

**THE DUST S.A.**

**THE  
DUST**  
JUST PLAY

**RAPORT KWARTALNY  
ZA III KWARTAŁ 2018 R.**

AUTORYZOWANY  
DORADCA:



## SPIS TREŚCI

<b>1. Podstawowe informacje o Spółce .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe .....</b>	<b>4</b>
2.1. Bilans – aktywa.....	4
2.2. Bilans – pasywa.....	4
2.3. Rachunek zysków i strat.....	5
2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym .....	6
2.5. Rachunek przepływów pieniężnych .....	7
<b>3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu.....</b>	<b>7</b>
<b>4. Charakterystyka istotnych dokonań i niepowodzeń.....</b>	<b>8</b>
4.1. Premiera pełnej wersji gry „Frankenstein: Beyond the Time” .....	8
4.2. Zawarcie umów ze Skarbem Państwa – Urzędem Transportu Kolejowego .....	9
4.3. Wyniki finansowe .....	9
<b>5. Informacja na temat prognozy wyników finansowych.....</b>	<b>11</b>
<b>6. Informacje, o których mowa w § 10 pkt 13a) Załącznika nr 1 do Regulaminu ASO ....</b>	<b>11</b>
<b>7. Informacje na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych .....</b>	<b>11</b>
<b>8. Informacje na temat grupy kapitałowej .....</b>	<b>11</b>
<b>9. Struktura akcjonariatu .....</b>	<b>12</b>
<b>10. Zatrudnienie.....</b>	<b>12</b>

## 1. Podstawowe informacje o Spółce

<b>Nazwa (firma)</b>	<b>The Dust Spółka Akcyjna</b>
<b>Forma prawna</b>	spółka akcyjna
<b>Siedziba i kraj siedziby</b>	Wrocław, Polska
<b>Adres</b>	ul. Podwale 7/5 50-043 Wrocław
<b>Telefon</b>	+48 503 740 261
<b>E-mail</b>	office@thedust.pl
<b>Strona internetowa</b>	www.thedust.pl
<b>Identyfikator PKD (działalność przeważająca)</b>	58.21.Z – działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych
<b>Przedmiot działalności</b>	produkcja i dystrybucja gier cyfrowych
<b>REGON</b>	022411447
<b>Kapitał zakładowy</b>	148.000,00 zł – w pełni opłacony
<b>Numer KRS</b>	0000672621
<b>Sąd Rejestrowy</b>	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

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

Na zlecenie klientów korporacyjnych Spółka z sukcesem zrealizowała szereg gier reklamowych (advergaming), m.in. „Kapsel Run!”, „Kapsel Run 2 Challenge”, „Gry Kubusia” (marki Tymbark i Kubus – Grupa Maspex). W portfolio studia znajduje się też między innymi gra „King of Cards” – pierwsza rozgrywka AR na platformę Microsoft.

Aktualnie Spółka skupia się na intensywnym rozwoju w segmencie gier własnych. Ostatnią produkcją jest „Frankenstein: Beyond the Time” – gra w technologii VR, która dostępna jest na platformach Steam, VivePort (HTC) i Oculus.

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

29 października 2018 r. kampanii Tymbark Prank! (napoje Tymbark z Grupy Maspex) przyznane zostały dwie srebrne statuetki w konkursie Effie Awards<sup>1</sup> – druga najlepsza kampania w kategoriach „brand experience” i „napoje bezalkoholowe”. Znaczną część tej kampanii (gra mobilna) zrealizował The Dust.

<sup>1</sup> „Effie Awards to jedyny prestiżowy konkurs marketingowy, ceniony na całym świecie. Został zorganizowany po raz pierwszy w 1968 r. w Nowym Yorku przez Amerykańskie Stowarzyszenie Marketingu. (...) Polska jest obecnie jednym z 40 krajów na świecie, gdzie organizowany jest konkurs.” [źródło: <https://effie.pl/o-effie/>]

## 2. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe

### 2.1. Bilans – aktywa

Wyszczególnienie	30.09.2018 r. [PLN]	30.09.2017 r. [PLN]
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>1 290 016,59</b>	<b>576 911,96</b>
I. Wartości niematerialne i prawne	1 046 055,85	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	101 157,29	22 954,95
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	142 803,45	553 957,01
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>746 630,88</b>	<b>454 860,80</b>
I. Zapasy	60 410,07	66 982,79
II. Należności krótkoterminowe	217 492,99	279 604,31
III. Inwestycje krótkoterminowe	468 472,28	10 508,34
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	255,54	97 765,36
<b>C. Należne wpłaty na kapitał podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>2 036 647,47</b>	<b>1 031 772,76</b>

### 2.2. Bilans – pasywa

Wyszczególnienie	30.09.2018 r. [PLN]	30.09.2017 r. [PLN]
<b>A. Kapitał własny</b>	<b>1 954 789,18</b>	<b>1 002 878,53</b>
I. Kapitał podstawowy	148 000,00	133 500,00
II. Kapitał zapasowy	2 304 894,99	466 500,00
III. Kapitał z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały rezerwowe	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-32 265,53	40 375,08
VI. Zysk (strata) netto	-465 840,28	362 503,45
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>81 858,29</b>	<b>28 894,23</b>
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	81 858,29	28 894,23
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>2 036 647,47</b>	<b>1 031 772,76</b>

### 2.3. Rachunek zysków i strat

Wyszczególnienie	01.07.2018 r. - 30.09.2018 r. [PLN]	01.01.2018 r. - 30.09.2018 r. [PLN]	01.07.2017 r. - 30.09.2017 r. [PLN]	01.01.2017 r. - 30.09.2017 r. [PLN]
<b>A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi</b>	<b>229 134,40</b>	<b>655 754,10</b>	<b>156 097,17</b>	<b>1 079 448,82</b>
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	30 134,69	102 122,62	5 606,90	630 442,41
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie - wartość ujemna)	-230 421,43	-499 574,69	150 490,27	449 006,41
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	429 421,14	1 053 206,17	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>388 718,47</b>	<b>1 184 462,38</b>	<b>220 874,19</b>	<b>676 747,72</b>
I. Amortyzacja	44 348,34	108 862,12	1 773,96	4 007,62
II. Zużycie materiałów i energii	71,56	31 384,89	360,37	35 737,22
III. Usługi obce	125 690,34	337 476,74	46 539,03	211 748,84
IV. Podatki i opłaty	38,00	76,00	433,00	1 398,00
V. Wynagrodzenia	185 623,49	581 374,39	149 580,65	368 001,72
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	24 011,16	79 075,00	12 868,84	30 599,59
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	8 935,58	46 213,24	9 318,34	25 254,73
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>-159 584,07</b>	<b>-528 708,28</b>	<b>-64 777,02</b>	<b>402 701,10</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>22 626,53</b>	<b>76 639,85</b>	<b>0,00</b>	<b>52,17</b>
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	22 626,53	76 639,85	0,00	52,17
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>14 830,76</b>	<b>14 833,66</b>	<b>17,99</b>	<b>19,45</b>
I. Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	14 830,76	14 833,66	17,99	19,45

Wyszczególnienie	01.07.2018 r.	01.01.2018 r.	01.07.2017 r.	01.01.2017 r.
	- 30.09.2018 r. [PLN]	- 30.09.2018 r. [PLN]	- 30.09.2017 r. [PLN]	- 30.09.2017 r. [PLN]
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>-151 788,30</b>	<b>-466 902,09</b>	<b>-64 795,01</b>	<b>402 733,82</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>1 594,39</b>	<b>1 594,39</b>	<b>0,00</b>	<b>5,41</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Inne	1 594,39	1 594,39	0,00	5,41
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>20,17</b>	<b>532,58</b>	<b>58,78</b>	<b>1 174,78</b>
I. Odsetki	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inne	20,17	532,58	58,78	1 174,78
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>-150 214,08</b>	<b>-465 840,28</b>	<b>-64 853,79</b>	<b>401 564,45</b>
<b>J. Podatek dochodowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>39 061,00</b>
<b>K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>L. Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>-150 214,08</b>	<b>-465 840,28</b>	<b>-64 853,79</b>	<b>362 503,45</b>

## 2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie	01.07.2018 r.	01.01.2018 r.	01.07.2017 r.	01.01.2017 r.
	- 30.09.2018 r. [PLN]	- 30.09.2018 r. [PLN]	- 30.09.2017 r. [PLN]	- 30.09.2017 r. [PLN]
I. Kapitał własny na początek okresu (BO)	2 105 003,26	2 420 629,46	1 067 732,32	640 375,08
I.a. Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	2 105 003,26	2 420 629,46	1 067 732,32	640 375,08
II. Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	1 954 789,18	1 954 789,18	1 002 878,53	1 002 878,53
III. Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	1 954 789,18	1 954 789,18	1 002 878,53	1 002 878,53

## 2.5. Rachunek przepływów pieniężnych

Wyszczególnienie	01.07.2018 r.	01.01.2018 r.	01.07.2017 r.	01.01.2017 r.
	- 30.09.2018 r. [PLN]	- 30.09.2018 r. [PLN]	- 30.09.2017 r. [PLN]	- 30.09.2017 r. [PLN]
<b>A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>				
I. Zysk (strata) netto	-150 214,08	-465 840,28	-64 853,79	362 503,45
II. Korekty razem	264 134,23	622 206,41	-153 131,46	-815 110,25
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	<u>113 920,15</u>	<u>156 366,13</u>	<u>-217 985,25</u>	<u>-452 606,80</u>
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	444 797,31	1 143 712,34	6 178,05	26 724,39
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	-444 797,31	-1 143 712,34	-6 178,05	-26 724,39
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>				
I. Wpływy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III+B.III+C.III)</b>				
	<b>-330 877,16</b>	<b>-987 346,21</b>	<b>-224 163,30</b>	<b>-479 331,19</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych</b>				
	<b>-330 877,16</b>	<b>-987 346,21</b>	<b>-224 163,30</b>	<b>-479 331,19</b>
<b>F. Środki pieniężne na początek okresu</b>				
	<b>799 349,44</b>	<b>1 455 818,49</b>	<b>234 671,64</b>	<b>489 839,53</b>
<b>G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+D)</b>				
	<b>468 472,28</b>	<b>468 472,28</b>	<b>10 508,34</b>	<b>10 508,34</b>

## 3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Raport kwartalny obejmuje okres od 1 lipca do 30 września 2018 r. Zostały w nim zaprezentowane również dane finansowe w ujęciu narastającym od 1 stycznia do 30 września 2018 r. oraz dane porównawcze za analogiczne okresy 2017 r.

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

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

Informacje na temat stosowanych zasad (polityki) rachunkowości opisane zostały w sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy 2017. W okresie, którego dotyczy niniejszy raport kwartalny nie uległy one zmianie.

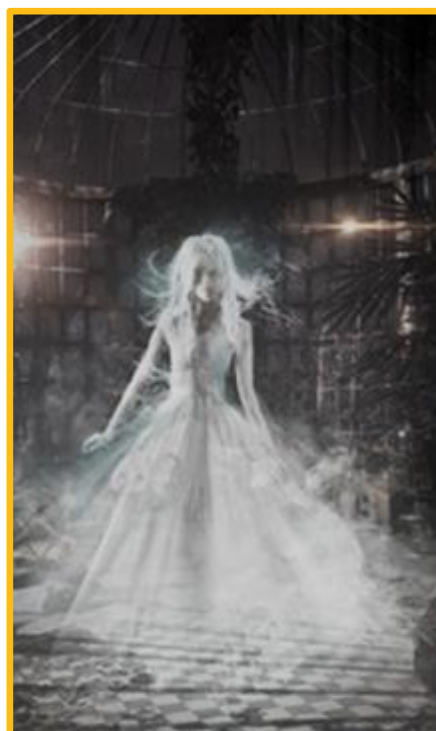
## 4. Charakterystyka istotnych dokonań i niepowodzeń

### 4.1. Premiera pełnej wersji gry „Frankenstein: Beyond the Time”

2 sierpnia 2018 r. na platformie Steam miała miejsce premiera pełnej wersji gry „Frankenstein: Beyond the Time”. Wcześniej (od 29 czerwca 2018 r.) znajdowała się ona tam jako „early access” (tryb wczesnego dostępu), którego założeniem jest testowanie produkcji przez graczy, a następnie uwzględnienie przez dewelopera ich uwag. Gra dystrybuowana jest również przez sklepy VivePort (HTC) i Oculus.

„Frankenstein: Beyond the Time” jest zrealizowaną w technologii VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość) rozgrywką typu „hidden object” (rozwiązywanie zagadek poprzez logiczno-zręcznościowe działania i poszukiwanie ukrytych wskazówek) połączoną z dynamicznym motywem walki z uciekającym czasem. W ocenie Spółki osadzenie tych mechanik w świecie inspirowanym powieścią o doktorze Frankensteinie zapewnia atrakcyjną i unikatową rozgrywkę.

„Frankenstein: Beyond the Time” zostanie wydany na konsolę PlayStation VR (PS4 VR) – planuje się, że w Europie w pierwszej połowie 2019 r., a następnie w Japonii i Korei Południowej oraz w Ameryce Północnej i Ameryce Południowej.





## 4.2. Zawarcie umów ze Skarbem Państwa – Urzędem Transportu Kolejowego

7 września 2018 r. Emitent (występujący w roli lidera konsorcjum zawiązanego pomiędzy Emitentem a podmiotem dominującym wobec Emitenta – Me & My Friends S.A.) podpisał dwie umowy ze Skarbem Państwa – Urzędem Transportu Kolejowego („Zamawiający”) na realizację przez to konsorcjum poniższych prac:

- 1) opracowanie, wykonanie i dostarczenie interaktywnej pomocy dydaktycznej w postaci gry symulacyjnej kontrolowanej za pomocą padła na potrzeby prowadzenia zajęć edukacyjnych z zakresu bezpieczeństwa na obszarach kolejowych dla dzieci z klas IV-VI szkoły podstawowej oraz dostarczenie systemu urządzeń do głosowania – wynagrodzenie z tytułu realizacji przedmiotu tej umowy opiewa na kwotę brutto 195.700,99 zł;
- 2) opracowanie, wykonanie i wdrożenie aplikacji mobilnej, na podstawie wytycznych Zamawiającego, na potrzeby prowadzenia zajęć edukacyjnych z zakresu bezpieczeństwa na obszarach kolejowych dla dzieci z klas IV-VI szkoły podstawowej, w tym opracowanie wykonanie i wdrożenie systemu zarządzania konkursami i rankingiem oraz stworzenie filmu promocyjnego w formie animacji przedstawiającego aplikację mobilną – wynagrodzenie z tytułu realizacji przedmiotu tej umowy opiewa na kwotę brutto 395.229,99 zł.

Po zakończeniu raportowanego okresu, tj. 17 października 2018 r., ww. konsorcjum zawarło ze Skarbem Państwa – Urzędem Transportu Kolejowego trzecią umowę, której przedmiotem jest:

- 3) opracowanie, wykonanie i dostarczenie interaktywnych pomocy dydaktycznych w postaci trzech aplikacji na potrzeby prowadzenia zajęć edukacyjnych z zakresu bezpieczeństwa na obszarach kolejowych oraz dostarczenie zestawów interaktywnych – wynagrodzenie z tytułu realizacji przedmiotu tej umowy opiewa na kwotę brutto 386.999,00 zł.

Łączna wartość trzech ww. umów wynosi 977.929,98 zł brutto. Spółka szacuje, że co najmniej 90% realizacji i przychodów z nich przypadnie na Emitenta, a nie więcej niż 10% na Me & My Friends S.A.

Maksymalny termin realizacji przedmiotu umów, o których mowa w powyższych punktach 1) i 2) został określony na 30 listopada 2018 r., a umowy, o której mowa w punkcie 3) na 12 grudnia 2018 r.

Postępowania prowadzone były w trybie przetargów nieograniczonych, zgodnie z Prawem zamówień publicznych.

## 4.3. Wyniki finansowe

Spółka prowadzi działalność polegającą na realizacji gier cyfrowych w dwóch obszarach: produkcje własne oraz produkcje na zlecenie podmiotów trzecich. Zgodnie ze strategią Emitent skupiony jest na intensywnym rozwoju pierwszego z tych segmentów, co w opinii Spółki

w przyszłości powinno przynieść wymierne korzyści. Potencjalne zyski z produkcji gier własnych mogą być bardzo znaczące. Zależą one jednak od wielu czynników, które są skupione na co najmniej trzech płaszczyznach:

- bezpośrednio zależne od Spółki (wewnętrzne) – jak na przykład zaawansowanie technologiczne gry, jej sposób i poziom realizacji, gatunek, dostępność gry na właściwie wybranych platformach dystrybucyjnych, określenie dla produktów grup docelowych, sposób realizacji kampanii marketingowych;
- zewnętrzne obiektywne, które są związane z kwantyfikowalnym otoczeniem rynkowym – jak na przykład dostępność konkurencyjnych tytułów, koniunktura, zamożność konsumentów, panujące lub wiarygodnie przewidywane trendy i moda;
- zewnętrzne subiektywne, które często są nieprzewidywalne i niekwantyfikowalne, a przy tym mogą mieć największy wpływ na sukces i zyskowność gry – jak na przykład odczucia graczy, zmieniające się w sposób nieprzewidywalny trendy i moda.

W związku z powyższą złożonością, w III kwartale 2018 r. Spółka osiągnęła stratę netto w kwocie -150 tys. zł, a w ujęciu narastającym, tj. w okresie styczeń-wrzesień 2018 r., -466 tys. zł.

Emitent utrzymuje przy tym bezpieczną strukturę bilansu, gdzie po stronie pasywów na dzień 30 września 2018 r. aż 96% stanowi kapitał własny. Oznacza to, że wskaźnik ogólnego zadłużenia wynosi zaledwie 4%, przy sumie bilansowej na poziomie 2,04 mln zł.

Mając jednak na względzie długoterminową stabilność finansową Spółki, poczynione zostały działania zmierzające do pozyskania kontraktów na realizację zamówień od podmiotów trzecich. Efektem tego jest zawarcie umów ze Skarbem Państwa – Urzędem Transportu Kolejowego, o których mowa w punkcie 4.2. Szacuje się, że ich wykonanie, po wyłączeniu części, za którą odpowiedzialna jest spółka Me & My Friends S.A. (podmiot dominujący wobec The Dust i konsorcjant w tych kontraktach) powinna dać Spółce w IV kwartale 2018 r. przychód w kwocie co najmniej 715 tys. zł netto, przy podniesieniu kosztów działalności o nie więcej niż 15% (szacowany w sposób nieprecyzyjny wzrost w porównaniu do kosztów poniesionych przez Spółkę w III kwartale 2018 r.).

Emitent zwraca uwagę, że posiada bardzo duże doświadczenie i kompetencje w realizacji gier na zlecenie. Jego produkcje zdobyły prestiżowe nagrody: Golden Arrow, Impactor, Mobile Trends czy wyróżnienie w konkursie Kreatura. 29 października 2018 r. kampanii Tymbark Prank! (napoje Tymbark z Grupy Maspex) przyznane zostały dwie srebrne statuetki w konkursie Effie Awards<sup>2</sup> – druga najlepsza kampania w kategoriach „brand experience” i „napoje bezalkoholowe”. Znaczna część tej kampanii (gra mobilna) została zrealizowana przez The Dust.

---

<sup>2</sup> „Effie Awards to jedyny prestiżowy konkurs marketingowy, ceniony na całym świecie. Został zorganizowany po raz pierwszy w 1968 r. w Nowym Yorku przez Amerykańskie Stowarzyszenie Marketingu. (...) Polska jest obecnie jednym z 40 krajów na świecie, gdzie organizowany jest konkurs.” [źródło: <https://effie.pl/o-effie/>]

Wysokie kwalifikacje, pozycja rynkowa (współpraca z wieloma znaczącymi podmiotami), przynależność do grupy kapitałowej Me & My Friends S.A. (renomowana agencja marketingu 360<sup>o</sup> o mocnej i ugruntowanej pozycji rynkowej), rozpoznawalna marka nie tylko w Polsce, ale również na arenie międzynarodowej (np. kontrakt realizowany na rzecz The IFAB – The International Football Association Board) stanowią na tyle istotne przewagi konkurencyjne na korzyść The Dust, że według Zarządu Emitenta są wystarczające dla ubiegania się przez Spółkę z sukcesem o pozyskanie kontraktów – w przypadku podjęcia takich działań.

## 5. Informacja na temat prognozy wyników finansowych

Emitent nie przekazywał do publicznej wiadomości prognozy jego wyników finansowych.

## 6. Informacje, o których mowa w § 10 pkt 13a) Załącznika nr 1 do Regulaminu ASO

Emitent dotychczas sporządził jeden dokument informacyjny – na potrzeby wprowadzenia do Alternatywnego Systemu Obrotu jego akcji serii B i C. Dokument ten nie zawierał informacji, o których mowa w § 10 pkt 13a) Załącznika nr 1 do Regulaminu ASO.

## 7. Informacje na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych

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

## 8. Informacje na temat grupy kapitałowej

Jednostką dominującą wobec The Dust S.A. (a także wobec MoveApp Sp. z o.o. oraz Brand Voice Sp. z o.o.) jest Me & My Friends S.A. Jest to spółka o ugruntowanej<sup>3</sup> pozycji na międzynarodowym rynku marketingu 360<sup>o</sup>, co może się przekładać w sposób pozytywny na pozyskiwanie przez Emitenta kontraktów w zakresie realizacji gier na zlecenie, w tym w ramach tzw. „advergamingu” (promocja marki).

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

<sup>3</sup> Przykładowi klienci (podmioty/marki): Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., Adidas, T-Mobile, Orange, Huawei, Bank BPH, Michelin, Toshiba, Polskie Linie Lotnicze LOT, PKP, Alior Bank, Empik, Open'er Festival, Makro, Grupa Żywiec, Kompania Piwowarska, Crédit Agricole, Allegro.

## 9. Struktura akcjonariatu

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

**Tabela.** Struktura akcjonariatu The Dust S.A. na dzień 14.11.2018 r. – akcjonariusze posiadający co najmniej 5% w ogólnej liczbie głosów

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

## 10. Zatrudnienie

Na dzień 30.09.2018 r. Spółka zatrudniała<sup>4</sup> 13 osób, z czego 8 na podstawie umów o pracę, na pełny etat.

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