



SPRAWOZDANIE
Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU



ZA OKRES 01.01.2022-31.12.2022



BARN FINDERS
Europa
2

Spis treści

1.	Charakterystyka spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe.....	3
1.1.1.	Dane jednostki	3
1.1.2.	Przedmiot działalności.....	4
1.1.3.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	5
1.1.4.	Zarząd Spółki	6
1.1.5.	Rada Nadzorcza Spółki.....	6
1.2.	Zakres działalności Spółki	7
1.2.1.	Profil działalności Spółki	7
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	8
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	8
1.2.4.	Wishlist.....	9
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	9
3.	Przewidywany rozwój Spółki.....	10
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	11
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	11
6.	Pozostałe informacje	19
7.	Instrumenty finansowe	20

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 11 grudnia 2017 r. Rejestracja Spółki Duality S.A. w KRS miała miejsce na mocy postanowienia wydanego w dniu 12 stycznia 2018 r. przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. . Dz. U. z 2022 r. poz. 1467 ze zm.).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Duality S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Srebrna 16 lok. 308D, 00-810 Warszawa
Telefon:	+48 24 337 60 98
Adres poczty elektronicznej:	zarzad@dualitygames.eu
Adres strony internetowej:	www.dualitygames.eu
NIP:	5252736370
REGON:	369258474
KRS:	0000713329
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki wg klasyfikacji PKD obejmuje:

- 1) Pozostała działalność wspomagająca usługi finansowe, z wyłączeniem ubezpieczeń i funduszków emerytalnych (PKD 66.19.Z);
- 2) Działalność wspomagająca usługi finansowe, z wyłączeniem ubezpieczeń i funduszków emerytalnych (PKD 66.1);
- 3) Działalność związana z zarządzaniem funduszami (PKD 66.3; PKD 66.30.Z);
- 4) Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (PKD 58.21.Z);
- 5) Działalność związana z oprogramowaniem (PKD 62.01.Z);
- 6) Wydawanie gazet (PKD 58.13.Z);
- 7) Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków (PKD 58.14.Z);
- 8) Drukowanie gazet (PKD 18.11.Z);
- 9) Pozostała działalność wydawnicza (PKD 58.19.Z);
- 10) Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku (PKD 18.13.Z);
- 11) Reprodukacja zapisanych nośników informacji (PKD 18.20.Z);
- 12) Produkcja gier i zabawek (PKD 32.40.Z);
- 13) Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania (PKD 46.51.Z);
- 14) Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach (PKD 47.41.Z);
- 15) Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach (PKD 47.65.Z);
- 16) Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet (PKD 47.91.Z);
- 17) Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania (PKD 58.29.Z);
- 18) Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność (PKD 63.11.Z);
- 19) Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych (PKD 73.12.B);
- 20) Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet) (PKD 73.12.C);
- 21) Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach (PKD 73.12.D);
- 22) Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim (PKD 77.40.Z);
- 23) Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami (PKD 47.99.Z);
- 24) Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi (PKD 59.12.Z);
- 25) Działalność portali internetowych (PKD 63.12.Z).

1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2022 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 400.000,00 zł (słownie: czterysta tysięcy złotych) i dzielił się na 4.000.000 (słownie: cztery miliony) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każdy. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect.

- Kapitał zakładowy Emitenta**

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	1 600 000	40,00%	1 600 000	40,00%
B	560 000	14,00%	560 000	14,00%
C	240 000	6,00%	240 000	6,00%
D	40 000	1,00%	40 000	1,00%
E	60 000	1,50%	60 000	1,50%
F	560 000	14,00%	560 000	14,00%
G	80 000	2,00%	80 000	2,00%
H	60 000	1,50%	60 000	1,50%
I	300 000	7,50%	300 000	7,50%
J	500 000	12,50%	500 000	12,50%
Suma	4 000 000	100,00%	4 000 000	100,00%

Źródło: Emitent

- Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania**

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	438 043	10,95%	438 043	10,95%
Tomasz Strzałkowski	435 000	10,88%	435 000	10,88%
Cezary Oliszewski	399 600	9,99%	399 600	9,99%
Jakub Trzebiński	212 000	5,30%	212 000	5,30%
Pozostali*	2 515 357	62,88%	2 515 357	62,88%
Suma	4 000 000	100,00%	4 000 000	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

- **Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)**



* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO
Źródło: Emitent

1.1.4. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2022 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- **Tomasz Strzałkowski – Prezes Zarządu,**
- **Michał Szewerniak - Wiceprezes Zarządu.**

W dniu 01 września 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki powołała Zarząd Spółki Duality S.A. na kolejną kadencję. Kadencja Zarządu trwa pięć lat i jest wspólna dla wszystkich członków Zarządu. Rada Nadzorcza ponownie powołała na stanowisko Prezesa Zarządu Pana Tomasza Strzałkowskiego oraz Pana Michała Szewerniaka na stanowisko Wiceprezesa Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2022 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Marcin Kostrzewa – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Paweł Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Tomasz Czajkowski – Członek Rady Nadzorczej.

W trakcie 2022 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Rady Nadzorczej Spółki zaszły następujące zmiany. W związku z rezygnacją złożoną przez Pana Jakuba Władysława Trzebińskiego – Członka Rady Nadzorczej w dniu 17 grudnia 2021 roku, w dniu 18 marca 2022 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę w sprawie powołania Pana Michała Jana Szmida na członka Rady Nadzorczej. W dniu 27 czerwca 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta, wobec wygaśnięcia

kadencji Rady Nadzorczej Spółki, postanowiło o powołaniu Rady Nadzorczej na kolejną wspólną kadencję, która potrwa do 2027 roku.

W związku z powyższym skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Marcin Kostrzewa – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Grzegorz Arkadiusz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Szmidt – Członek Rady Nadzorczej,
- Tomasz Czajkowski – Członek Rady Nadzorczej,
- Paweł Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Duality S.A. prowadzi działalność od końca 2017 r. na rynku gier wideo jako producent i wydawca gier własnych oraz na zlecenie zewnętrznych podmiotów. Zespół składa się z bardzo doświadczonych deweloperów, z których część zdobywała doświadczenie w takich firmach jak: People Can Fly, Flying Wild Hogs czy Platige Image. Spółka w głównej mierze operuje w silniku Unreal Engine 4, rzadziej w Unity, skupiając się na grach na komputery stacjonarne.

Celem Spółki jest tworzenie i wydawanie produkcji własnych oraz podmiotów zewnętrznych. Spółka planuje produkcję gier na platformy PC/Steam, a także w przypadku najbardziej rentownych projektów przeniesienie ich na konsole PlayStation, Xbox i Nintendo Switch, co będzie ułatwione dzięki wykorzystywaniu silników Unreal Engine 4 i Unity. Duality S.A. zakłada, że każdy projekt będzie opierał się na cyklach prototypowania i badań rynkowych. Takie działania pozwalają przy relatywnie niskich nakładach finansowych zidentyfikować, a w dalszej fazie kierować rozwojem projektu w sposób najbardziej pożądany przez konsumenta. Pełnowymiarowa produkcja rozpocznie się w chwili pozyskania odpowiednio licznej bazy potencjalnych nabywców (Steam Wishlist). Dzięki opisanemu podejściu każdy projekt będzie miał zapewnioną co najmniej zadowalającą początkową sprzedaż, a ryzyko przeznaczenia zasobów firmowych na produkt nieadekwatny do potrzeb rynku będzie minimalne.

Duality S.A. planuje produkcję i wydawanie gier o zróżnicowanej tematyce i skierowanych do różnych grup docelowych. Swoją działalność planuje opierać na produkcji jednego tytułu o jakości AAA o znacznie większym budżecie, który tworzony jest przez najbardziej doświadczoną część zespołu oraz wiele mniejszych projektów, które wykonywane będą przez mniejsze zespoły i nadzorowane przez liderów poszczególnych działów. Taka polityka firmy pozwala na dywersyfikację przychodów, minimalizację ryzyka, a jednocześnie daje szansę na maksymalizację zysków. Duality S.A. jest także współwydawcą większości produkowanych przez siebie tytułów. W tym celu Spółka dba o własne kanały promocyjne. Ponadto Spółka planuje również wydawanie gier zewnętrznych zespołów.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) łącznie 11 gier.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania	Emitent	Sprzedaż
Barn Finders: The Pilot	PC	28.04.2020	Producent i wydawca	21 438
Barn Finders	PC	15.06.2020	Producent i współwydawca	23 844
Accident: The Pilot	PC	16.07.2020	Współproducent i współwydawca	168 441
Barn Finders: Amerykan Dream	PC	22.06.2021	Producent i współwydawca	9 188
Accident	PC	21.09.2021	Współproducent i współwydawca	17 364
Barn Finders VR: The Pilot	PC	8.02.2022	Wydawca	21 438
Barn Finders VR: Demo	PC	21.02.2022	Wydawca	10 773
Barn Finders VR	PC	2.06.2022	Wydawca	614
Barn Finders	Microsoft Xbox	17.06.2022	Współwydawca	12 185
Barn Finders	Sony PlayStation	17.06.2022	Wydawca	7 541
Barn Finders	Nintendo Switch	17.06.2022	Producent	6 022
Accident	Nintendo Switch	16.09.2022	Wydawca	547
Tales of Tomorrow: Experiment	PC	23.09.2022	Producent i współwydawca	399
Accident	Microsoft Xbox	9.12.2022	Wydawca	1 390
Accident	Sony PlayStation	9.12.2022	Wydawca	2 148

Źródło: Emitent

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Gra	Planowany termin wydania	Platforma
Unholy	2023	PC, Microsoft Xbox, Sony PlayStation

BarnFinders: Bid Wars DLC	Q2 2023	PC
Radiance	2023	PC
Barn Finders 2	TBA	PC, Microsoft Xbox, Sony PlayStation
废品大亨 (BarnFinders Chinese)	TBA	PC
Summer Camp	TBA	PC
Plane Accident	TBA	PC
Diorama Designer	TBA	PC

Źródło: Emitent

1.2.4. Wishlist

Łączna liczba graczy oczekujących na zakup wszystkich gier wydawanych przez Emitenta wynosi 326 381*.

Źródło: Steam

*dane na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W 2022 roku miały miejsce premiery gier:

1. **Barn Finders (wersja XBOX, PlayStation i Nintendo Switch) – 17 czerwca 2022 roku**
2. **Accident (wersja Nintendo Switch) – 16 września 2022 roku**
3. **Tales of Tomorrow: Experiment (PC) – 23 września 2022 roku**
4. **Accident (wersja XBOX i PlayStation) – 9 grudnia 2022 roku**

Popremierowy raport dotyczący sprzedaży gry Barn Finders VR, która miała swoją premierę na platformie STEAM w dniu 2 czerwca 2022 roku wykazał, że na 72 godziny od premiery, sprzedano się 141 egzemplarzy. Za wykonanie portu Gry na urządzenia Virtual Reality odpowiedzialna jest spółka Punch Punk S.A. z siedzibą w Łodzi.

W dniu 14 lipca 2022 roku został podpisany aneks do umowy z dnia 25 stycznia 2021 roku, dotyczący przeniesienia praw i zobowiązań wynikających z umowy z 505 Games SPA na nowo powstały brand wydawniczy należący do Digital Bros Group o nazwie Hook S.r.l. (dalej jako: Hook). Zmiana brandu podyktowana jest zmianami organizacyjnymi w Digital Bros Group i w żaden sposób nie wpływa na plany produkcyjne gry Unholy oraz członków zespołu produkcyjnego i marketingowego po stronie wydawcy. W dniu 30 września 2022 roku został podpisany aneks zakładający zwiększenie wkładu Hook w budżet gry Unholy o 159 120 EURO, w zamian za zmianę procentową udziałów w zysku w Grze z 60% do 70%. Całość zaangażowania Hook została zwiększona z 728 870 EUR (siedemset dwadzieścia osiem tysięcy osiemset siedemdziesiąt 00/100) do 887 990 EUR (osiemset osiemdziesiąt siedem tysięcy dziewięćset dziewięćdziesiąt 00/100). Powiększony budżet ma zostać wykorzystany do rozbudowy Gry o około 1 h gameplayu oraz dopracowanie finalnej wersji Gry. Całość produkcji zostanie wydłużona o 2 milestoney wg. standardu przyjętego do tej pory we współpracy. Premiera Gry zaplanowana jest na rok 2023.

W minionym roku Emitent przekazał informacje na temat rozpoczęcia prac nad Barn Finders 2: Europa. Gra to – zgodnie ze strategią Emitenta - projekt wysoko priorytetowy. Emitent przedstawił kilka podstawowych założeń

z którymi pracuje:

- Gra z Ameryki zostanie przeniesiona na nowo odkryty archipelag - Europa. Tam gracz będzie mógł odwiedzić mapy inspirowane europejskimi krajami takimi jak Niemcy, Francja, Polska, Kanada czy Meksyk,
- Gra będzie zawierała więcej map do eksploracji, natomiast model przeszukiwania stodoł w poszukiwaniu skarbów do sprzedaży pozostanie bez zmian,
- Gameplay lombardu zostanie rozbudowany tak, aby gracz mógł robić tam jeszcze więcej rzeczy,
- Większa jakość zostanie położona na modele postaci, animacji i interakcje z nimi,
- Gra zostanie przygotowana od razu pod DLC, zarówno małe jak i duże,
- W perspektywie porty na konsole nowej generacji,
- Spółka bada możliwość tworzenia gry na UE 5,
- Emitent przygotowuje materiały, które pozwolą mu zbadać możliwość współpracy z dużym wydawcą. Natomiast tylko uzyskanie znaczącego finansowania skłoni Spółkę do podjęcia współpracy,
- Badane są też możliwości uwzględnienia funkcjonalności online w grze. Nie wiadomo jeszcze jaką przyjmą formę (coop, rankingi online etc.), natomiast w dzisiejszych czasach bardzo często wspiera to sukces gry.

Na poziomie korporacyjnym, w związku z rezygnacją złożoną przez Pana Jakuba Władysława Trzebińskiego – Członka Rady Nadzorczej w dniu 17 grudnia 2021 roku, w dniu 18 marca 2022 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę w sprawie powołania Pana Michała Jana Szmida na członka Rady Nadzorczej. W drugim kwartale 2022 roku doszło do dalszych zmian w akcjonariacie Spółki. W dniu 07 kwietnia Emitent otrzymał informację, iż swoje zaangażowanie w Spółkę zmniejszył poniżej progu 5% w ogólnej liczbie głosów w Spółce i poniżej progu 5% udziału w kapitale zakładowym Pan Aleksy Wiesław Uchański. W dniu 27 czerwca 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta, wobec wygaśnięcia kadencji Rady Nadzorczej Spółki, postanowiło o powołaniu Rady Nadzorczej na kolejną wspólną kadencję, która potrwa do 2027 roku. W dniu 01 września 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki powołała Zarząd Spółki Duality S.A. na kolejną kadencję. Kadencja Zarządu trwa pięć lat i jest wspólna dla wszystkich członków Zarządu. Rada Nadzorcza ponownie powołała na stanowisko Prezesa Zarządu Pana Tomasza Strzałkowskiego oraz Pana Michała Szewerniaka na stanowisko Wiceprezesa Zarządu.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju Emitent zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji i wydawania gier własnych oraz na zlecenie zewnętrznych podmiotów. Celem Spółki jest:

- i. produkcja i wydanie raz na 2-3 lata jednej średniej wielkości gry o budżecie powyżej 1 mln zł;
- ii. produkcja i wydanie kilka mniejszych gier w każdym roku o budżecie pojedynczej gry 100-600 tys. zł;
- iii. rozbudowa działu wydawniczego i wydanie kilku projektów zewnętrznych rocznie;
- iv. pozyskiwanie kolejnych zespołów zewnętrznych w celu zwiększenia możliwości produkcyjnych.

Spółka w celu realizacji strategii rozwoju rozważa wykorzystanie środków wypracowanych z działalności operacyjnej Spółki, tj. środki ze sprzedaży gier, środki pozyskane od wydawców oraz środki z tytułu współtworzenia mniejszych projektów.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki w 2022 r. obrotowym wyniosła 4 793 705,07 zł, co w porównaniu z 2021 r., gdy ich wartość wyniosła 3 806 981,56 zł, oznacza wzrost o niemal 26% r/r. Na poziomie zysku ze sprzedaży Spółka wypracowała wynik równy 707 238,80 zł, wobec zysku ze sprzedaży w 2021 r., który wyniósł 651 553,86 zł. Zysk netto Emitenta za 2022 rok obrotowy wyniósł 519 707,73 zł. W 2021 r. Emitent osiągnął zysk netto w wysokości 502 434,01 zł, oznacza to nieznaczny wzrost. Kapitały własne Spółki na koniec 2022 r. wyniosły 4 602 836,32 zł, tym samym były wyższe o 12,73% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2021 r. (4 083 128,59 zł). Spółka na dzień 31 grudnia 2022 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 908 365,29zł (2021 r.: 1 184 858,19 zł).

W opinii Zarządu, Spółka posiada odpowiednia środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju, której jednym z filarów jest koncentracja Zarządu Spółki na produkcji i dystrybucji kolejnych produkcji. Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Duality S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji i wydawania gier własnych oraz na zlecenie zewnętrznych podmiotów. Celem Spółki jest: (i) produkcja i wydanie raz na 2-3 lata jednej średniej wielkości gry o budżecie powyżej 1 mln zł, (ii) produkcja i wydanie kilka mniejszych gier w każdym roku o budżecie pojedynczej gry 100-600 tys. zł, (iii) rozbudowa działu wydawniczego i wydanie kilku projektów zewnętrznych rocznie, (iv) pozyskiwanie kolejnych zespołów zewnętrznych w celu zwiększenia możliwości produkcyjnych. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Duality S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Emitenta istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Emitenta wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Tomasz Strażkowski, będący Prezesem Zarządu oraz Pan Michał Szewerniak będący Wiceprezesem Zarządu, są

jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Duality S.A., a także złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji. Ponadto kluczowi członkowie zespołu Emitenta posiadają pakiety akcji i złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Spółki oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Spółki. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Spółki.

Ryzyko związane z epidemią COVID-19

Na dzień sporządzenia sprawozdania w Polsce i na świecie trwa stan epidemii COVID-19. W związku z tym obowiązują obostrzenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług, co wywiera istotny wpływ na funkcjonowanie całej gospodarki, w tym na działalność Spółki. W odniesieniu do Emitenta należy wskazać, iż Spółka wcześniej przygotowała infrastrukturę sieciową umożliwiającą pracę zdalną oraz wprowadziła oprogramowanie ułatwiające komunikację, co minimalizuje wpływ przedmiotowego czynnika ryzyka. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu Spółki wykonują swoją pracę zdalnie i stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Emitenta. Pomimo tego ze względu na brak bieżącego kontaktu i inne czynniki spowodowane epidemią COVID-19 nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w premierach gier. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, wszystkie platformy sprzedażowe gier odnotowały istotny wzrost ich sprzedaży, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier.

Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier

Zdolność Emitenta do generowania przychodów ze sprzedaży zależy od powodzenia sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier oraz od produkcji na zlecenie zewnętrznych podmiotów. Istnieje ryzyko nieosiągnięcia przez Spółkę przychodów ze sprzedaży nowych gier lub osiągnięcia niższych przychodów niż zakładane, co może mieć negatywny wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

Nieosiągnięcie przez Emitenta przychodów ze sprzedaży nowych gier lub osiągnięcie znacząco niższych przychodów niż pierwotnie zakładano może mieć m.in. negatywny wpływ na sytuację Emitenta oraz wycenę jego akcji, a inwestorzy, którzy objęli lub nabyli akcje Emitenta mogą ponieść straty i nie odzyskać zainwestowanych środków. Jednocześnie, ewentualne niepowodzenie przy próbie pozyskania przez Spółkę kapitału, w tym akcyjnego może uniemożliwić kontynuowanie prowadzonej działalności. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada dalszy rozwój segmentu produkcji na zlecenie zewnętrznych podmiotów, która w ocenie Zarządu Spółki stanowi stabilne źródło przychodów.

Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

Charakterystyczną cechą rynku gier jest sezonowość ich sprzedaży. Największe przychody ze sprzedaży odnotowywane są w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowej gry oraz po wprowadzeniu gry na kolejną platformę dystrybucyjną, natomiast w okresach pomiędzy premierami kolejnych gier obroty są znacznie niższe. Skutkiem sezonowości są znaczne różnice w wartościach przychodów oraz dysproporcje w osiąganych wynikach finansowych w poszczególnych okresach sprawozdawczych. Emitent

minimalizuje efekt sezonowości poprzez produkcję gier na zlecenie dla zewnętrznych podmiotów przez co przychody z tego tytułu działalności nie są uzależnione od rynkowego popytu na dany produkt, a co za tym idzie ewentualnego sukcesu lub porażki danej gry.

Ryzyko związane ze świadczeniem usług przez działalność gospodarczą Prezesa Zarządu na rzecz Emitenta
 Na dzień sporządzenia sprawozdania Pan Tomasz Strzałkowski, Prezes Zarządu Duality S.A., prowadzi działalność gospodarczą Tomasz Strzałkowski Dark Satellite (Wykonawca), z którą Spółka zawarła umowy o dzieło z przeniesieniem praw autorskich. Zgodnie z zawartymi umowami Wykonawca wykona i przeniesie autorskie prawa majątkowe na Emitenta do opraw graficznych gier komputerowych pt. Unholy, Barn Finders, Accident oraz Tales of Tomorrow: Experiment. Dokładny opis zawartych umów został zamieszczony w Dokumencie Informacyjnym Spółki z dnia 11 września 2020 r.

Ryzyko związane z pełnieniem przez Członków Rady Nadzorczej działalności konkurencyjnej
 Na dzień sporządzenia sprawozdania trzech Członków Rady Nadzorczej Emitenta: Pan Marcin Kostrzewa, Pan Paweł Czarnecki i Pan Grzegorz Czarnecki zgodnie ze złożonymi oświadczeniami prowadzą działalność, która jest konkurencyjna w stosunku do działalności Spółki, są współnikami konkurencyjnej spółki cywilnej lub osobowej albo członkami organu spółki kapitałowej lub członkami organu jakiegokolwiek konkurencyjnej osoby prawnej. W ocenie Zarządu Emitenta obecność w organie nadzorczym Spółki ww. Członków Rady Nadzorczej pomimo prowadzonych przez nich działalności konkurencyjnych lub ich obecności w organach nadzorczych lub zarządczych innych podmiotów operujących w tej samej branży, nie stanowi realnego ryzyka dla Spółki z punktu widzenia prowadzonej działalności obejmującej produkcję tytułów własnych oraz produkcję gier na zlecenie podmiotów zewnętrznych. Ponadto Emitent dostrzega pozytywne efekty synergii wynikające z kooperacji pomiędzy podmiotami, w których ww. Członkowie Rady Nadzorczej pełnią funkcje nadzorcze lub zarządcze w postaci dopływu projektów realizowanych na zlecenie oraz w postaci szeroko pojętego know-how jakie wnoszą do Spółki w tym m.in. relacje biznesowe, doświadczenie sprzedażowe oraz marketingowe.

Ryzyko związane z relatywnie gorszymi wynikami finansowymi
 Poziom przychodów i zysków Emitenta uzależniony jest przede wszystkim od podaży projektów na zlecenie podmiotów zewnętrznych oraz od odbioru rynkowego produktów własnych Emitenta. W związku z tym należy wziąć pod uwagę możliwość braku wystąpienia poprawy wyników finansowych lub nawet pogarszania się wyników finansowych Spółki w przyszłych okresach sprawozdawczych. Jest to ryzyko typowe dla spółek na tym samym etapie rozwoju co Emitent oraz dla spółek zajmujących się produkcją i dystrybucją gier komputerowych, których wynik jest mocno uzależniony od odbioru przez konsumentów kolejnych produktów tj. gier komputerowych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada dalszy rozwój segmentu produkcji gier na zlecenie dla podmiotów zewnętrznych, która w ocenie Zarządu Spółki stanowi stabilne źródło przychodów.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier
 Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 12 do 36 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Celem Spółki jest produkcja i wydanie kilku mniejszych gier rocznie oraz raz na 2-3 lata jednej średniej wielkości gry. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i wydanie kilku mniejszych gier rocznie oraz raz na 2-3 lata jednej średniej wielkości gry. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta. Ponadto celem Spółki będzie rozwijanie pozyskanych wcześniej społeczności graczy poprzez tworzenie kontynuacji i dodatków do wcześniej wydanych gier.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia sprawozdania dystrybucja gier odbywa się za pośrednictwem platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie, a także za pośrednictwem platform dystrybucyjnych Microsoft Xbox, Sony PlayStation i Nintendo Switch.

Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez dystrybutorów gier, tj. platformy Steam, Microsoft XBOX, Sony PlayStation oraz Nintendo Switch. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych oraz zniżek itp. poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanых cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na mniejszy od oczekiwanego poziom sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Na dzień sporządzenia sprawozdania Spółka prowadzić będzie sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Emitent w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski.

Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Emitenta i jego wyniki finansowe.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z tworzeniem przez PlayWay S.A. konkurencyjnych jednostek podporządkowanych

Duality S.A. wchodzi w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której obecnie jest kilkadziesiąt konkurujących, jednostek podporządkowanych. Tworzone przez PlayWay S.A. jednostki podporządkowane, konkurują: (i) pomiędzy sobą oraz (ii) z PlayWay S.A. Związane jest to z prowadzeniem działalności całej Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na jednym rynku gier wideo, dlatego konkurowania pomiędzy jednostkami podporządkowanymi nie można uniknąć i jest ono wpisane w specyfikę podmiotów. Z kolei ryzyko konkurowania tworzonych jednostek podporządkowanych z PlayWay S.A., ze względu na powiązania kapitałowe (jednostka podporządkowana jest spółką zależną lub spółką stowarzyszoną) jest większe. PlayWay S.A. ze względu na fakt posiadania istotnego udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu może podejmować działania, które negatywnie wpłyną na sytuację gospodarczą, majątkową i finansową jednostki podporządkowanej. Z drugiej strony należy wskazać, iż pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, z niektórymi podmiotami podporządkowanymi z Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. oraz samym PlayWay S.A. możliwa będzie współpraca, która może mieć pozytywny wpływ na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast część przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach

mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

6. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2022 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2022 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2022 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Grupa nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Grupy nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

7. Instrumenty finansowe

W okresie od 01.01.2022 r. do 31 grudnia 2022 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Warszawa, 21 marca 2023 r.

Tomasz Strzałkowski
Prezes Zarządu
Duality S.A.

Michał Szewerniak
Wiceprezes Zarządu
Duality S.A.