeniem na platformy PC i konsole. Wyodrębnienie spółki zależnej ma przyspieszyć proces badania nowych preprodukcji, a także zwiększyć moce produkcyjne przy realizacji wybranych projektów. Wydawcą ww. gier będzie The Dust S.A.

25 września 2020 r. uchwałą NWZA Game Island S.A. nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego do kwoty 150.000,00 zł. Podwyższenie to zostało zarejestrowane przez KRS 25.11.2020 r.

29 października 2020 r. uchwałą NWZA Game Island S.A. nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego do kwoty 160.000,00 zł.

28 stycznia 2021 r. uchwałą NWZA Game Island S.A. nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego spółki o kwotę nie mniejszą niż 10.500,00 zł i nie większą niż 21.000,00 zł, tj. z kwoty 160.000,00 zł do kwoty nie mniejszej niż 170.500,00 zł i nie większej niż 181.000,00 zł w drodze emisji akcji na okaziciela serii E. W dniach od 28 stycznia do 27 kwietnia 2021 Game Island S.A. prowadzi ofertę publiczną akcji serii E. Dokument ofertowy wraz z pozostałą dokumentacją znajduje się na stronie internetowej <https://gameisland.pl/investor-relations/oferta-publiczna>



4.5.2. Zawiązanie spółki zależnej – Two Horizons S.A.

23 listopada 2020 r. spółka The Dust S.A. zawiązała spółkę zależną – Two Horizons S.A. – i objęła 100% jej kapitału zakładowego o wartości nominalnej 100.000,00 zł.

Działalność Two Horizons S.A. będzie skupiona na produkcji własnych średniobudżetowych gier w kategorii symulatorów z przeznaczeniem na platformy PC i konsole. Wyodrębnienie spółki zależnej ma przyspieszyć proces badania nowych preprodukcji, a także zwiększyć moce produkcyjne przy realizacji wybranych projektów. Wydawcą ww. gier będzie The Dust S.A.

4 grudnia 2020 r. uchwałą NWZA Two Horizons S.A. nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego do kwoty 150.000,00 zł.

19 stycznia 2021 r. NWZA Two Horizons S.A. podjęło dwie uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego: uchwała nr 3/01/2021 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego o nie mniej niż 0,10 zł i nie więcej niż 10.000,00 zł poprzez emisję akcji serii D w drodze subskrypcji prywatnej oraz uchwała nr 5/01/2021 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł i nie większą niż 24.500,00 zł w drodze subskrypcji otwartej akcji na okaziciela serii E. W dniach od 19 stycznia do 18 kwietnia spółka Two Horizons S.A. prowadzi ofertę publiczną akcji serii E. Dokument ofertowy wraz z pozostałą dokumentacją znajduje się na stronie internetowej https://twohorizons.pl/#/investor-relations/oferta_publiczna

4.5.3. Zawarcie przez spółkę zależną Game Island S.A. umowy ramowej z inwestorem

W dniu 19 października 2020 r. spółka Game Island S.A. zawarła z inwestorem umowę ramową dotyczącą współfinansowania przez Inwestora gier, które będą produkowane przez Game Island S.A. na PC i konsole.

Na podstawie umowy ramowej Inwestor zobowiązał się do współfinansowania 15 gier survivalowych na PC i konsole, które zostaną zrealizowane przez Game Island, w zamian za procentowy udział w dochodach z komercjalizacji gier (*revenue share*). Wkład producencki wnoszony przez Inwestora jest bezzwrotny.

Game Island w ramach umowy zrealizuje 15 projektów, w tym rozpoczęła realizację 3 projektów jeszcze w 2020 r.

Rolę wydawcy dla gier tworzonych przez Game Island S.A. pełnić będzie The Dust S.A.

4.5.4. Zapowiedź pierwszej gry spółki Game Island S.A. – Deadly Desert

22 października 2020 r. została opublikowana na platformie Steam zapowiedź pierwszej gry spółki Game Island S.A. pod tytułem Deadly Desert.

Deadly Desert to gra typu *survival* z elementami fabularnymi i symulatorowymi. W wyniku wypadku młody chłopiec i jego niepełnosprawny ojciec wystawieni będą na próbę przetrwania na pustyni w Nevadzie. Ekstremalne warunki zmuszą bohaterów do zachowań, o które wcześniej by się nie podejrzewali. Podczas wędrówki oprócz walki o przetrwanie, istotną rolę odgrywać będzie historia bohaterów, pełna gama emocji oraz ewolucja relacji między synem i ojcem.

Wydanie gry Deadly Desert na PC planowane jest w pierwszej połowie 2022 roku.

Wydawcą gry będzie The Dust S.A.

Spółka Game Island S.A. podpisała umowę wykonawczą z inwestorem na współfinansowanie gry Deadly Desert.



4.5.5. Zapowiedź drugiej gry spółki Game Island S.A. – The Day After

18 grudnia 2020 r. została opublikowana na platformie Steam zapowiedź drugiej gry spółki Game Island S.A. pod tytułem The Day After.

W The Day After pokazana zostanie wizja postapokaliptycznego świata po katastrofie naturalnej. Gracz będzie musiał przetrwać w mrocznej rzeczywistości, podczas szalejących huraganów, gwałtownych powodzi oraz innych anomalii pogodowych powodujących spustoszenie i zagładę. W trakcie walki o przetrwanie nie zabraknie emocji związanych z podejmowaniem trudnych wyborów.

Data wydania gry The Day After na PC zostanie określona po zakończeniu fazy premarketingu.

Wydawcą gry będzie The Dust S.A.

Spółka Game Island S.A. podpisała umowę wykonawczą z inwestorem na współfinansowanie gry The Day After.

4.5.6. Przystąpienie Two Horizons S.A. do umowy ramowej z inwestorem

Zgodnie z realizacją strategii Grupy kapitałowej The Dust S.A. spółka Two Horizons S.A. przystąpiła do umowy ramowej pomiędzy The Dust S.A. a inwestorem współfinansującym produkcje symulacyjnych gier średniobudżetowych. Zgodnie z umową podpisaną 5 stycznia 2021 r. pomiędzy Two Horizons S.A., The Dust S.A. oraz inwestorem, spółka Two Horizons S.A. wstępuje w ogół praw i obowiązków The Dust S.A. wynikających z umowy ramowej z dnia 30 lipca 2019 r. oraz podpisanych na jej podstawie umów wykonawczych. Jednocześnie spółka The Dust S.A. będzie uczestniczyła w projektach objętych ww. umowami w charakterze wydawcy.

4.5.7. Zapowiedź gry spółki Two Horizons S.A. – Camping Builder

11 lutego 2021 roku została opublikowana na platformie Steam zapowiedź gry spółki Two Horizons S.A. pod tytułem Camping Builder.

Camping Builder to symulator, w którym gracz będzie odpowiedzialny za renowację pola kempingowego i zarządzanie nim. Sceneria zostanie osadzona na tropikalnej wyspie, a odrestaurowane miejsce ma być krainą marzeń dla klientów odwiedzających bary, dyskoteki i inne atrakcyjne miejsca zarządzane przez gracza.

Wydawcą gry będzie The Dust S.A.

4.6. Gry na zlecenie

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

7 lutego 2020 r. Spółka przyjęła zlecenie na zaprojektowanie i wykonanie aplikacji w ramach realizowanej przez PKP Polskie Linie Kolejowe S.A. kampanii społecznej „Bezpieczny przejazd”. Wynagrodzenie Spółki: 118 tys. zł netto, tj. 145 tys. zł brutto.

Spółka wystąpiła w roli podwykonawcy: bezpośrednim zlecającym jest Partner of Promotion Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

4.6.2. Realizacja aplikacji dla The Brainbox Sp. z o.o.

7 lipca 2020 r. Spółka zawarła z The Brainbox Sp. z o.o. umowę, zgodnie z którą The Dust S.A., jako podwykonawca, zrealizował aplikację konkursową dla produktu z branży FMCG.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

The Brainbox Sp. z o.o. to agencja reklamowa, która w swoim portfolio ma kampanie stworzone dla takich marek jak Lubella, Jogobella, Kubuś, Tymbark, Danone, Kasztelan, Gripex, Apap i wiele innych.

Zlecenie zostało zrealizowane, a wynagrodzenie (307 tys. zł netto, czyli 378 tys. zł brutto) rozliczone w raportowanym okresie.

4.7. Aktualizacja wartości aktywów

W wyniku przeprowadzonego testu na utratę wartości aktywów Spółki, w dniu 9 marca 2021 r. Zarząd Emitenta podjął decyzję o dokonaniu odpisów aktualizujących wartości wyprodukowanych i opublikowanych gier (CyberStrike oraz Frankenstein: Beyond The Time), prezentowanych bilansowo jako wartości niematerialne i prawne oraz zapasy. Kwota odpisów wynosi w sumie 375.798,28 zł. Powyższe zdarzenie zostało ujęte w sprawozdaniu finansowym Emitenta sporządzonym na dzień bilansowy 31.12.2020 r. i miało ujemny wpływ na zaprezentowane w tym sprawozdaniu wyniki.

4.8. Program motywacyjny

Zgodnie z wprowadzonym w 2019 roku Programem Motywacyjnym dla pracowników i współpracowników Spółki Spółka podpisała z kluczowymi pracownikami i współpracownikami umowy przystąpienia do Programu.

Realizując wymogi przepisów prawa Zarząd The Dust S.A. dokonał wyceny Programu Motywacyjnego na dzień 31.12.2020 roku. Program Motywacyjny został wyceniony zgodnie z wytycznymi zawartymi w Międzynarodowym Standardzie Sprawozdawczości Finansowej nr 2.

Wartość całego Programu Motywacyjnego wynosi 698.289,03 PLN, natomiast część przypadająca na czas od dnia podpisania umów z pracownikami do dnia 31.12.2020 r. wynosi 135.932,78 PLN.

Zarząd The Dust S.A. postanowił, aby skutki wyceny Programu Motywacyjnego w wysokości przypadającej na rok 2020 w kwocie 135.932,78 PLN zaliczyć do kosztów bieżących Spółki w roku bilansowym 2020 r. odnosząc jednocześnie wyżej wymienioną wartość na kapitał rezerwowy.

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

4.9. Umowa z T-Bull S.A. na prowadzenie wspólnych działań promocyjnych

26 lutego 2020 r. Spółka zawarła z T-Bull S.A. umowę, zgodnie z którą obie spółki będą prowadzić wspólne i wzajemne działania promocyjne i marketingowe dotyczące wydawanych przez nie gier.

Produkowane przez T-Bull S.A. gry (zwłaszcza mobilne) są pobierane przez użytkowników ze znacznej większości krajów świata w liczbie ponad 306 tys./dzień (średnia dzienna z miesiąca kwietnia 2020 r.), co może być potencjalnym olbrzymim rynkiem dla reklamy gier The Dust S.A.

Natomiast spółka The Dust S.A. skupiona jest na produkcji gier PC, w tym gry opartej na twórczości Jacka Piekary. Będzie ona dedykowana innemu typowi gracza niż użytkownicy gier T-Bull. Promocja gier T-Bull na eksplorowanym przez The Dust S.A. rynku będzie dla T-Bull istotnym poszerzeniem potencjalnego rynku zbytu.

Szczegóły działań promocyjnych i marketingowych są ustalane przez The Dust i T-Bull na bieżąco.

Realizacja przedmiotowej umowy może mieć wpływ na zwiększenie przychodów obu spółek, przy praktycznie nieodczuwalnym wzroście ponoszonych kosztów.

T-Bull S.A. jest akcjonariuszem The Dust S.A.



4.10. Rejestracja akcji serii E w KRS oraz dopuszczenie ich do obrotu

18 marca 2020 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu dokonał w Krajowym Rejestrze Sądowym rejestracji wyemitowanych przez Spółkę 225.000 akcji serii E o jednostkowej wartości nominalnej 0,10 zł. Tym samym zarejestrowane zostało podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta ze 148.000,00 zł do 170.500,00 zł.

Uchwała o emisji akcji serii E została podjęta przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie w dniu 12 listopada 2019 r., a umowy objęcia zostały zawarte 26 listopada 2019 r. Cena emisyjna 1 akcji wyniosła 8,00 zł, co oznacza pozyskanie przez Spółkę środków pieniężnych w wysokości 1,8 mln zł brutto. Objęcie akcji nastąpiło za wkłady pieniężne.

W dniu 9 czerwca 2020 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. ("GPW"), uchwałą nr 431/2020, postanowił o wprowadzeniu do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 225.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E. Uchwała weszła w życie z dniem podjęcia. Wobec powyższego, w dniu 10 czerwca 2020 r. Spółka złożyła w GPW wniosek o wyznaczenie pierwszego dnia notowania tych akcji na 18 czerwca 2020 r. Od tego dnia akcje serii E są notowane wraz z akcjami Spółki serii B i C pod kodem ISIN PLTHDST00017.

5. Przewidywany rozwój Spółki i jej grupy kapitałowej

W dniu 27 października 2020 r. Zarząd spółki The Dust S.A. podjął uchwałę w sprawie aktualizacji strategii rozwoju Spółki i jej grupy kapitałowej na lata 2020-2023. Zgodnie z uchwałą strategia rozwoju Spółki oraz jej grupy kapitałowej na lata 2020-2023 obejmuje:

- budowę portfolio produkcji bazujących na grach Indie Premium opartych o adaptacje dzieł literackich (zaczynając od gry „I, the Inquisitor”),
- rozwój grupy kapitałowej The Dust S.A. poprzez tworzenie i wsparcie niezależnych zespołów deweloperskich skupiających się na produkcjach średnio budżetowych (symulatory, survival),
- działalność wydawniczą.

Przyjęte cele produkcyjne są następujące:

- zakończenie produkcji gry „I, the Inquisitor” w 2022 r.,
- produkcja gier średnio budżetowych w ramach grupy kapitałowej The Dust S.A., w tym 15 gier survivalowych (Game Island S.A.) i 15 gier symulatorowych (Two Horizons S.A.) – gry będą wydawane sukcesywnie począwszy od 2021 r.

Założeniem Spółki jest udział inwestorów zewnętrznych w finansowaniu projektów średnio budżetowych w formule *project finance*.

6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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

7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Poniżej przedstawione zostały podstawowe wyniki finansowe za rok obrotowy 2020, tj. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 r., a w przypadku pozycji bilansowych – stan na dzień 31.12.2020 r.:



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

Pozycja	Kwota w ujęciu jednostkowym [PLN]	Kwota w ujęciu skonsolidowanym [PLN]
przychody netto ze sprzedaży produktów	427.376,73	427.376,73
EBITDA (strata operacyjna nieuwzględniająca kosztu amortyzacji)	-921.943,17	-1.054.455,35
strata netto	- 1.053.892,30	-1.149.034,42
aktywa trwałe	487.097,10	294.248,80
aktywa obrotowe	3.507.585,87	3.884.022,38
należności	44.987,96	53.121,64
zobowiązania	1.402.411,58	1.467.188,01
kapitał własny	2.592.271,39	2.497.129,27
sama bilansowa	3.994.682,97	4.178.271,18

W raportowanym okresie Emitent prowadził intensywne działania mające na celu rozwój Spółki i jej Grupy Kapitałowej. Zarząd zakłada, że przyniesie to pozytywny efekt widoczny w przyszłych wynikach finansowych.

8. Informacja o akcjach własnych

W 2020 r. Emitent oraz spółki od niego zależne (Two Horizons S.A. i Game Island S.A.) nie nabywały, nie zbywały ani nie posiadały akcji własnych.

Pan Jakub Wolff (Prezes Zarządu The Dust S.A. oraz Prezes jednoosobowego Zarządu Two Horizons S.A.):

- w 2020 r. dokonał zbycia 2400 akcji The Dust S.A. (0,14% w kapitale zakładowym) po cenie 29,17 zł za 1 akcję, po czym na dzień bilansowy 31.12.2020 r. posiadał 896 akcji tej spółki (0,05% w kapitale zakładowym) (wartość nominalna 1 akcji wynosi 0,10 zł),
- w 2020 r. objął 100.000 akcji Two Horizons S.A. serii C o jednostkowej cenie emisyjnej równej wartości nominalnej 0,10 zł – 6,67% w podwyższonym kapitale zakładowym,
- w 2020 r. objął 100.000 akcji Game Island S.A. serii C o jednostkowej cenie emisyjnej równej wartości nominalnej 0,10 zł – 6,67% w podwyższonym kapitale zakładowym.

Pan Krzysztof Wagner (członek Zarządu The Dust S.A.):

- w 2020 r. nie nabywał ani nie zbywał akcji The Dust S.A. (ani spółek zależnych), ale w związku ze wcześniejszym nabyciem na dzień bilansowy 31.12.2020 r. posiadał 3.550 akcji The Dust S.A. o jednostkowej wartości nominalnej 0,10 zł (0,21% w kapitale zakładowym).

Pan Michał Smółka (członek Zarządu The Dust S.A.):

- w 2020 r. nie nabywał, nie zbywał ani nie posiadał akcji The Dust S.A. ani akcji pozostałych spółek z grupy kapitałowej The Dust S.A.

Pan Michał Ojrzyński (Prezes jednoosobowego Zarządu Game Island S.A.):

- w 2020 r. nie nabywał, nie zbywał ani nie posiadał akcji Game Island S.A. ani pozostałych spółek z grupy kapitałowej The Dust S.A.



9. Oddziały i zakłady

Wszystkie spółki z grupy kapitałowej The Dust S.A. prowadzą swoją działalność we Wrocławiu, pod następującym adresem: ul. Podwale 7/2, 50-043 Wrocław. Ponadto spółki te nie posiadają zakładów ani oddziałów.

10. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2020 r. Spółka The Dust S.A. zatrudniała* 23 osoby, z czego 14 osób na podstawie umów o pracę, na pełny etat.

W całej grupie kapitałowej The Dust S.A. na dzień 31.12.2020 r. zatrudnione* były 32 osoby, z czego 22 osoby na podstawie umów o pracę. W przeliczeniu na pełne etaty było to 20,375 etatu.

Przy realizacji niektórych projektów spółki z grupy kapitałowej The Dust S.A. współpracują również z dodatkowymi osobami i przedsiębiorstwami.

11. Środowisko naturalne

Działalność Spółki nie zagraża środowisku naturalnemu w sposób szczególny.

12. 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.

12.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze spółkami z grupy kapitałowej The Dust i prowadzoną przez nie działalnością

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 (zaczynając od gry "I, the Inquisitor"),
- 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.

* 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).



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

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 momenty 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 podejmuje 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 kapitałowej 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 spółek 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



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

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.

Dodatkowo produkcja docelowo kilku tytułów rocznie w ramach Grupy The Dust dywersyfikuje ww. ryzyko.

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 kadrami

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 zatrudniania 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.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

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 obsługę 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 nieupublicznych 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 prawnautorskich.

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 S.A. 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.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

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 bardzo istotnym 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. Na moment sporządzenia niniejszego dokumentu spółki z Grupy wprowadziły w swoim przedsiębiorstwie pracę zdalną, która przebiega bezproblemowo. Cele spółek są realizowane.

Ryzyko związane z zapisami statutu



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

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 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

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 osiąganych 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 ogólnoświatowe 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 tego 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 może 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 szczególności 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.



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

W celu zapobiegania ewentualnym skutkom ryzyka konkurencji, spółki dokłada 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 Emitenta oraz jego 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, perspektywy 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



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU THE DUST S.A. Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ORAZ JEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ ZA ROK OBROTOWY 2020

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.

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 rezerwowy. Emitent 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 Emitenta (ze spółki zależnej do spółki dominującej) również może mieć istotny wpływ na działalność poszczególnych spółek grupy.