

THE DUST S.A.

**THE
DUST**
JUST PLAY

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

AUTORYZOWANY
DORADCA:



SPIS TREŚCI

1. Podstawowe informacje o Spółce	3
2. Kwartalne skrócone sprawozdanie finansowe	4
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.....	6
3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu.....	7
4. Charakterystyka istotnych dokonań i niepowodzeń.....	7
4.1. Debiut na NewConnect.....	7
4.2. Realizacja strategii rozwoju.....	7
4.2.1. Zdarzenia szczególne w segmencie produkcji własnych.....	8
4.2.2. Zdarzenia szczególne w segmencie produkcji na zlecenie	9
4.3. Wyniki finansowe	10
5. Informacja na temat prognozy wyników finansowych.....	11
6. Informacje na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych	11
7. Informacje na temat grupy kapitałowej	11
8. Struktura akcjonariatu	11
9. Zatrudnienie.....	12

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).

Projekty Spółki spotykają się z bardzo pozytywnym odbiorem, czego dowodem są m.in. wyróżnienie w konkursie Kreatura 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.

Akcje Spółki notowane są na NewConnect od 16 kwietnia 2018 r.

2. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe

2.1. Bilans – aktywa

Wyszczególnienie	31.03.2018 r. [PLN]	31.03.2017 r. [PLN]
A. Aktywa trwałe	1 026 945,83	264 245,54
I. Wartości niematerialne i prawne	686 933,17	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	102 445,85	7 722,04
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	237 566,81	256 523,50
B. Aktywa obrotowe	1 303 483,40	721 761,15
I. Zapasy	11 687,08	55 422,52
II. Należności krótkoterminowe	245 974,91	373 797,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	1 044 698,04	281 188,85
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1 123,37	11 352,78
C. Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	2 330 429,23	986 006,69

2.2. Bilans – pasywa

Wyszczególnienie	31.03.2018 r. [PLN]	31.03.2017 r. [PLN]
A. Kapitał własny	2 287 080,70	876 985,62
I. Kapitał podstawowy	148 000,00	133 500,00
II. Kapitał zapasowy	2 074 098,21	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	198 531,25	40 375,08
VI. Zysk (strata) netto	-133 548,76	236 610,54
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	43 348,53	109 021,07
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	43 348,53	109 021,07
IV. Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
PASYWA RAZEM	2 330 429,23	986 006,69

2.3. Rachunek zysków i strat

Wyszczególnienie	01.01.2018 r. – 31.03.2018 r. [PLN]	01.01.2017 r. – 31.03.2017 r. [PLN]
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	224 813,42	483 389,90
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	53 694,88	338 103,85
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	-452 666,49	145 286,05
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	623 785,03	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	388 896,00	206 718,27
I. Amortyzacja	21 898,93	644,60
II. Zużycie materiałów i energii	18 130,89	5 395,39
III. Usługi obce	114 816,53	94 223,31
IV. Podatki i opłaty	0,00	564,00
V. Wynagrodzenia	190 380,72	88 355,01
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	25 916,15	8 633,92
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	17 752,78	8 902,04
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-164 082,58	276 671,63
D. Pozostałe przychody operacyjne	31 047,62	51,86
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	31 047,62	51,86
E. Pozostałe koszty operacyjne	1,39	1,46
I. Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	1,39	1,46
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-133 036,35	276 722,03
G. Przychody finansowe	0,00	5,41
I. Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
II. Odsetki	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	5,41

H. Koszty finansowe	512,41	1 055,90
I. Odsetki	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
IV. Inne	512,41	1 055,90
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-133 548,76	275 671,54
J. Podatek dochodowy	0,00	39 061,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-133 548,76	236 610,54

2.4. Zestawienie zmian w kapitale własnym

Wyszczególnienie	01.01.2018 r. - 31.03.2018 r. [PLN]	01.01.2017 r. - 31.03.2017 r. [PLN]
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	2 420 629,46	640 375,08
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	2 420 629,46	640 375,08
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	2 287 080,70	2 420 629,46
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	2 287 080,70	2 420 629,46

2.5. Rachunek przepływów pieniężnych

Wyszczególnienie	01.01.2018 r. - 31.03.2018 r. [PLN]	01.01.2017 r. - 31.03.2017 r. [PLN]
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
I. Zysk (strata) netto	-133 548,76	236 610,54
II. Korekty razem	421 343,34	-437 132,76
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I±II)	<u>287 794,58</u>	<u>-200 522,22</u>
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
I. Wpływy	0,00	0,00
II. Wydatki	698 915,03	8 128,46
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	<u>-698 915,03</u>	<u>-8 128,46</u>
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
I. Wpływy	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	<u>0,00</u>	<u>0,00</u>

Wyszczególnienie	01.01.2018 r.	01.01.2017 r.
	- 31.03.2018 r. [PLN]	- 31.03.2017 r. [PLN]
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III+B.III+C.III)	-411 120,45	-208 650,68
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	-411 120,45	-208 650,68
F. Środki pieniężne na początek okresu	1 455 818,49	489 839,53
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+D)	1 044 698,04	281 188,85

3. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Raport kwartalny obejmuje okres od 1 stycznia 2018 r. do 31 marca 2018 r. Przedstawione zostały w nim również dane porównawcze za analogiczny okres 2017 r.

Zaprezentowane dane finansowe, zgodnie z najlepszą wiedzą Zarządu Spółki, sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi (polskimi) zasadami rachunkowości, odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy. Raport zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki.

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. Debiut na NewConnect

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

4.2. Realizacja strategii rozwoju

W raportowanym okresie Spółka prowadziła intensywne działania związane z realizacją strategii rozwoju, która zakłada:

- zwiększanie liczby realizowanych projektów przy jednoczesnym podniesieniu ich atrakcyjności i zaawansowania technologicznego;

- produkcję najwyższej jakości gier na wszystkie popularne platformy mobilne:
 - gry na zlecenie (advergaming) – docelowo (do końca 2019 r.) ok. 30% przychodów,
 - 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 Spółki 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 dokumentu 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 dokumentu cel nieskonkretyzowany czasowo).

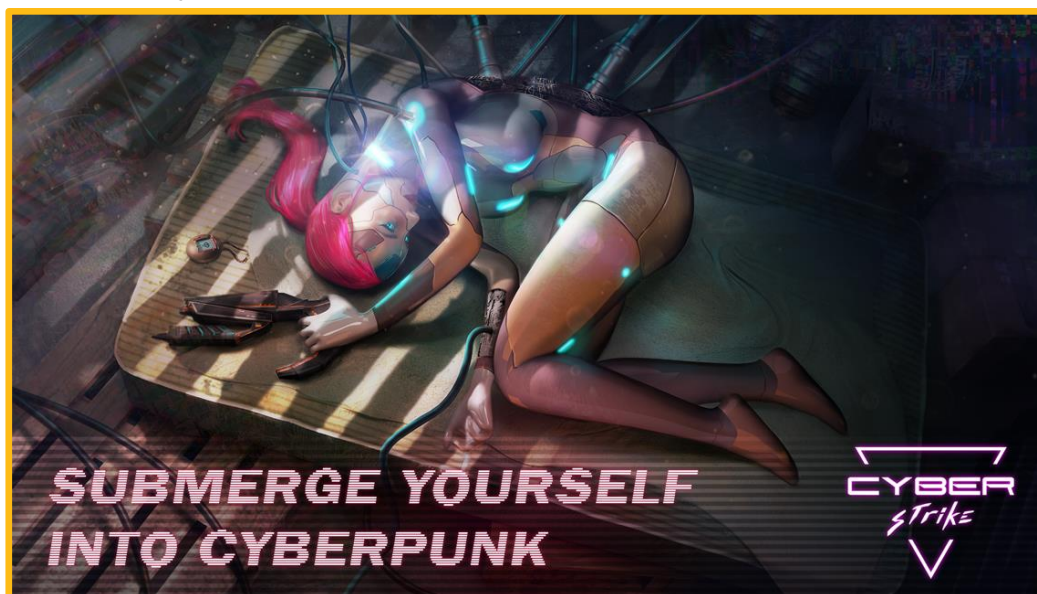
4.2.1. Zdarzenia szczególne w segmencie produkcji własnych

W I kwartale 2018 r. Spółka opublikowała w modelu F2P (free to play) jedną grę własną na urządzenia mobilne. Jest to *Cyber Strike – Infinite Runner*, która łączy gatunki shooter, runner i RPG. Jej akcja rozgrywa się cyberpunkowym świecie postapokaliptycznego Nowego Jorku, gdzie władzę sprawują militarne korporacje. Główna postać gry to android, który na skutek błędu naukowców budzi się w zamkniętej placówce badawczej i wypowiada wojnę swoim twórcom.

Grafika. Gra Cyber Strike – Infinite Runner



Grafika. Gra Cyber Strike – Infinite Runner



4.2.2. Zdarzenia szczególne w segmencie produkcji na zlecenie

W raportowanym okresie Emitent wraz z Me & My Friends S.A. (podmiot dominujący wobec Emitenta) złożyli ofertę w organizowanym przez Urząd Transportu Kolejowego postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego pn. „Opracowanie i wykonanie interaktywnych pomocy dydaktycznych w postaci trzech aplikacji i gry symulacyjnej oraz opracowanie i wykonanie aplikacji mobilnej na potrzeby prowadzenia zajęć edukacyjnych w ramach Projektu Kampania Kolejowe ABC”. Zamówienie jest podzielone na część 1, część 2 i część 3.

W części 3 najwyżej oceniona została oferta Emitenta oraz Me & My Friends S.A. (pismo zamawiającego z 13 kwietnia 2018 r.), co oznacza, że wysoce prawdopodobne jest zawarcie umowy realizacyjnej na tę część zadania, tj. na opracowanie i wykonanie aplikacji mobilnej 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 o aplikacji mobilnej w formie animacji.

Oferta Emitenta oraz Me & My Friends S.A. opiewa na kwotę 456.387,81 zł brutto, przy czym ok. 90% realizacji i przychodów przypada na Emitenta, a ok. 10% na Me & My Friends S.A. Zgodnie z wymogami UTK część 3 zamówienia zostanie zrealizowana najpóźniej do 28 września 2018 r.

W pozostałych dwóch częściach Spółka wraz Me & My Friends S.A. również złożyli oferty. Postępowanie w zakresie części 1 zostało unieważnione, a proces oceny ofert dotyczących części 2 dotychczas nie został zakończony.

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 od II połowy 2017 r. Emitent skupiony jest na intensywnym rozwoju pierwszego z powyższych segmentów. Przychody z nim związane są:

- uzależnione od tego, jak dana gra zostanie przyjęta przez rynek rozrywki,
- rozciągnięte na cały (kilkuletni) okres życia danego produktu,
- przesunięte w czasookresie względem ich konsumpcji przez graczy, co jest związane z cyklami rozliczeniowymi z platformami dystrybucyjnymi.

Jednocześnie rozwój Spółki skutkował zwiększeniem poziomu kosztów. Konsekwencją powyższego było osiągnięcie przez Emitenta straty operacyjnej i straty netto na poziomie netto w kwocie ponad 133 tys. zł.

Dzięki jednak pozyskaniu przez Emitenta środków pieniężnych z emisji 145.000 akcji serii C możliwe jest powiększanie zasobów Spółki wystarczających na realizację strategii rozwoju zarówno w segmencie gier własnych, jak i gier na zlecenie. Należy mieć na uwadze, że wpływ tych środków od oferującego nastąpił dopiero w IV kwartale 2017 r. (po rejestracji przedmiotowych akcji w KRS). W I kwartale 2018 r. możliwe już było prowadzenie intensywnych działań na obu wyżej wymienionych płaszczyznach.

W raportowanym okresie Spółka kontynuowała prace w zakresie realizacji gier własnych: odbył się debiut *Cyber Strike – Infinite Runner* (o czym mowa w punkcie 4.2.1), a także przygotowywane były inne realizacje, w tym z wykorzystaniem technologii VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość).

Odnosnie natomiast produkcji na zlecenie, wysoce prawdopodobne jest, że Spółka będzie realizować kontrakt na rzecz Skarbu Państwa – Urzędu Transportu Kolejowego, o czym mowa w punkcie 4.2.2. Szacowany przychód z tego kontraktu dla The Dust S.A. wynosi ponad 330 tys. zł netto. Maksymalny termin realizacji został wyznaczony na 28 września 2018 r.

Mając na uwadze powyższe, Spółka zakłada poprawę wyników finansowych w kolejnych okresach sprawozdawczych.

Należy przy tym zwrócić uwagę na stabilną sytuację Emitenta i bezpieczną strukturę jego bilansu na dzień 31 marca 2018 r. Suma bilansowa wyniosła 2,3 mln zł, z czego 98% to kapitał własny, a jedynie 2% stanowią zobowiązania. Natomiast stan posiadanych środków pieniężnych wyniósł 1,04 mln zł. Są one przeznaczone na realizację strategii rozwoju przedstawionej w punkcie 4.2.

5. Informacja na temat prognozy wyników finansowych

Emitent nie przekazywał do publicznej wiadomości prognozy jego wyników finansowych.

6. 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 innowacyjne technologie VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość) i AR (augmented reality – rozszerzona rzeczywistość).

7. 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 ugruntowanej¹ pozycji na międzynarodowym rynku marketingu 360⁰, co może się przekładać w sposób pozytywny na pozyskiwanie przez Spółkę kontraktów w zakresie realizacji gier na rzecz poszczególnych marek (advergaming).

Emitent nie jest jednostką dominującą wobec żadnego podmiotu. W związku z tym Spółka nie sporządza sprawozdań skonsolidowanych.

8. Struktura akcjonariatu

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

Tabela. Struktura akcjonariatu The Dust S.A. na dzień 15.05.2018 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%
RAZEM:		1 480 000	100,00%	2 080 000	100,00%

¹ Przykładowi klienci (podmioty/marki): Gięda 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. Zatrudnienie

Na dzień 31.03.2018 r. Spółka zatrudniała² 14 osób, z czego 9 osób na podstawie umów o pracę, na pełny etat.

² Zatrudnienie rozumiane zgodnie z drugim zdaniem punktu 4a Załącznika nr 5 do Regulaminu ASO, wraz z powołaniem (członkowie Zarządu).