

# **SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI**

**THE DUST S.A.**



**01.01.2019 R. – 31.12.2019 R.**

**Wrocław, 20 marca 2020 r.**

## SPIS TREŚCI

<b>1. Podstawowe informacje o Spółce .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Podstawa sporządzenia sprawozdania .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Okres, którego dotyczy sprawozdanie .....</b>	<b>4</b>
<b>4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2019, a także po jego zakończeniu.....</b>	<b>4</b>
4.1. Aktualizacja strategii rozwoju.....	4
4.2. Gra oparta na motywach twórczości Pana Jacka Piekary .....	4
4.2.1. Gra mobilna.....	5
4.2.2. Program motywacyjny.....	5
4.2.3. Gra planszowa .....	6
4.3. Produkcja średniobudżetowych gier we współpracy z inwestorem współfinansującym .....	6
4.3.1. Exterminator Simulator .....	7
4.3.2. Hotel Renovator.....	7
4.3.3. Car Thief Simulator .....	7
4.4. Produkcja aplikacji dla PKP Polskie Linie Kolejowe S.A. ....	8
4.5. Gry Frankenstein i Together .....	8
4.6. Emisja akcji serii E i pozyskanie 1,8 mln zł.....	8
4.7. Podpisanie umowy o współpracy z T-Bull S.A. w zakresie prowadzenia wspólnych działań promocyjnych .....	9
<b>5. Przewidywany rozwój Spółki .....</b>	<b>9</b>
<b>6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju .....</b>	<b>10</b>
<b>7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa .....</b>	<b>10</b>
<b>8. Informacja o akcjach własnych.....</b>	<b>10</b>
<b>9. Oddział Spółki.....</b>	<b>10</b>
<b>10. Zatrudnienie .....</b>	<b>11</b>
<b>11. Środowisko naturalne.....</b>	<b>11</b>
<b>12. Zarządzanie ryzykiem.....</b>	<b>11</b>
12.1. Ryzyka bezpośrednio związane ze Spółką i prowadzoną przez nią działalnością .....	11
12.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki .....	15

## 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 na urządzenia mobilne
<b>REGON</b>	022411447
<b>Kapitał zakładowy</b>	170.500,00 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 producentem gier na urządzenia elektroniczne: smartfony i tablety oraz komputery PC i konsole. Model biznesowy Spółki zakłada prowadzenie działalności na dwóch płaszczyznach: produkcja gier własnych oraz produkcja gier na zlecenie podmiotów trzecich.

### Gry własne

Gry własne mają potencjał do osiągania bardzo wysokich stóp zwrotu, dlatego aktualnie Spółka skupia się na tym segmencie. W 2019 r. rozpoczęte zostały prace nad największym i najważniejszym projektem w historii The Dust, tj. nad grą „I, the Inquisitor” opartą na motywach powieści „Cyklu Inkwizytorskiego” autorstwa Jacka Piekary (uznawanego za jednego z najpopularniejszych pisarzy literatury fantastycznej w Polsce).

Studio realizuje również mniejsze (średniobudżetowe) produkcje, w tym gry symulacyjne. 29 października 2019 r. Spółka podpisała list intencyjny z PerpGames.com Limited stanowiący o zamiarze współpracy w celu wydania przez Perp Games wyprodukowanych przez Emitenta dwóch gier – Frankenstein: Beyond The Time na PlayStation 4 (obecnie gra jest dostępna na Steam) oraz Together na Nintendo Switch (obecnie gra jest przedstawiona na Steam jako „coming soon”). Perp Games to wydawca, który w swoim portfolio ma takie tytuły jak The Angry Birds Movie 2 VR: Under Pressure czy Fruit Ninja VR.

Poza powyższym aktualnie The Dust pracuje i analizuje popyt nad 3 grami o budżecie ok. 300 tys. zł. których preprodukcje zamieściła na platformie STEAM oraz przygotowuje się do publikacji kolejnych 4 preprodukcji.

### Gry na zlecenie

Gry na zlecenie podmiotów trzecich stanowią relatywnie bezpieczne źródło przychodów, a więc ważny element dywersyfikacji. Spółka z sukcesem zrealizowała szereg gier reklamowych (advergaming), m.in. „Kapsel Run!”, „Kapsel Run 2 Challenge”, „Gry Kubusia” (marki Tymbark i Kubuś –

Grupa Maspex) czy też gry edukacyjne dla Urzędu Transportu Kolejowego związane z bezpieczeństwem na obszarach kolejowych. W portfolio The Dust jest również pierwsza gra w technologii AR na platformę Microsoft – „King of Cards”.

Projekty Spółki spotykają się z bardzo pozytywnym odbiorem, czego dowodem są m.in. prestiżowe nagrody i wyróżnienia: Golden Arrow, Impactor, Mobile Trends, Kreatura czy też Effie Awards – Tymbark Prank! drugą najlepszą kampanią w kategoriach „brand experience” i „napoje bezalkoholowe” (dwie srebrne statuetki), przy czym znaczna część tej kampanii (gra mobilna) była realizowana przez The Dust.

## **2. Podstawa sporządzenia sprawozdania**

Niniejsze sprawozdanie Zarządu The Dust S.A. z działalności Spółki zostało sporządzone na podstawie art. 49 ustawy o rachunkowości 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 2019, który dla Spółki rozpoczyna się 1 stycznia 2019 r., a kończy się 31 grudnia 2019 r.

## **4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2019, a także po jego zakończeniu**

### **4.1. Aktualizacja strategii rozwoju**

2 sierpnia 2019 r. Spółka opublikowała zaktualizowaną strategię swojego rozwoju na lata 2019-2022. Jej założenia zostały przedstawione w punkcie 5.

### **4.2. Gra oparta na motywach twórczości Pana Jacka Piekary**

25 marca 2019 r. Spółka zawarła umowę, na podstawie której nabyła od Pana Jacka Piekary (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 grze.

12 lipca 2019 r. Spółka zawarła umowę z inwestorem, który współfinansuje kwotą 3 mln złotych częściowy koszt opracowania i wydania gry na PC, PlayStation i Xbox. Wkład jest bezzwrotny bez względu na wynik ekonomiczny komercjalizacji gry, poza wyszczególnionymi przypadkami zawinionymi przez Emitenta. Zabezpieczeniem Inwestora jest zastaw rejestrowy na akcjach Spółki posiadanych przez Me & My Friends S.A. (jednostka dominująca wobec The Dust) (300.000 akcji przy najwyższej sumie zabezpieczenia w kwocie 5 mln zł). W zamian za wkład Inwestor ma zagwarantowane prawo do pobierania wynagrodzenia prowizyjnego uzależnionego od przychodów generowanych przez sprzedaż gry. Spółka i inwestor określili budżet produkcji gry na ponad 7 mln zł.

Na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu prowadzone są intensywne działania związane z produkcją gry.

#### 4.2.1. Gra mobilna

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

The Dust ma być odpowiedzialny za:

- przygotowanie projektów graficznych spójnych ze stylistyką gry wydanej na innych platformach,
- nadzór nad koncepcją i wykonaniem gry.

T-Bull ma być odpowiedzialny za:

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

Podpisany list ma charakter intencyjny. Realizacja przedsięwzięć podejmowanych na jego podstawie wymaga szczegółowego uregulowania w odrębnej umowie, która powinna być zawarta do 31 grudnia 2019 r. (okres obowiązywania listu intencyjnego). Pomimo upływu wskazanego terminu i braku zawarcia umowy, ani aneksu do listu intencyjnego, The Dust i T-Bull nie zmniejszyli zainteresowania współpracą w przedmiotowym zakresie.

#### 4.2.2. Program motywacyjny

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

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

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

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

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

Przyjęcie listy osób uprawnionych do objęcia warrantów subskrypcyjnych leży w kompetencji Zarządu, za zgodą Rady Nadzorczej.

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

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

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

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

#### **4.2.3. Gra planszowa**

Umowa z Panem Jackiem Piekarą dotyczy również udzielenia Spółce licencji uprawniającej The Dust do wykorzystania autorskich praw majątkowych w zakresie produkcji, dystrybucji i sprzedaży gry planszowej bazującej na „Cyklu Inkwizytorskim”, z zastrzeżeniem, że licencja taka do końca 2024 r. przysługuje innej osobie. W związku z tym Emitentowi licencja została udzielona na wypadek chęci stworzenia przez The Dust gry planszowej po tym okresie, a jeśli wcześniej, to w ramach porozumienia z ww. licencjobiorcą. Aktualnie gra planszowa ma dla Spółki znaczenie drugorzędne w stosunku do gier elektronicznych, dlatego na najbliższą przyszłość nie planuje działań ukierunkowanych na jej produkcję.

#### **4.3. Produkcja średniobudżetowych gier we współpracy z inwestorem współfinansującym**

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

W ramach ww. umowy trwają już prace nad siedmioma projektami.

Na podstawie tworzonych i opublikowanych w serwisie Steam preprodukcji, Spółka i Inwestor dokonują analizy popytu, po czym podejmują decyzję o produkcji pełnej wersji gier.

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

Na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu na platformie Steam (jako oczekujące „coming soon”) przedstawione są 3 gry: Exterminator Simulator, Hotel Renovator i Car Thief Simulator.

#### **4.3.1. Exterminator Simulator**

Prezentacja gry Exterminator Simulator na platformie Steam miała miejsce 25 listopada 2019 r.

W rozgrywce tej gracz wcieli się w rolę dezynsektora. Jego zadaniem będzie podejmowanie zleceń związanych z tępieniem szkodników. Gracz przeniesie się do opuszczonych fabryk, domów czy kamperów, które opanowane są przez insekty i niebezpieczne zwierzęta. Zadaniem gracza będzie znalezienie ukrywających się szkodników i pozbycie się ich z terenu. Do walki z niepożądanymi lokatorami będzie mógł wykorzystać dedykowaną broń, np. elektryczne kijki na węże czy generatory dymu. Dezynsektor za dobrze wykonaną pracę dostanie sowitą zapłatę, dzięki której będzie mógł rozwijać swoją postać i ekwipunek.

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 2020 roku. Zarząd Spółki prowadzi obecnie analizę popytu dla tej produkcji.

#### **4.3.2. Hotel Renovator**

Prezentacja gry Hotel Renovator na platformie Steam miała miejsce 27 grudnia 2019 r.

W symulatorze gracz wcieli się we właściciela hotelu, który własnymi rękoma będzie musiał wszystko naprawić. Hotel jest w tragicznym stanie, a zadaniem gracza będzie przywrócenie mu świetności, póki po pokoju, piętro po piętrze, przy czym na początku nie na wszystko będzie go stać. W Hotel Renovator oprócz remontowania pokoi do dyspozycji będą też inne pomieszczenia, takie jak basen czy restauracja, które również będą wymagały odświeżenia. Każdy gracz będzie mógł wyposażyć hotel we własnym stylu, jeżeli będzie miał środki na ten cel. Pieniądze na rozwój gracze będą oczywiście uzyskiwać z wynajmu pokoi, sal konferencyjnych i innych części obiektu, jak np. restauracja. Tak jak w życiu, niektórzy klienci wystawią po pobycie pozytywną opinię, co przełoży się na zwiększenie popularności hotelu lub negatywną, jeżeli np. gracz nie zadba o posprzątanie pokoju przed ich przyjazdem.

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 2020 roku. Zarząd Spółki prowadzi obecnie analizę popytu dla tej produkcji.

#### **4.3.3. 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 przemalować 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. Zarząd Spółki prowadzi obecnie analizę popytu dla tej produkcji.

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

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

Na podstawie umowy The Dust zaprojektował i wykonał już dwie aplikacje mobilne (w tym jedną w technologii VR). Wynagrodzenie The Dust za powyższy zakres wyniosło 253 tys. zł netto (311 tys. zł brutto).

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

#### **4.5. Gry Frankenstein i Together**

29 października 2019 r. Spółka podpisała list intencyjny z PerpGames.com Limited („Perp Games”). Dokument stanowi, że obie strony zamierzają współpracować w celu wydania przez Perp Games wyprodukowanych przez Emitenta dwóch gier: Frankenstein: Beyond The Time oraz Together. Planuje się, że gry zostaną wydane w I kwartale 2020 r.

Pierwszy z ww. tytułów ma zostać wydany na PlayStation VR (obecnie jest już dostępny na Steam), a drugi na Nintendo Switch (obecnie jest zaprezentowany na Steam jako tytuł nadchodzący „coming soon”).

Perp Games to wydawca, który w swoim portfolio ma takie tytuły jak The Angry Birds Movie 2 VR: Under Pressure czy Fruit Ninja VR.

#### **4.6. Emisja akcji serii E i pozyskanie 1,8 mln zł**

12 listopada 2019 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie The Dust podjęło m.in. uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę nie mniejszą niż 0,10 zł i nie większą niż 22.500,00 zł, tj. do kwoty nie mniejszej niż 148.000,10 zł i nie większej niż 170.500,00 zł, poprzez emisję nie mniej niż 1 i nie więcej niż 225.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

26 listopada 2019 r. Emitent zawarł z trzema inwestorami umowy objęcia przez tych inwestorów łącznie 225.000 akcji Spółki serii E. Cena emisyjna za 1 akcję wynosiła 8,00 zł, co oznacza pozyskanie



przez Spółkę środków pieniężnych w wysokości 1,8 mln zł (kwota brutto, która zostanie pomniejszona o koszty emisji). Objęcie przedmiotowych akcji nastąpiło za wkłady pieniężne (przelewy bankowe).

Akcje serii E zostały zarejestrowane w KRS w dniu 18 marca 2020 r. Będą one przedmiotem ubiegania się o wprowadzenie do prowadzonego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Alternatywnego Systemu Obrotu (NewConnect).

#### **4.7. Podpisanie umowy o współpracy z T-Bull S.A. w zakresie prowadzenia 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 są pobierane przez użytkowników ze znacznej większości krajów świata w liczbie 214 tys./dzień (średnia dzienna z miesiąca lutego 2020 r.), co może być potencjalnym olbrzymim rynkiem dla reklamy gier The Dust

Natomiast The Dust skupiony jest na produkcji kilku 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 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. posiada istotny pakiet akcji The Dust S.A.

## **5. Przewidywany rozwój Spółki**

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

1. dywersyfikacja ryzyka działalności Spółki poprzez utworzenie trzech specjalizacji opartych o produkcję własnych gier autorskich:
  - a. produkcja wysokobudżetowej gry na podstawie „Cyklu Inkwizytorskiego” Jacka Piekary,
  - b. produkcja wielu średniobudżetowych gier w modelu premium w celu wydawania co najmniej kilku własnych gier rocznie na różne platformy, w szczególności symulatorów na PC (dywersyfikacja portfolio, rozpoczęcie produkcji w 2019 roku, pierwsze premiery zaplanowano na 2020 rok),
  - c. tworzenia gier na zlecenie;
2. portowanie (dostosowywanie na inne platformy) własnych gier na PC, PS, Xbox i Nintendo Switch;

3. dywersyfikacja źródeł przychodów: przychody z gier tworzonych na zlecenie, przychody z wydawania własnych gier, dotacje, przychody z gier tworzonych na podstawie umów koprodukcyjnych z inwestorami, umowy z wydawcami;
4. rozwój potencjału Spółki poprzez zwiększanie liczby zespołów i rozbudowę obecnych;
5. wprowadzenie programu motywacyjnego dla pracowników i współpracowników Spółki opartego o akcje The Dust.

## **6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

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

## **7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa**

Poniżej przedstawione zostały podstawowe wyniki finansowe za rok obrotowy 2019, tj. za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 r., a w przypadku pozycji bilansowych – stan na dzień 31.12.2019 r.:

- przychody netto ze sprzedaży produktów: 406 tys. zł,
- EBITDA (strata operacyjna nieuwzględniająca kosztu amortyzacji): -576 tys. zł,
- strata netto: -658 tys. zł,
- aktywa trwałe: 431 tys. zł,
- aktywa obrotowe: 2 736 tys. zł,
- należności: 482 tys. zł,
- zobowiązania: 554 tys. zł,
- kapitał własny: 2 614 tys. zł,
- suma bilansowa: 3 168 tys. zł.

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

## **8. Informacja o akcjach własnych**

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

## **9. Oddział Spółki**

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

## 10. Zatrudnienie

Na dzień 31.12.2019 r. Spółka zatrudniała<sup>1</sup> 17 osób, z czego 15 osób na podstawie umów o pracę, na pełny etat.

Przy realizacji danych projektów Emitent współpracuje 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 narażona jest Spółka. Listy tej nie należy traktować jako zamkniętej. Ze względu na złożoność i zmienność warunków prowadzenia działalności gospodarczej również inne, nieujęte w niniejszym dokumencie, czynniki mogą wpłynąć w sposób negatywny na działalność Spółki i jej sytuację finansową.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, ryzyka kredytowego, ryzyka istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz ryzyka utraty płynności finansowej. Zarząd Spółki prowadzi działalność, zwracając uwagę na minimalizację ekspozycji Spółki na wszystkie zdiagnozowane ryzyka.

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

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

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

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

- w segmencie gier własnych: zaawansowanie technologiczne produktów, umiejętność dostosowywania się do trendów rynkowych i gustów graczy, a wręcz umiejętność ich przewidywania, dostępność na rynku konkurencyjnych tytułów, umiejętność dotarcia do tych graczy na konkurencyjnym rynku (marketing), umiejętność monetyzacji gry (wywołania odpowiedniego przełożenia na przychody Spółki),
- w segmencie gier na zlecenie: umiejętność pozyskiwania zleceń, realizacja kontraktów zgodnie z wymogami zamawiających.

<sup>1</sup> 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).

Produkcja gier w znacznej mierze jest pracą artystyczną, w której powodzenie zależy również od czynników trudnych do określenia, czasem wręcz od szczęścia. Rynek zna dobre jakościowo gry, które nie odniosły istotnego sukcesu oraz gry, których fabuła, grafika lub inne elementy określone byłyby przez specjalistów jako niewystarczające, ale jednak znalazły uznanie wśród graczy na całym świecie.

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

### **Ryzyko związane z nowymi projektami**

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

### **Ryzyko związane z dywersyfikacją produktową i przychodową**

The Dust prowadzi działania mające na celu dywersyfikację przychodów poprzez produkcję relatywnie szerokiego spektrum gier. Spółka zarówno przyjmuje zlecenia podmiotów trzecich, jak i produkuje własne gry.

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.

### **Ryzyko związane z dystrybucją gier**

Publikacja gier odbywa się poprzez najważniejsze dedykowane temu globalne serwisy, co jest związane z koniecznością akceptacji regulaminów tych platform, z wyłączeniem możliwości negocjacji. Ponadto ich działalność jest regulowana przepisami prawnymi innych krajów niż działalność Spółki. Istnieje zatem ryzyko, że niespełnienie przez Spółkę lub jej tytuł warunków regulaminu, jego naruszenie lub wprowadzenie niekorzystnych dla Spółki zmian, ograniczy lub uniemożliwi publikację danego tytułu lub większej ich ilości, co w konsekwencji może doprowadzić do spadku przychodów ze sprzedaży, konieczności odpisu w koszty poniesionych nakładów na produkcję, a w dalszej perspektywie – pogorszenia sytuacji finansowej Spółki.

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

W przyszłości Spółka nie wyklucza wydawanie gier w wersji pudełkowej i ich dystrybucję tradycyjnymi (nieinternetowymi) kanałami sprzedażowymi. Związane jest z tym dodatkowe ryzyko niedostosowania wielkości produkcji do zapotrzebowania rynkowego, a także ryzyko poniesienia kosztów produkcji i dystrybucji niewspółmiernych do osiągniętych przychodów (zwłaszcza w przypadku małego popytu i nieosiągnięcia pozytywnego efektu skali).

### **Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier**

Spółka w procesie produkcji swoich gier korzysta z silnika (główna część kodu aplikacji) Unity 3D Unity Technologies, wykupując okresowo subskrypcję z dostępem do tej technologii. Wiążą 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 może korzystać z elementu bez ograniczeń rzeczowych i czasowych. Ponadto, nie są to kluczowe dla Spółki elementy, a ilość ich dostawców na rynku zapewnia Spółce działalność praktycznie pozbawioną ryzyka związanego z nabywaniem zewnętrznych technologii (z wyłączeniem silnika, o którym mowa powyżej).

### **Ryzyko związane z kadrami**

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

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

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

### **Ryzyko związane z pogorszeniem wizerunku Spółki**

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

### **Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich**

W procesie produkcji Spółka nabywa autorskie prawa majątkowe do gier i ich poszczególnych modułów od pracowników / podmiotów współpracujących, a także, w przypadku części technologii, Spółka działa na podstawie uzyskanych licencji. Istnieje jednak ryzyko, iż osoby trzecie będą w posiadaniu praw własności intelektualnej do poszczególnych modułów bądź projektów gier oraz roszczeń kierowanych do Spółki od osób, które uważają się za rzeczywistych twórców poszczególnych modułów i którymi nie zawarto skutecznej umowy przeniesienia praw autorskich. W związku z tym istnieje ryzyko, że Spółka będzie zobowiązana do zapłaty kar bądź odszkodowań z tego tytułu.

### **Ryzyko związane z dalszym finansowaniem działalności**

Poziom środków pieniężnych Spółki jest aktualnie wystarczający do finansowania jej działalności i realizowania strategii rozwoju. Nie można jednak wykluczyć, że Spółka będzie potrzebowała 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 i jej wyniki finansowe.

### **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 prowadzi może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

### **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Spółka narażona jest na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów i/lub poniesienie dodatkowych kosztów. Wskazane okoliczności mogą mieć znaczący negatywny wpływ na działalność i sytuację finansową Spółki, a skala tego ewentualnego zjawiska jest nieprzewidywalna.

Aktualnie bardzo istotnym czynnikiem ryzyka jest występowanie na świecie pandemii koronawirusa COVID-19. Spółka nie jest w stanie ocenić wpływu pandemii na Spółkę i jej wyniki finansowe.

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 Spółka wprowadziła w swoim przedsiębiorstwie pracę zdalną, która przebiega bezproblemowo. Cele Spółki są realizowane.

### **Ryzyko związane z zapisami statutu**

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

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

## **12.2. Ryzyka związane z otoczeniem Spółki**

### **Ryzyko związane z otoczeniem makroekonomicznym i trendami rynkowymi**

Spółka prowadzi działalność w branży charakteryzującej się wysokim stopniem globalizacji. Na poziomie przychodów mają wpływ tendencje na rynku nie tylko polskim, ale światowym. Rynek gier elektronicznych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które dotychczasowe produkty Spółki nie będą się wpisywać. Podobnie, nowy produkt Spółki, stworzony z myślą o dotychczasowych preferencjach konsumentów może nie zostać dobrze przyjęty ze względu na nagłą zmianę trendów. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Wpływ na wysokość osiąganych przez Spółkę przychodów mają również czynniki makroekonomiczne związane z zasobnością oraz nastrojami konsumentów, np.: tempo wzrostu PKB, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, stopa bezrobocia. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju. Należy podkreślić, że z perspektywy prowadzonej przez Spółkę działalności (odbiorcy z całego świata, zwłaszcza w segmencie gier własnych) istotna jest koniunktura wielu państw.

### **Ryzyko ze strony konkurencji**

Branża gier elektronicznych, w ramach której Spółka prowadzi działalność charakteryzuje się dynamicznym wzrostem i wysoką konkurencyjnością. Funkcjonuje w niej relatywnie duża liczba krajowych i zagranicznych podmiotów. Wszyscy deweloperzy gier mobilnych konkurują między sobą publikowanymi tytułami, a w szczególności proponowanym scenariuszem 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.

### **Ryzyko związane z nielegalnym udostępnianiem produktów Spółki**

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

### **Ryzyko związane z przepisami prawno-podatkowymi**

Istotne ryzyko dla rozwoju działalności oraz dla wyników finansowych Spółki mogą stanowić przepisy prawne, w tym zwłaszcza ich nieprecyzyjne zapisy, zmiany, różne interpretacje, różnice w orzecznictwie – w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa handlowego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej, uregulowań dotyczących ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa pracy lub przepisów dotyczących rynku kapitałowego. Ziszczenie się tego ryzyka może spowodować nałożenie wysokich sankcji/kar na Spółkę, które w skrajnych przypadkach mogą doprowadzić nawet do jej niewypłacalności.

### **Ryzyko walutowe**

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

Zmiany kursowe mogą mieć przełożenie na wyniki finansowe Spółki.

### **Ryzyko nałożenia przez kar/sankcji na Spółkę przez KNF lub GPW**

Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na Spółkę kary/sankcje za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa. Należy w tym zakresie mieć na uwadze przede wszystkim Rozdział 5 Rozporządzenia MAR („Środki i sankcje administracyjne”), Rozdział 7 Ustawy o ofercie („Sankcje administracyjne za naruszenie przepisów”) oraz Dział VIII Ustawy o obrocie („Sankcje administracyjne za naruszenie przepisów”). Obciążenie finansowe Spółki z tego tytułu może sięgać wielu milionów złotych, co może skutkować jej całkowitą niewypłacalnością i postawieniem w stan upadłości.

Sankcje finansowe przewidziane są również w Regulaminie Alternatywnego Systemu Obrotu i mogą one być nałożone Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. za nieprzestrzeganie tego dokumentu.

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