

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

THE DUST S.A.



01.01.2017 R. – 31.12.2017 R.

Wrocław, 16 marca 2018 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 2017, a także po jego zakończeniu.....	4
4.1. Przekształcenie The Dust Sp. z o.o. w The Dust S.A.	4
4.2. Publiczna emisja akcji oraz ubieganie się o wprowadzenie Spółki na NewConnect.....	4
4.3. Premiery gier	6
4.3.1. Gry na zlecenie	6
4.3.2. Gry własne.....	8
5. Przewidywany rozwój Spółki	11
6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.....	11
7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	12
8. Informacja o udziałach/akcjach własnych	13
9. Oddział Spółki	13
10. Zatrudnienie.....	13
11. Zarządzanie ryzykiem.....	13
11.1. Ryzyka związane bezpośrednio ze Spółką i prowadzoną przez nią działalnością	13
11.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki	18
11.3. Czynniki ryzyka związane bezpośrednio z akcjami Spółki, w tym ich notowaniem na NewConnect	19
12. Definicje i objaśnienia skrótów.....	26

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. specjalizuje się w produkcji gier na urządzenia mobilne. Na zlecenie klientów korporacyjnych Spółka zrealizowała szereg gier reklamowych (tzw. advergaming) dla branży FMCG, w tym dla Grupy Maspex (marki Tymbark, Kubuś) – m.in. gry „Kapsel Run!”, „Kapsel Run 2 Challenge” i „Gry Kubusia”. Wysoką specjalizację Emitenta potwierdza również między innymi wyprodukowana przez The Dust S.A. gra King of Cards – pierwsza na platformę Microsoft rozgrywka w technologii rozszerzonej rzeczywistości (AR – augmented reality).

Spółka ma za sobą realizację dużych projektów, które spotkały się z bardzo pozytywnym odbiorem, czego dowodem są m.in. wyróżnienie w konkursie Kreatura 2017 oraz zdobycie prestiżowych nagród: Golden Arrow, Impactor czy Mobile Trends.

W ciągu niespełna 4 lat funkcjonowania Spółki miały miejsce 23 premiery gier na zlecenie i 13 premier gier własnych. Produkcje Emitenta zostały pobrane łącznie ponad 6 mln razy.

The Dust S.A. jest liderem na polskim rynku advergamingu (produkcja gier na zlecenie w celu promocji marek). Obecnie Spółka:

- kontynuuje rozwój w tym segmencie, co w opinii Zarządu będzie zapewniało stałe i stabilne źródło przychodów,
- skupia się na intensywnym rozwoju na rynku gier własnych w modelu F2P, co w opinii Zarządu daje jej bardzo duży potencjał do zdynamizowania rozwoju.

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 2017, który dla Spółki rozpoczyna się 1 stycznia 2017 r., a kończy się 31 grudnia 2017 r.

4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2017, a także po jego zakończeniu

4.1. Przekształcenie The Dust Sp. z o.o. w The Dust S.A.

27 marca 2017 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników The Dust Sp. z o.o. podjęło uchwałę o przekształceniu Spółki w The Dust S.A.

10 kwietnia The Dust S.A. zarejestrowana została w KRS, z kapitałem zakładowym w wysokości 133.500,00 zł.

4.2. Publiczna emisja akcji oraz ubieganie się o wprowadzenie Spółki na NewConnect

19 kwietnia 2017 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie wyrażenia zgody na dematerializację akcji serii B oraz w sprawie ubiegania się o ich wprowadzenie do Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect.

4 lipca 2017 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały:

- w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję nie więcej niż 145.000 nowych akcji serii C w drodze subskrypcji otwartej z wyłączeniem prawa poboru (oferta publiczna),
- w sprawie wyrażenia zgody na dematerializację akcji serii C oraz w sprawie ubiegania się o ich wprowadzenie do Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect.

8 sierpnia 2017 r. opublikowane zostało memorandum informacyjne, na podstawie którego przeprowadzona została oferta publiczna 75.000 akcji serii B (akcje będące w posiadaniu dotychczasowych akcjonariuszy) oraz 145.000 akcji serii C (akcje nowo emitowane), w trybie art. 7 ust. 9, zgodnie z art. 41 ust. 1 Ustawy o ofercie. Oferującym był Polski Dom Maklerski S.A.

8 września 2017 r. oferta publiczna została zamknięta. Przydzielone zostały wszystkie akcje będące jej przedmiotem. Spółka na swój rozwój pozyskała brutto 1,7 mln zł.

18 października 2017 r. 145.000 akcji serii C zostało zarejestrowanych w KRS, co było równoznaczne z podwyższeniem kapitału zakładowego Spółki z 133.500,00 zł do 148.000,00 zł.

9 stycznia 2018 r. Zarząd Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. podjął uchwałę nr 26/2018, na podstawie której postanowił zarejestrować 735.000 akcji serii B i 145.000 akcji serii C, pod warunkiem wprowadzenia tych papierów wartościowych do Alternatywnego Systemu Obrotu NewConnect.

Na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu Spółka ubiega się o wprowadzenie przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. wszystkich akcji serii B i C na wyżej wymieniony zorganizowany rynek.

454.899 akcji serii B objęte zostały porozumieniami w sprawie powstrzymania się od rozporządzania (tzw. „lock-up”), które będą obowiązywać przez sześć miesięcy od dnia pierwszego notowania na NewConnect. Dopuszcza się sprzedaż tych papierów wartościowych przez ich właścicieli, jednak:

- 100.000 akcji mogą być sprzedane jedynie instytucjom finansowym,
- 354.899 akcji mogą być sprzedane jedynie za wcześniejszą pisemną zgodą Polskiego Domu Maklerskiego S.A.

4.3. Premiery gier

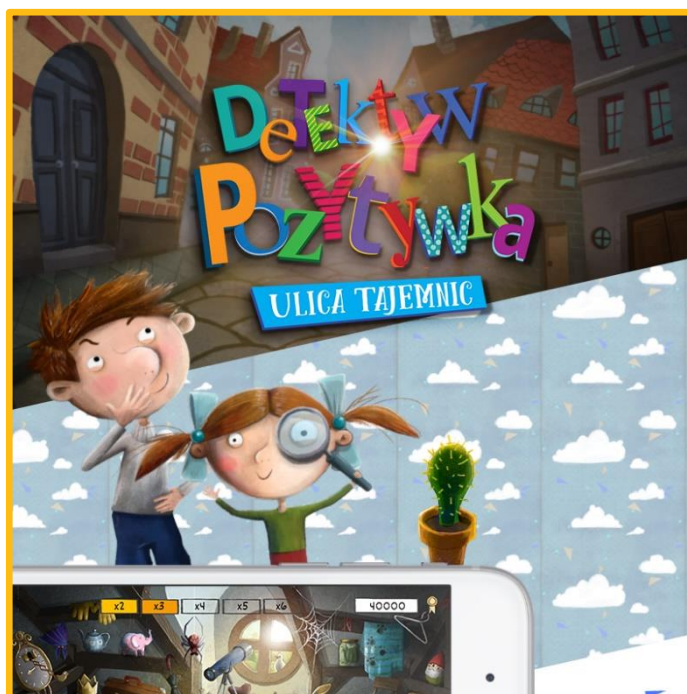
W 2017 r., a także po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania, miały miejsce premiery 3 gier na zlecenie zrealizowanych w koncepcji advergamingu oraz 3 gier własnych udostępnionych w modelu F2P (free to play). Wszystkie aplikacje są dedykowane urządzeniom mobilnym, a jedna dodatkowo została przygotowana na komputery (wersja „desktop”).

4.3.1. Gry na zlecenie

Detektyw Pozytywka: Ulica Tajemnic

Premiera w lutym 2017 r.

Jest to wciągającą i pełną zagadek gra, pobudzająca wyobraźnię, która powstała na podstawie przygód Detektywa Pozytywki – książki autorstwa Grzegorza Kasdepke. Gracze mają do rozwiązania serię niesamowitych zagadek: muszą wcielić się w rolę detektywa i użyć analitycznych zdolności, by rozwikłać zadania. W trakcie śledztwa towarzyszą im zaskakujące przygody, a każdy nowy trop przybliży ich do rozwiązania tajemnicy. Gra Detektyw Pozytywka: Ulica Tajemnic została wyróżniona w konkursie Mobile Trends Awards w kategorii „gra mobilna”.





Kubuś Play!

Premiera w czerwcu 2017 r.

Jest to pierwszy w Polsce projekt VR (virtual reality) w branży FMCG. Kubuś Play to gra zręcznościowa, skierowana głównie do młodszych odbiorców. Na użytkowników czekają zabawne, animowane postacie, ciekawe przygody i seria minigier. Celem działań na rzecz marki Kubuś Play! było rozbudzenie dziecięcej wyobraźni oraz nauka poprzez zabawę. Poza aplikacją mobilną The Dust przygotował dodatkową wersję „desktop”, dedykowaną na komputery.

Tymbark Prank

Premiera w maju 2017 r.

Dla marki Tymbark Spółka przygotowała aplikację mobilną bazującą na technologii rozszerzonej rzeczywistości (augmented reality). Wykorzystanie AR pozwoliło na ciekawą formę interakcji z użytkownikami, którzy poprzez zaangażowanie w zabawę realizują własne, kreatywne pomysły. Aplikacja oferuje aż 16 animacji dedykowanych tworzeniu personalizowanych pranków. Dodatkowe funkcje aplikacji można aktywować poprzez zeskanowanie promocyjnych etykiet. W ten sposób uzyskane zostało bezpośrednie połączenie aplikacji z produktem marki.

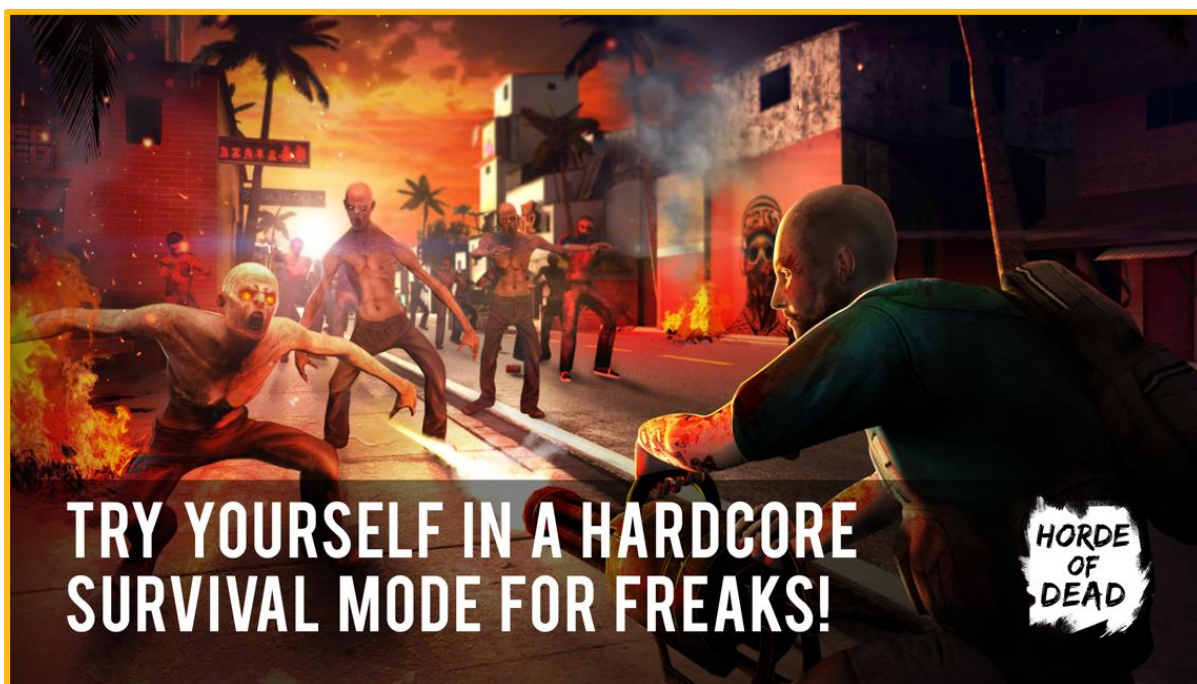


4.3.2. Gry własne

Horde of Dead: Zombie Plague

Premiera w listopadzie 2017 r.

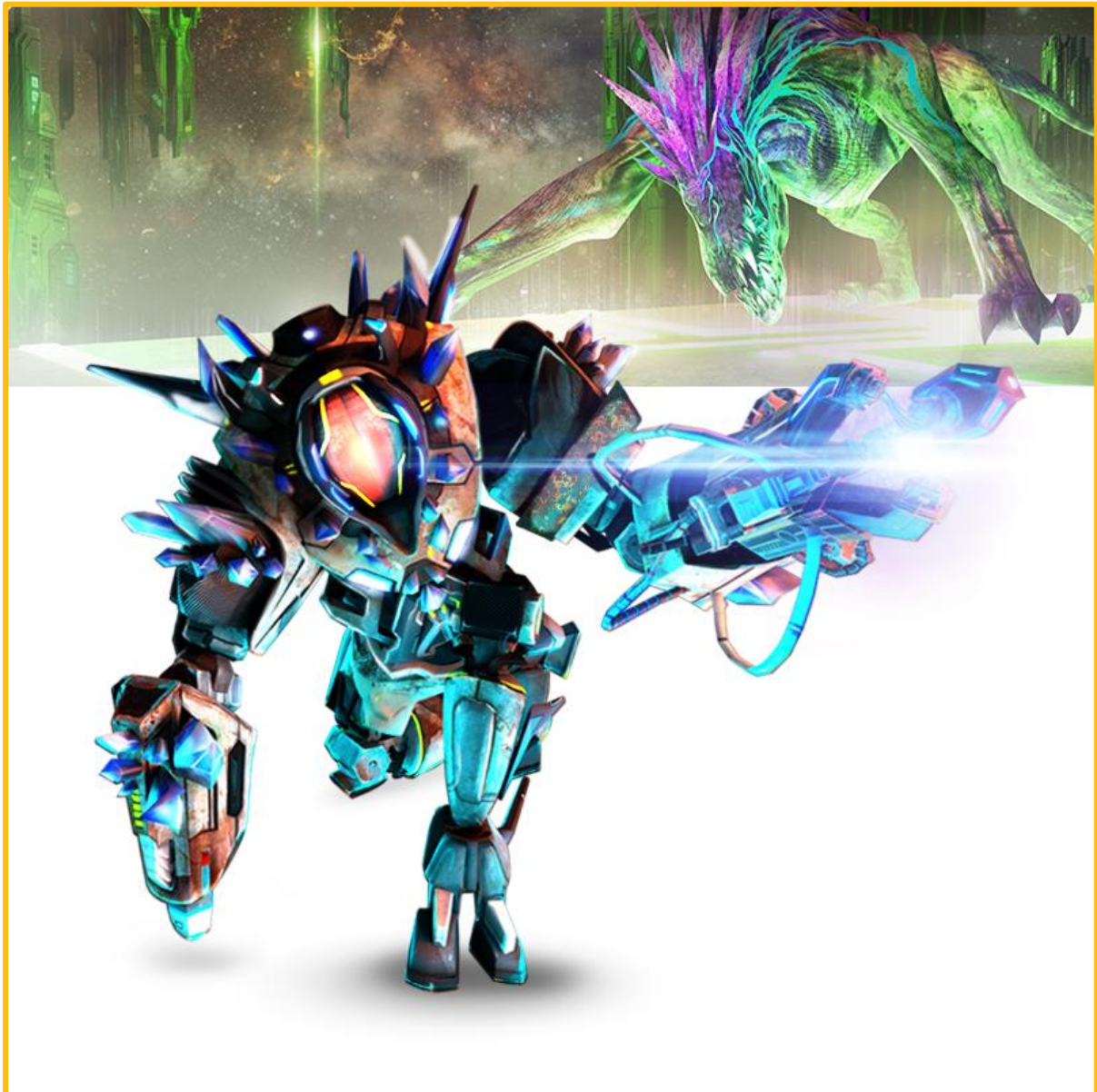
Po nieudanej próbie stworzenia szczepionki, zmutowany wirus wydostał się z laboratorium, zakażając amerykańską populację i przemieniając ludzi w zombie. Rozgrywka ma miejsce na Florydzie w Miami, a zadaniem gracza jest pokonanie hord zombie.



Galaxy Solider – Alien Shooter

Premiera w listopadzie 2017 r.

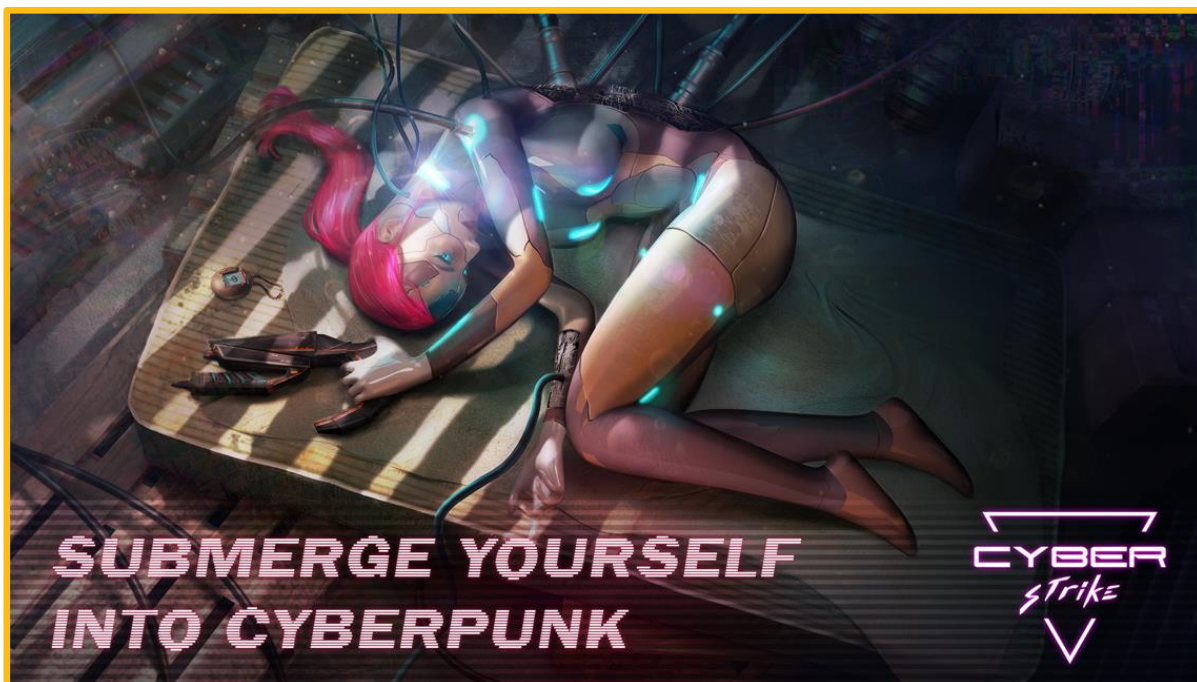
Akcja rozgrywa się w ogarniętej wojną galaktyce, gdzie spokój mieszkańców zakłóciła inwazja obcych z innego układu planetarnego. Główna postać to Mechaniczny Żołnierz, który jako jeden z niewielu ocalałych musi zaprowadzić nowy porządek nie tylko na swojej planecie, ale w całej galaktyce.



Cyber Strike - Infinite Runner

Premiera w lutym 2018 r.

Akcja najnowszej realizacji The Dust rozgrywa się cyberpunkowym świecie, 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.



5. Przewidywany rozwój Spółki

Strategia rozwoju Spółki zakłada:

- zwiększanie liczby realizowanych projektów przy jednoczesnym podniesieniu ich atrakcyjności i zaawansowania technologicznego;
- produkcję najwyższej jakości gier na wszystkie popularne platformy mobilne:
 - o gry na zlecenie (advergaming) – docelowo (do końca 2019 r.) ok. 30% przychodów,
 - o gry własne – docelowo (do końca 2019 r.) ok. 70% przychodów;
- skupienie się na produkcji gier własnych w modelu F2P (free to play) i istotna globalna ekspansja na tym rynku (zdynamizowanie tych działań nastąpiło po rejestracji akcji serii C w KRS i wpływie z tego tytułu do Spółki środków pieniężnych, tj. w drugiej połowie października 2017 r.);
- nasilenie działań promocyjnych;
- w części gier wykorzystanie technologii VR (virtual reality, tj. wirtualna rzeczywistość) i AR (augmented reality, tj. rozszerzona rzeczywistość) – Spółka w 2017 r. wydała dwie gry wykorzystujące te technologie (gry na zlecenie), a na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest w trakcie produkcji jednej gry własnej w technologii VR;
- debiut na rynku regulowanym GPW (w związku z koniecznością istotnego rozwoju Spółki, co zależy od wielu wewnętrznych i zewnętrznych czynników, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania cel nieskonkretyzowany czasowo).

Obecnie i w dającej się przewidzieć przyszłości Spółka:

- będzie kontynuować rozwój na rynku **advergamingu** (gry na zlecenie w celu promowania marek), co w opinii Zarządu będzie zapewniało stałe i stabilne źródło przychodów (celem strategicznym jest pozostanie polskim liderem na tym rynku),
- będzie skupiać się na intensywnym rozwoju na **rynku gier własnych w modelu F2P**, co w opinii Zarządu daje jej bardzo duży potencjał do zdynamizowania rozwoju.

Strategia rozwoju jest realizowana z wypracowywanych przez Spółkę zysków oraz ze środków pozyskanych w ramach emisji akcji serii C.

6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w toku realizacji poszczególnych projektów wytwarza algorytmy i mechanizmy, których celem jest unikalne podejście do monetyzacji, jak i procesu developerskiego produktów. Odmienne podejście i tworzenie unikalnego kodu gry jest podyktowane stworzeniem optymalnego procesu, który umożliwi najefektywniejsze wykorzystanie parametrów dostępnych

w produktach. Zaprojektowany kod źródłowy jest wykorzystywany w parametryzacji poszczególnych produkcji i każdorazowo optymalizowany oraz rozwijany.

Spółka w 2017 r. wnikliwie przebadła ponad 700 płatnych produktów z platformy Steam, zlokalizowanych w tzw. wirtualnej rzeczywistości (VR). Celem badania była analiza rynku i możliwości biznesowych w tej kategorii gier.

7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Aktualna sytuacja finansowa Spółki jest stabilna, co zostało przedstawione w sprawozdaniu finansowym. W 2017 r. przychody netto ze sprzedaży wyniosły 666 tys. zł (wzrost o 113% r/r), EBIT 240 tys. zł (wzrost o 179% r/r), EBITDA 255 tys. zł (wzrost o 186% r/r), zysk netto 231 tys. zł (wzrost o 218% r/r), a suma bilansowa 2,5 mln zł (wzrost o 262% r/r).

Na wypracowany w 2017 r. wynik finansowy netto wpływ miały przychody osiągnięte w I połowie raportowanego okresu. W III kwartale 2017 r. Spółka zaangażowała swoje zasoby w produkcję gier własnych, na niekorzyść segmentu produkcji gier na zlecenie. Było to konsekwencją:

- podjętej wcześniej decyzji o intensywnym rozwoju w tym obszarze,
- faktem, że firmy z branży FMCG (klienci Emitenta w segmencie gier na zlecenie), w związku z rocznym charakterem budżetów, największe dodatkowe prace (w tym te z obszaru działalności Spółki) zlecają w dwóch pierwszych kwartałach.

Emitent pozyskał środki pieniężne z emisji 145.000 akcji serii C, które pozwalają na stworzenie zasobów wystarczających dla realizacji strategii rozwoju zarówno w segmencie gier własnych, jak i gier na zlecenie, co jest aktualnie realizowane. Należy jednak mieć na uwadze, że wpływ nastąpił dopiero w IV kwartale 2017 r. – po rejestracji przedmiotowych akcji w KRS.

Spółka już w 2018 r. planuje:

- zdywersyfikować przychody z segmentu gier na zlecenie, pozyskując klientów nastawionych sezonowo w ten sposób, że realizują oni działania marketingowe (w tym advergaming) w II połowie roku,
- osiągać coraz wyższe przychody z gier własnych.

Struktura źródeł finansowania Spółki jest bardzo bezpieczna. Według stanu na dzień bilansowy 31 grudnia 2017 r. 98% pasywów stanowi kapitał własny, a współczynnik ogólnego zadłużenia wynosi zaledwie 2%. Natomiast stan posiadanych środków pieniężnych na ten dzień opiewa na kwotę 1,5 mln zł. Są one przeznaczone na realizację strategii rozwoju, która została przedstawiona w punkcie 5. Efektem tego, w opinii Zarządu, będzie sukcesywne umacnianie pozycji rynkowej Spółki oraz progres wyników finansowych.

8. Informacja o udziałach/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 grudnia 2017 r. Spółka zatrudniała 17 osób wobec 7 osób na dzień 31 grudnia 2016 r.

Powyższe ilości odnoszą się do zatrudnienia rozumianego zgodnie z drugim zdaniem punktu 4a Załącznika nr 5 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu ustanowionego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., uwzględniając przy tym powołania do pełnienia funkcji (członkowie Zarządu).

11. 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.

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

Ryzyko związane ze strategią rozwoju

Strategia rozwoju Spółki zakłada osiągnięcie i utrzymanie przez nią wysokiej pozycji na rynku gier cyfrowych, w tym zwłaszcza na urządzenia mobilne. Pozytywne wyniki jej realizacji uzależnione są m.in. od doświadczenia i efektywności pracy zespołu specjalistów, dostępu do kapitału oraz adaptacji do zmiennych trendów, gustów i upodobań końcowych użytkowników

gier. Działania Spółki podejmowane w wyniku nieumiejętnego dostosowania się do bieżących trendów i oczekiwań graczy mogą mieć przełożenie na brak sukcesu rynkowego a w konsekwencji na złe wyniki prowadzonej przez Spółkę działalności i nieosiągnięcie założonego celu strategicznego.

W strategii rozwoju duże znaczenie ma planowane istotne zwiększenie udziału przychodów generowanych przez gry produkowane pod własną marką w modelu F2P (free to play). Spółka ma wysokie kompetencje w produkcji gier mobilnych, jednak należy zwrócić uwagę, że jego doświadczenie i sukcesy związane są głównie z produkcją gier na zlecenie. Rozwój Spółki w nowym modelu dystrybucyjnym obarczony jest ryzykiem typowym dla tego typu ekspansji i dywersyfikacji.

W celu ograniczenia powyższego ryzyka Spółka na bieżąco analizuje rynek i czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na jej działalność i wyniki, a w razie potrzeby podejmuje niezbędne decyzje i działania dostosowawcze.

Ryzyko związane z nieprzewidywalnością popytu na gry

Wartość przychodów osiągniętych przez Spółkę z produkcji pod własną marką uzależniona jest od wolumenu pobrań danej gry, który z kolei zależy od zainteresowania produktem potencjalnych użytkowników. Stąd sukces rynkowy produktu lub grupy produktów Spółki zależy od stopnia zaawansowania technologicznego, dostępności konkurencyjnych tytułów i, w największym stopniu, od bieżących trendów, gustów i upodobań graczy. Implikuje to ryzyko stworzenia produktu, który nie spotka się z zainteresowaniem użytkowników, w wyniku czego Spółka może nie osiągnąć zakładanych przychodów, przy poniesieniu istotnych kosztów, co wpłynie na pogorszenie jej sytuacji finansowej.

W celu minimalizacji ryzyka Spółka prowadzi analizy rynku i preferencji konsumentów i dywersyfikuje produkcję. Ponadto, Spółka ma mocną i ugruntowaną pozycję na rynku aplikacji na zlecenie (z zakresie advergamingu), co pozwala generować regularne przychody i zachowywać płynność finansową.

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 odbędzie się ze znacznym opóźnieniem wobec zakładanego terminu lub nie przyniesie zamierzonych przychodów. Może to spowodować pogorszenie się płynności finansowej Spółki.

Ryzyko związane z publikacją gier na platformach dystrybucyjnych

Publikacja gier mobilnych 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 (głównie Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej) 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.

Spółka ogranicza ryzyko poprzez stałe śledzenie ewentualnych zmian w regulaminach i bieżące wprowadzanie korekt w celu dopasowania prowadzonej działalności do obowiązujących norm na danej platformie dystrybucyjnej.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Spółka w procesie produkcji swoich gier korzysta z silnika (główna część kodu aplikacji) Unity 3D, wykupując okresowo subskrypcję z dostępem do tej technologii. Wiązą 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 któregoś 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 danej technologii może z niej korzystać 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 utraty kluczowych pracowników

Z uwagi na specyfikę prowadzonej przez Spółkę działalności oraz powszechny niedobór w branży producentów gier wysokiej klasy specjalistów, na działalność Spółki duży wpływ wywiera doświadczenie, umiejętności oraz jakość pracy zatrudnionych obecnie kluczowych pracowników. Istnieje zatem ryzyko, że zagrożenie odejścia grupy kluczowych pracowników

lub ograniczony dalszy rozwój zespołu specjalistów będzie miał znaczący wpływ na obniżenie rentowności prowadzonej działalności i przyczyni się do znacznego wzrostu nakładów na realizację strategii rozwoju Spółki.

Aby przeciwdziałać ryzyku, Spółka dokłada wszelkich starań, by obecnie zatrudnieni kluczowi pracownicy pozostali związani ze Spółką przez długi okres czasu i utożsamiali się z nią.

Stosunek łączący Spółkę z kluczowymi pracownikami to umowy o pracę oraz powołanie (członkowie Zarządu).

Ryzyko związane z pogorszeniem wizerunku Spółki

Negatywne oceny i opinie publikowane w Internecie na temat produktów Spółki mogą istotnie wpłynąć na spadek wolumenu pobrań a tym samym 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.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka współpracuje z osobami i przedsiębiorstwami w sposób zachowujący staranność w zakresie zapewnienia skutecznego przeniesienia autorskich praw majątkowych, bez naruszenia praw osób trzecich oraz stale monitoruje postępy prac w procesie produkcji i odpowiedniego je dokumentuje.

Ryzyko związane z dalszym finansowaniem działalności

Aktualny poziom finansowania działalności Spółkę i generowane przez nią na bieżąco dochody są w chwili obecnej wystarczające do realizacji strategii rozwoju. Nie można jednak wykluczyć, że Spółka będzie zmuszona do pozyskania w przyszłości dodatkowego finansowania – zwłaszcza w przypadku ziszczenia się innych ryzyk skutkujących zmniejszeniem skali przychodów. Nie wyklucza się zwiększenia kapitałów własnych lub finansowania kapitałem dłużnym, jednak na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu plany w tym zakresie nie są określone.

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.

Spółka minimalizuje ten czynnik ryzyka poprzez zatrudnianie wykwalifikowanego personelu i wdrożenie narzędzi kontroli.

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.

11.2. 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 mobilnych 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 osiągniętych 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) istotna jest koniunktura większości państw na całym globie.

Ryzyko ze strony konkurencji

Branża gier mobilnych, 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 rozgrywki, 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. Spółka nie jest w stanie przewidzieć, czy i w jakim stopniu w przyszłości jej publikacje będą atrakcyjne dla graczy.

Niniejsze ryzyko ograniczane jest poprzez dywersyfikację produktową i stałe prace nad zwiększaniem atrakcyjności produkowanych aplikacji.

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 sposób nielegalny 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.

Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji tak, aby możliwe było dostosowanie strategii rozwoju oraz sprzedaży do aktualnego stanu prawnego.

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 F2P (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. Przy powyższych parytetach wahania kursów nie stanowią dla Spółki ryzyka na tyle istotnego, aby zdaniem Zarządu opłacalne było korzystanie z instrumentów finansowych zabezpieczających przed przedmiotowym ryzykiem. W przypadku zwiększenia się udziału walut w przychodach i kosztach Spółki, Zarząd nie wyklucza rozważenia stosowania odpowiedniej strategii zabezpieczającej przed zmianami kursowymi.

11.3. Czynniki ryzyka związane bezpośrednio z akcjami Spółki, w tym ich notowaniem na NewConnect

Poniższe czynniki ryzyka zostały opisane z tego względu, że na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka ubiega się o wprowadzenie jej akcji serii B i C do prowadzonego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Alternatywnego Systemu Obrotu (rynek NewConnect). Negatywne skutki tych czynników ryzyka mogą dotyczyć zarówno inwestorów nabywających lub zbywających akcje Spółki, jak również samą Spółkę i jej wyników finansowych.

Ryzyko niedostatecznej płynności i wahań cen akcji

Kurs akcji i ich płynność na NewConnect są wypadkową kształtowania się popytu oraz podaży, które uzależnione są od wielu czynników i trudno przewidywalnych zachowań inwestorów. Na takie zachowania wpływ mają różnego rodzaju czynniki o charakterze zewnętrznym (niezwiązane bezpośrednio z działalnością Spółki i jej sytuacją finansową czy operacyjną), takie jak ogólna koniunktura na światowych giełdach, dane makroekonomiczne czy sytuacja polityczna oraz czynniki o charakterze wewnętrznym (związane bezpośrednio z działalnością Spółki i jej sytuacją finansową czy operacyjną), takie jak na przykład wypracowywane wyniki finansowe, a nawet podłoże psychologiczne odgrywające czasem istotną rolę w podejmowaniu przez inwestorów giełdowych decyzji. W przypadku znacznego wahan kursu akcji, ich posiadacze mogą być narażeni na ryzyko niezrealizowania zakładanego zysku lub poniesienia straty (w przypadku podjęcia decyzji o sprzedaży w momencie, kiedy wartość rynkowa akcji będzie niższa od ceny nabycia). Niedostateczna płynność może natomiast utrudnić lub uniemożliwić realizację zakładanej transakcji kupna lub sprzedaży. Należy mieć przy tym na uwadze, że w porównaniu do innych możliwości inwestycyjnych, nabywanie akcji obarczone jest istotnie podwyższonym ryzykiem.

Ryzyko związane ze strukturą akcjonariatu i kontrolą nad Spółką

Na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu Me & My Friends S.A. posiada 600.000 akcji serii A Spółki, które uprawniają do oddania 1.200.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu (40,54% w kapitale zakładowym oraz 57,69% w ogólnej liczbie głosów).

Ponadto, § 16 ust. 2-3 statutu Spółki przyznaje akcjonariuszom – Tech Invest Group S.A. oraz Pretium Investments Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością SKA – uprawnienia szczególne / osobiste dotyczące powoływania członków Rady Nadzorczej:

- tak długo jak Tech Invest Group S.A. z siedzibą w Wysokiej będzie posiadała akcje Spółki o łącznej wartości nominalnej co najmniej 5.000,00 zł, będzie miała prawo do wyłącznego powoływania i odwoływania 1 Członka Rady Nadzorczej Spółki w drodze pisemnego oświadczenia doręczonego Spółce;
- tak długo jak Pretium Investments Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością SKA będzie posiadała akcje Spółki o łącznej wartości nominalnej co najmniej 5.000,00 zł, będzie miała prawo do wyłącznego powoływania i odwoływania 1 Członka Rady Nadzorczej Spółki w drodze pisemnego oświadczenia doręczonego Spółce.

Nie można wykluczyć, że interesy ww. akcjonariuszy nie będą w pełni zbieżne z interesami pozostałych akcjonariuszy, którzy będą mieli ograniczony wpływ na podejmowanie kluczowych decyzji dotyczących Spółki.

Ryzyko opóźnienia rozpoczęcia notowania akcji w Alternatywnym Systemie Obrotu lub nierozpoczęcia ich notowania

Zgodnie z § 7 Regulaminu ASO rozpoczęcie notowania instrumentów finansowych w ASO następuje na wniosek ich emitenta o wyznaczenie pierwszego dnia notowania. Organizator ASO może przy tym uzależnić rozpoczęcie notowań od przedstawienia przez Spółkę, autoryzowanego doradcę lub animatora rynku dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów. W związku z powyższym istnieje więc ryzyko opóźnienia rozpoczęcia notowania akcji Spółki na NewConnect lub – w sytuacji ostatecznej, w przypadku niemożliwości przedstawienia żądanych informacji – nierozpoczęcia ich notowania.

Ryzyko nałożenia przez GPW sankcji na Spółkę, w tym również ryzyko zawieszenia notowań Akcji na NewConnect i ich wykluczenia z obrotu na tym rynku

Zgodnie z art. 78 ust. 3-3b Ustawy o obrocie, w przypadku gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania ASO lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w ASO, lub naruszenia interesów inwestorów, KNF może zażądać od GPW zawieszenia obrotu tymi instrumentami. W żądaniu, o którym mowa powyżej, KNF może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki, o których mowa powyżej. KNF uchyla decyzję zawierającą żądanie, o którym mowa powyżej, w przypadku gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania ASO lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w ASO, lub naruszenia interesów inwestorów.

Zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o obrocie, w przypadku gdy obrót określonymi instrumentami zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu ASO lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w ASO, lub powodowałby naruszenie interesów inwestorów, na żądanie KNF, GPW ma obowiązek wykluczyć z obrotu te instrumenty finansowe.

Poza powyższym, zgodnie z § 11 ust. 1 Regulaminu ASO, Organizator ASO może zawiesić obrót instrumentami finansowymi, z zastrzeżeniem § 12 ust. 3 Regulaminu ASO, w następujących sytuacjach:

- 1) na wniosek emitenta,
- 2) jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- 3) jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Zawieszając obrót instrumentami finansowymi Giełda może określić termin, do którego zawieszenie obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Giełdy zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w powyższych punktach 2) lub 3).

W przypadkach określonych przepisami prawa Giełda zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu.

Zgodnie § 12 ust. 1 Regulaminu ASO, Organizator ASO może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu w następujących sytuacjach:

- 1) na wniosek Spółki, z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez Spółkę dodatkowych warunków,
- 2) jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub jego uczestników,
- 3) jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w ASO,
- 4) wskutek otwarcia likwidacji Spółki,
- 5) wskutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem przydziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Zgodnie z § 12 ust. 2 Regulaminu ASO, GPW wyklucza Akcje z obrotu w ASO:

- 1) w przypadkach określonych przepisami prawa,
- 2) jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- 3) w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów,
- 4) po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości Emitenta albo postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie tej upadłości z powodu braku środków w majątku Emitenta na zaspokojenie kosztów postępowania lub z powodu tego, że majątek Emitenta wystarcza jedynie na zaspokojenie tych kosztów.

W przypadkach, o których mowa w powyższym punkcie 4), Organizator ASO może odstąpić od wykluczenia instrumentów finansowych z obrotu jeżeli przed upływem terminu wskazanego w tym przepisie sąd wyda postanowienie:

- 1) o otwarciu wobec emitenta przyspieszonego postępowania układowego, postępowania układowego lub postępowania sanacyjnego, lub
- 2) w przedmiocie zatwierdzenia układu w postępowaniu restrukturyzacyjnym, lub
- 3) o zatwierdzeniu układu w postępowaniu upadłościowym.

W przypadkach, o których mowa w powyższym akapicie, Organizator ASO wyklucza instrumenty finansowe z obrotu po upływie 1 miesiąca od dnia uprawomocnienia się postanowienia sądu w przedmiocie:

- 1) odmowy zatwierdzenia przez sąd układu w postępowaniu, o którym mowa w punkcie 1) powyższego akapitu, lub
- 2) umorzenia przez sąd postępowania restrukturyzacyjnego, o którym mowa w punkcie 1) lub punkcie 2) powyższego akapitu, lub
- 3) 3) uchylenia przez sąd lub wygaśnięcia z mocy prawa układu, o którym mowa w punkcie 2) lub punkcie 3) powyższego akapitu.

Przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu, oraz do czasu takiego wykluczenia, Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi.

Informacje o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu podawane są niezwłocznie do wiadomości publicznej w sposób określony w art. 3 ust. 1 Rozporządzenia wykonawczego Komisji (UE) 2017/1005.

Zgodnie z § 9 ust. 2 Regulaminu ASO, z wyjątkiem sytuacji, o której mowa w § 9 ust. 2a i z zastrzeżeniem § 9 ust. 2c Regulaminu ASO, warunkiem notowania instrumentów finansowych w ASO jest istnienie ważnego zobowiązania Animatora Rynku do wykonywania w stosunku do Akcji zadań Animatora Rynku na zasadach określonych przez GPW.

Spółka posiada zawartą umowę z właściwym podmiotem, który będzie wykonywał zadania Animatora Rynku dla Akcji.

W przypadku rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Animatorem Rynku, GPW może postanowić o notowaniu Akcji w systemie notowań jednolitych. Po upływie 30 dni od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Animatorem Rynku, GPW zawiesza obrót Akcjami do czasu wejścia w życie nowej umowy z Animatorem Rynku, chyba że umowa taka została uprzednio zawarta. GPW może odstąpić od zawieszenia obrotu, w szczególności w przypadku emitenta, wobec którego ogłoszono upadłość likwidacyjną. GPW może postanowić o powrocie do notowania Akcji w systemie notowań ciągłych, jednak nie wcześniej niż od dnia wejścia w życie nowej umowy z Animatorem Rynku.

Po upływie 30 dni od dnia zawieszenia prawa do wykonywania zadań Animatora Rynku w ASO, GPW może postanowić o notowaniu Akcji w systemie notowań jednolitych. Po upływie 60 dni od dnia zawieszenia prawa do wykonywania zadań Animatora Rynku w ASO, GPW zawiesza obrót Akcjami do czasu wejścia w życie nowej umowy z Animatorem Rynku, chyba że umowa taka została uprzednio zawarta. GPW może odstąpić od zawieszenia obrotu, w szczególności w przypadku emitenta, wobec którego ogłoszono upadłość likwidacyjną. GPW może

postanowić o powrocie do notowania Akcji w systemie notowań ciągłych, jednak nie wcześniej niż od dnia wejścia w życie nowej umowy z Animatorem Rynku.

1 kwietnia 2018 r. wchodzi w życie zmiany § 9 Regulaminu ASO, który stanowi o Animatorach Rynku (uchwała nr 1537/2017 Zarządu Giełdy z dnia 20 grudnia 2017 r.).

Ponadto, w przypadku niepodpisania przez Spółkę umowy z Autoryzowanym Doradcą w sytuacji i terminie, o których mowa w § 17b ust. 1 Regulaminu ASO, albo w terminie 30 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy, o którym mowa w § 17b ust. 2 Regulaminu ASO, Organizator ASO może zawiesić obrót instrumentami finansowymi Spółki na okres do 3 miesięcy. Jeżeli przed upływem okresu zawieszenia nie zostanie zawarta i nie wejdzie w życie odpowiednia umowa z Autoryzowanym Doradcą, Organizator Alternatywnego Systemu może wykluczyć instrumenty finansowe tego emitenta z obrotu w alternatywnym systemie. W tych przypadkach przepisy § 12 ust. 3 i § 12a Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z § 17c ust. 1 Regulaminu ASO, jeżeli emitent nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w ASO lub nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki określone w rozdziale „Obowiązki emitentów instrumentów finansowych w alternatywnym systemie” Regulaminu ASO, w szczególności obowiązki określone w § 15a-15c, § 17-17b, GPW może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- 1) upomnieć emitenta,
- 2) nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000 zł.

Zgodnie z § 17c ust. 2 Regulaminu ASO Organizator Alternatywnego Systemu, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać Emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w ASO.

W przypadku gdy emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub pomimo jej nałożenia nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w ASO lub nie wykonuje lub nienależyście wykonuje obowiązki określone w rozdziale „Obowiązki emitentów instrumentów finansowych w alternatywnym systemie”, lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie § 17c ust. 2 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu zgodnie z § 17c ust. 3 Regulaminu ASO może nałożyć na Emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie § 17c ust. 1 pkt 2) nie może przekraczać 50.000 zł.

Zgodnie z § 17c ust. 7 Regulaminu ASO, Organizator ASO może postanowić o nałożeniu kary pieniężnej niezależnie od podjęcia, na podstawie właściwych przepisów Regulaminu ASO, decyzji o zawieszeniu obrotu Akcjami lub o ich wykluczeniu z obrotu.

Spółka ogranicza przedmiotowe ryzyko poprzez respektowanie przepisów Regulaminu ASO oraz współpracę z doświadczonym Autoryzowanym Doradcą.

Ryzyko nałożenia przez KNF kar/sankcji na Spółkę

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.

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 związane z ograniczeniem rozporządzania częścią akcji

454.899 akcji serii B Spółki objęte są porozumieniami w sprawie powstrzymania się od rozporządzania (tzw. „lock-up”), które będą obowiązywać przez sześć miesięcy od dnia pierwszego notowania akcji Spółki na NewConnect. Dopuszcza się sprzedaż tych papierów wartościowych przez ich właścicieli, jednak:

- 100.000 akcji mogą być sprzedane jedynie instytucjom finansowym,
- 354.899 akcji mogą być sprzedane jedynie za wcześniejszą pisemną zgodą Polskiego Domu Maklerskiego S.A.

Należy więc założyć, że przez sześć miesięcy od dnia pierwszego notowania Akcji na NewConnect wszystkie opisane 454.899 Akcji (51,69% Akcji wprowadzanych do ASO i 30,74% kapitału zakładowego Spółki) mogą być wyłączone z obrotu na tym rynku.

Powyższe ryzyko może wiązać się z niedostateczną płynnością Akcji na NewConnect, co zostało opisane w podpunkcie „Ryzyko niedostatecznej płynności i wahań cen Akcji”.

12. Definicje i objaśnienia skrótów

Advergaming	Technika marketingowa stanowiąca formę komunikacji marketingowej polegająca na produkcji i udostępnianiu gier, których celem jest realizacja strategii marketingowej / promocja danej marki i/lub produktu.
ASO, Alternatywny System Obrotu	Alternatywny System Obrotu, o którym mowa w art. 3 pkt 2) Ustawy o obrocie, organizowany przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.
Autoryzowany Doradca	Podmiot świadczący usługi związane z obrotem gospodarczym, w tym doradztwo finansowe, doradztwo prawne lub audyt finansowy, wpisany na prowadzoną przez Organizatora ASO listę Autoryzowanych Doradców. Autoryzowanym Doradcą Spółki jest T&T Consulting Sp. z o.o. (KRS: 0000424833), która jest wpisana na prowadzone przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. listy Autoryzowanych Doradców – zarówno NewConnect, jak i Catalyst.
Emitent	The Dust Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu, zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000672621. Spółka powstała wskutek przekształcenia z The Dust Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością (KRS: 0000508255).
FMCG	Sektor gospodarki obejmujący towary szybkozbywalne (towary pierwszej potrzeby), skrót od angielskiego <i>fast-moving consumer goods</i> .
Free to play Free-to-play F2P	Jeden z modeli biznesowych developerów gier, a właściwie model dystrybucji i zarobku polegający na tym, że gra pobierana jest przez użytkownika za darmo, a jej twórca czerpie przychody z wyświetlających się w grze reklam lub z mikropłatności (gracze kupują w grze przedmioty, zdolności, punkty, doświadczenia itd.).
Giełda / GPW	Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.
Inwestor	Podmiot nabywający / zamierzający nabyć akcje Spółki.
KNF	Komisja Nadzoru Finansowego.
KRS	Krajowy Rejestr Sądowy ustanowiony na mocy Ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym (Dz. U. 1997 nr 121 poz. 769 z późn. zm.).
KSH	Ustawa z dnia 15 września 2000 r. – Kodeks spółek handlowych (Dz. U. 2000 nr 94 poz. 1037 z późn. zm.).
Księga Popytu	Wykaz wielkości popytu na Akcje po określonych cenach deklarowanych przez dużych inwestorów (w Transy Dużych Inwestorów).
NewConnect	Prowadzony przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Alternatywny System Obrotu.
Rada Nadzorcza	Rada nadzorcza Spółki.

Regulamin ASO	Regulamin Alternatywnego Systemu Obrotu przyjęty Uchwałą Nr 147/2007 Zarządu GPW z dnia 1 marca 2007 r. (z późn. zm.).
Rozporządzenie MAR	Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) NR 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie nadużyć na rynku (rozporządzenie w sprawie nadużyć na rynku) oraz uchylające dyrektywę 2003/6/WE Parlamentu Europejskiego i Rady i dyrektywy Komisji 2003/124/WE, 2003/125/WE i 2004/72/WE.
Spółka	The Dust Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu, zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sadowego pod numerem KRS 0000672621. Spółka powstała wskutek przekształcenia z The Dust Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością (KRS: 0000508255).
Spółka publiczna	Spółka, w której co najmniej jedna akcja jest zdematerializowana w rozumieniu przepisów Ustawy o obrocie.
Ustawa o obrocie	Ustawa z dnia 29 lipca 2005 r. o obrocie instrumentami finansowymi (Dz. U. 2005 nr 183 poz. 1538 z późn. zm.).
Ustawa o ofercie	Ustawa z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz. U. 2005 nr 184 poz. 1539 z późn. zm.).
Ustawa o rachunkowości	Ustawa z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (Dz. U. 1994 nr 121 poz. 591).
VAT	Podatek od towarów i usług.
Walne Zgromadzenie	Walne zgromadzenie Spółki.
Zarząd	Zarząd Spółki.
Zł, złoty	Prawny środek płatniczy w Rzeczypospolitej Polskiej będący w obiegu publicznym od dnia 1 stycznia 1995 r. zgodnie z ustawą z dnia 7 lipca 1994 r. o denominacji złotego (Dz. U. Nr 84, poz. 383, z późn. zm.).

Prezes Zarządu

Wolff Jakub

Pierwszy Wiceprezes Zarządu

Krzysztof Wagner