



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
DUALITY S.A.
ZA OKRES 01.01.2020 - 31.12.2020**

Warszawa, 18 marca 2021 r.

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	7
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	8
1.2.4.	Wishlist	9
1.2.5.	Współpraca z HeartBeat Interactive Entertainment Ltd.....	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	12
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	12
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	13
6.	Pozostałe informacje	21

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 2020 r., poz. 1526 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).

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

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

Na dzień 31 grudnia 2020 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 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

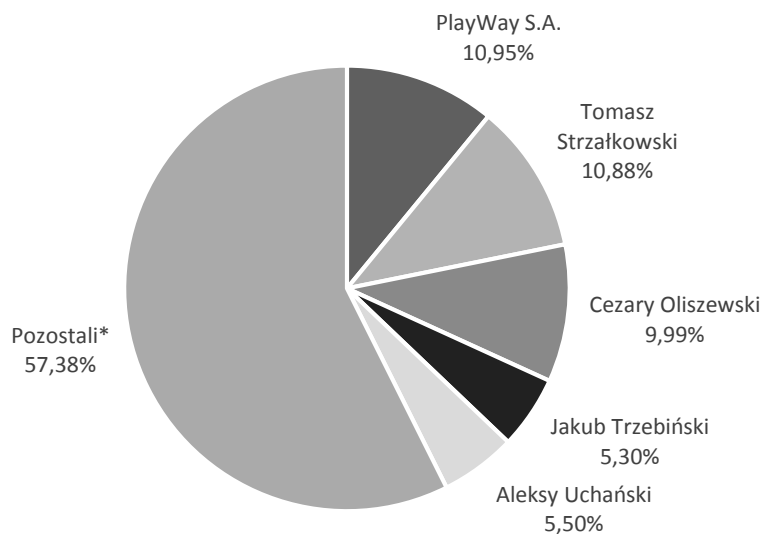
Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	438 043	10,95%	438 043	10,95%
Tomasz Strzałkowski	435 000	10,88%	435 000	10,88%
Cezary Oliszewski	399 600	9,99%	399 600	9,99%
Aleksy Uchański	219 999	5,50%	219 999	5,50%
Jakub Trzebiński	212 000	5,30%	212 000	5,30%
Pozostali*	2 295 358	57,38%	2 295 358	57,38%
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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

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 2020 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Tomasz Strzałkowski – Prezes Zarządu,
- Piotr Strzałkowski - Wiceprezes Zarządu.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Tomasz Strzałkowski – Prezes Zarządu,
- Piotr Strzałkowski - Wiceprezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2020 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Marcin Kostrzewa – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Szewerniak – Członek Rady Nadzorczej,
- Tomasz Czajkowski – Członek Rady Nadzorczej.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Rady Nadzorczej Spółki nie zaszły żadne zmiany.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

W związku z powyższym skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Marcin Kostrzewa – Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Szewerniak – Członek Rady Nadzorczej,
- Tomasz Czajkowski – 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 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczony do sprzedaży) łącznie 4 gry.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

Gra	Platforma	Termin wydania	Emitent	Sprzedaż
Barn Finders	PC	15 czerwca 2020 r.	Producent i współwydawca	103 700
Accident (wczesny dostęp)	PC	14 października 2020 r.	Współproducent i współwydawca	30 469
Barn Finders: The Pilot	PC	28 kwietnia 2020 r.	Producent i wydawca	71 378
Accident: The Pilot	PC	16 lipca 2020 r.	Współproducent i współwydawca	125 692

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	Platforma	Planowany termin premiery gry	Dodatkowe informacje
Tales of Tomorrow: Experiment	PC	II kw. 2021 r.	-
Amerykan Dream (DLC do gry BarnFinders)	PC	II kw. 2021 r.	Steam Global Top Wishlish
Accident (pełna wersja)	PC	I-II kw. 2021 r.	-
Barn Finders VR	VR	II-III kw. 2021 r.	-
Radiance	PC	2021 r.	Steam Global Top Wishlist
废品大亨 (Chińska edycja gry BarnFinders)	PC	2021 r.	-
Barn Finders	Nintendo	2021 r.	-
Unholy	PC	IV kw.2022 r.	Steam Global Top Wishlist
Bid Wars (DLC do gry BarnFinders)	PC	2021/2022	-
Summer Camp	PC	2022	-

Źródło: Emitent

1.2.4. Wishlist

Łączna liczba graczy oczekujących na zakup wszystkich gier wydawanych przez Emitenta wynosi **254 262***.

Źródło: Steam

*dane na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

1.2.5. Współpraca z HeartBeat Interactive Entertainment Ltd.

Na podstawie umowy zawartej z chińskim wydawcą gier - HeartBeat Interactive Entertainment Ltd., Spółka jest wyłącznym partnerem wydawcy na rynku polskim i zajmuje się pozyskiwaniem gier z krajowego rynku w celu ich wydania na rynku chińskim, za pośrednictwem wydawcy. Emitent nie jest stroną w umowach zawieranych pomiędzy wydawcą a producentami gier.

Gra	Platforma
<i>Diesel Punk Wars</i>	PC
<i>Alchemist Simulator</i>	PC
<i>Mech Mechanic Simulator</i>	PC
<i>Train Station Renovation</i>	PC

Źródło: Emitent

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

W dniu 6 lutego 2020 r. zawarto porozumienie do umowy o dzieło z udzieleniem licencji na korzystanie z utworu (gry Tales of Tomorrow: Experiment) z dnia 24 lipca 2019 r., zgodnie z którym Wydawca wypowiedział umowę przez co następuje jej rozwiązanie, ale wyłącznie w odniesieniu do Wydawcy. Przedmiotowa umowa pozostaje nadal skuteczna względem Producenta i Emitenta. Jednocześnie Emitent podpisał oświadczenie, że wyraża zgodę na zawarcie umowy cesji wraz z udzieleniem licencji, pomiędzy Falcon Games S.A. a Glob Games Studio sp. z o.o., który został współproducentem gry. Zgodnie z zawartym porozumieniem Emitentowi przysługiwało 50% zysków ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez platformę sprzedażową. Zgodnie z zawartym w dniu 21 września 2020 r. aneksem do umowy, zmianie uległy zasady podziału przychodu ze sprzedaży gry. Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 20% przychodu ze sprzedaży gry od każdej sprzedanej kopii z tytułu działań wydawniczych oraz w przypadku gry wartość sprzedaży przekroczy kwotę 62,5 tys. zł dodatkowe 55% (z czego 10% Emitent deklaruje wypłacić deweloperom gry) liczone od pozostałej kwoty po potrąceniu w/w 20% z tytułu działań wydawniczych.

W dniu 3 marca 2020 r. rozpoczęta została kampania dla gry pt. Barn Finders na portalu Kickstarter, w przeciągu miesiąca udało się zebrać kwotę netto 19 tys. dolarów kanadyjskich, co stanowi 200% celu zbiórki.

W dniu 28 kwietnia 2020 r. odbyła się premiera pierwszej gry własnej Emitenta w wersji demo pt BarnFinders: The Pilot na PC w sklepie Steam.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

W dniu 4 maja 2020 r. nastąpiło zawarcie umowy o współpracy z Glob Games Studio sp. z o.o. jako Współproducentem w zakresie wspólnej produkcji gry na PC pt. Radiance. Współproducent zapewnia m.in. wsparcie przy produkcji gry, działań marketingowych oraz sprawuje nadzór nad realizacją gry w terminie. Emitent wykona i wyda grę oraz udzieli niewyłącznej licencji na grę na wszystkich polach eksploatacji. Z tytułu realizacji przedmiotowej umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie jednorazowe w wysokości 220.000,00 zł netto oraz wynagrodzenie zmienne w wysokości: 36% zysków ze sprzedaży gry (do dnia odrobienia kosztów produkcji) oraz 58% (po odrobieniu kosztów produkcji), tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez platformę sprzedażową. Umowa została zawarta na czas nieoznaczony.

W dniu 8 czerwca 2020 r. Emitent powziął informację o zawarciu umowy z globalnym wydawcą gier, której przedmiotem jest wydanie gry pt. BarnFinders w wersji na PC na rynku chińskim. Spółka zobowiązana jest do stworzenia gry w języku chińskim, a także opublikowania jej na platformie Steam. Wydawca odpowiedzialny będzie za uzyskanie zgody na komercjalizację gry oraz działania marketingowe i promocyjne gry na terenie Chin. Emitent udzielił wydawcy na okres pięciu lat wyłącznej, ograniczonej do terytorium Chin (włączając w to również Hong Kong, Macau i Tajwan) licencji do gry. Z tytułu realizacji umowy Emitentowi będzie przysługiwało wynagrodzenie w wysokości 80.000,00 USD, płatne w trzech ratach, a także określony w umowie procent ze sprzedaży gry, uzależniony od liczby sprzedanych kopii. Umowa została zawarta na okres pięciu lat. Stronom umowy przysługuje prawo do rozwiązania umowy z zachowaniem sześciomiesięcznego terminu wypowiedzenia.

W dniu 15 czerwca 2020 r. odbyła się premiera pierwszej gry własnej Emitenta pt. BarnFinders na PC w sklepie Steam. Jednocześnie zawarto aneks nr 2 do umowy z Rocket People Games sp. z o.o., zgodnie z którym inwestorowi zmniejszono wkład w grę pt. Accident do kwoty 125.000,00 zł. Wynagrodzenie Emitenta nie uległo zmianie.

W dniu 23 września 2020 r. rozpoczęto prace nad dodatkiem pt. "Amerykan Dream" do gry BarnFinders. Emitent będzie producentem oraz wydawcą DLC. Gra Barn Finders polega na wcieleniu się w poszukiwacza cennych przedmiotów w opuszczonych szopach, wylicytowanych magazynach oraz innych tajemniczych lokacjach. DLC zawierać będzie m. in. 3 nowe mapy do odkrycia, nowe przedmioty do sprzedaży, naprawy, czyszczenia i montażu, a także kolejne elementy mechaniki rozgrywki. Premiera DLC planowana jest na II kw. 2021 r.

W dniu 24 września 2020 r. miał miejsce debiut Spółki w alternatywnym systemie na rynku NewConnect. Do obrotu wprowadzono łącznie 4 mln akcji Emitenta, stanowiących 100% wszystkich wyemitowanych przez Emitenta akcji.

W dniu 29 września 2020 roku powziął informację o zawarciu umowy z globalnym wydawcą gier, której przedmiotem jest wydanie gry Accident w wersji na PC na rynku chińskim. Na podstawie zawartej umowy Spółka zobowiązana jest do stworzenia Gry w języku chińskim, a także opublikowania jej na platformie Steam. Wydawca odpowiedzialny będzie za działania marketingowe i promocyjne gry na terenie Chin. Emitent jest twórcą oraz właścicielem praw majątkowych do gry. Z tytułu realizacji umowy Emitentowi przysługuje jednorazowe wynagrodzenie w wysokości 40.000,00 USD. Dodatkowo, jeśli przychody za sprzedaży gry przekroczą 40.000,00 USD, Spółce przysługiwać będzie 50% przychodów ze sprzedaży gry ponad wspomnianą kwotę.

W dniu 12 października 2020 roku zawarto umowę z Punch Punk S.A. z siedzibą w Łodzi, dotyczącą portowania gry pod roboczym tytułem Barn Finders VR. Przedmiotem umowy jest wykonanie przez Punch Punk portu gry na urządzenia Virtual Reality, w tym na urządzenie HTC VIVE OCULUS. W celu realizacji umowy Emitent udzielił Punch Punk niewyłącznej licencji, nieograniczonej terytorialnie, na okres wykonania umowy, do korzystania z gry oraz praw zależnych do gry. Za realizację umowy Punch Punk otrzyma wynagrodzenie w wysokości 100%

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

przychodów z odpłatnej dystrybucji gry płatne w miesięcznych ratach, począwszy od miesiąca, w którym nastąpiła premiera lub rozpoczęto dystrybucję gry do momentu osiągnięcia przychodu w wysokości 100.000,00 zł netto oraz 40% od kwoty przychodów większej niż 100.000,00 zł. Premiera planowana jest na II-III kw. 2021 r.

W dniu 29 października 2020 roku zawarto umowę z chińskim wydawcą gier - HeartBeat Interactive Entertainment Ltd., której przedmiotem jest partnerstwo strategiczne w zakresie wydawania gier na rynku chińskim. Na podstawie zawartej umowy Spółka zobowiązana jest do pozyskiwania gier z rynku polskiego w celu ich wydania na rynku chińskim za pośrednictwem Wydawcy, w tym przeprowadzenia negocjacji i wsparcia merytorycznego. W ramach współpracy Spółce przysługuje określony w umowie procent ze sprzedaży gier na rynku chińskim, rozliczany z przychodu Wydawcy. Emitent nie jest stroną w umowach zawieranych pomiędzy HeartBeat a producentami gier. Umowa ma charakter długofalowy i zawarta jest na okres 5 lat z możliwością jej przedłużenia o kolejne 5 lat. Zgodnie z umową Emitent jest wyłącznym partnerem Wydawcy na rynku polskim, który zobowiązany jest do niekontaktowania się z firmami w Polsce z pominięciem Spółki.

W dniu 9 listopada 2020 roku powziął informację o zawarciu dwóch umów z MD Games sp. z o.o., których przedmiotem jest wykonanie portów gry Barn Finders na konsole Sony i Microsoft. Na podstawie zawartych umów Wykonawca zobowiązany jest do wykonania całości prac związanych z portowaniem gry Barn Finders na konsole Microsoft Xbox One oraz Sony PlayStation 4 i 5 (konsola nowej generacji). Ponadto Wykonawca podejmie kroki w celu otrzymania urządzeń DevKit konsoli Microsoft Xbox nowej generacji (Series X), które w takiej sytuacji automatycznie zostaną dołączone do umowy bez zmian pozostałych warunków. Właścicielem praw majątkowych do gry w wersji na ww. konsole będzie Emitent. Z tytułu wykonania umowy Wykonawcy przysługuje wynagrodzenie stanowiące procentowy udział w przychodach ze sprzedaży Gry, płatne w miesięcznych okresach rozliczeniowych.

W dniu 27 stycznia 2021 roku zawarto umowę z 505 GAMES SPA, której przedmiotem jest współpraca w zakresie publikacji gry Unholy w wersji na PC oraz konsole Sony PlayStation i Microsoft Xbox. Strony nie wykluczają również możliwości rozszerzenia Umowy o inne platformy. Na podstawie zawartej umowy Spółka zobowiązana jest do stworzenia gry, natomiast 505 odpowiedzialny jest za jej wydanie oraz dystrybucję. Zgodnie z umową własność intelektualna produktu jest współwłasnością co oznacza, iż jest kontrolowana w równym stopniu przez Emitenta oraz 505. Z tytułu realizacji umowy Spółce przysługuje określona w umowie kwota wynagrodzenia stałego w wysokości 728.870,00 euro, (3,31 mln zł), płatne w 10 transzach. Spółce przysługiwać będzie dodatkowo wynagrodzenie prowizyjne z tytułu sprzedaży gry w wysokości 40% przychodów netto ze sprzedaży gry, tj. przychodów pomniejszonych o prowizje i potrącenia platform sprzedażowych (np. Steam), które należne będzie po przekroczeniu przychodów netto ze sprzedaży gry w wysokości wynagrodzenia stałego. Umowa ma charakter długofalowy i trwa przez cały okres komercyjny produktu. Premiera gry planowana jest na IV kwartał 2022 roku.

W dniu 16 lutego 2021 roku zawarta została umowa z MD Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, której przedmiotem jest wykonanie portu gry Barn Finders w wersji na konsole Nintendo. Na podstawie zawartej umowy MD Games przygotowuje port gry, a także przeniesie na Emitenta całość autorskich praw majątkowych do wykonanego potu gry. Natomiast Spółka udzieli MD Games wszelkich niezbędnych licencji w zakresie niezbędnym do wykonania portu oraz wydania i dystrybucji gry na konsolach Nintendo. Właścicielem praw majątkowych do komputerowej wersji gry jest Emitent. MD Games otrzyma wynagrodzenie w wysokości 50% przychodów netto, w przypadku gdy wartość przychodów nie przekroczy kwoty 100 tys. zł oraz 25% przychodów netto po przekroczeniu wspomnianej kwoty. Jako przychody netto rozumie się wszystkie płatności otrzymane od Nintendo, pomniejszone o podatki i prowizje. Gra w wersji na konsole Nintendo zostanie przygotowana najpóźniej do końca 2021 r.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

W dniu 16 lutego 2021 roku Emitent objął 240 nowoutworzonych udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki Instytut Projektów Specjalnych sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, po cenie równej 500,00 zł. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego udziały Emitenta będą stanowiły 40% udziału w kapitale zakładowym oraz ogólnej liczbie głosów na zgromadzeniu wspólników IPS. Jednocześnie Zarząd Emitenta informuje, że Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników postanowiło również o zmianie firmy (nazwy) spółki Instytut Projektów Specjalnych na White Pig Games sp. z o.o. Na dzień publikacji sprawozdania WPG produkuje dla Emitenta grę Radiance, a także pracuje m. in. nad grami Generations oraz Plane Accident.

W dniu 23 lutego 2021 roku Spółka zaakceptowała oraz przyjęła warunki dotyczące przyznania grantu od Epic Games Inc. na grę Unholy w ramach programu The Epic MegaGrants. Kwota przyznanego Grantu wynosi 35.000,00 USD (tj. około 130.000,00 zł) i w całości zostanie przeznaczona na produkcję gry Unholy. Zgodnie z regulaminem programu Grant jest bezzwrotny oraz nie wiąże się z żadnymi biznesowymi, prawnymi ani finansowymi zobowiązaniami ze strony Emitenta.

W dniu 3 marca 2021 roku Emitent poinformował o przekroczeniu istotnej ilości sprzedanych kopii gry Barn Finders w wysokości 100 tys. Sztuk, jednocześnie podając informację o ponad 100 tys. Zapisach na wishlist (liczba graczy oczekujących na zakup gry). Ponadto Spółka poinformowała o rozpoczęciu prac nad kolejnym dodatkiem do gry Barn Finders – Bid Wars DLC, co jest istotną informacją z punktu widzenia długofalowej sprzedaży i rozwoju produktu. Ponadto pierwszy zapowiedziany dodatek (Amerykan Dream DLC) trafił na listę najbardziej oczekiwanych gier (Steam Global Top Wishlist).

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.

Przyjęta strategia będzie realizowana przez Emitenta w latach 2020-2021. 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.

Jednym z istotnych elementów, mających wpływ na działalność Spółki w przyszłości, będzie miała pandemia wirusa Covid-19, a w konsekwencji ogłoszony w Polsce na początku marca 2020 r. stan epidemii. W opinii Zarządu czynnik ten nie będzie miał negatywnego wpływu na jej działalność. Prace nad jej produkcjami odbywają się w trybie zdalnym dzięki czemu ewentualne zachorowania mogą dotyczyć pojedynczych osób i zmniejszone jest prawdopodobieństwo zachorowania całego zespołu jednocześnie. Jednakże w przypadku wystąpienia choroby u kluczowych osób może spowodować nieznaczne opóźnienia w realizacji projektów. Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie wystąpiły opóźnienia spowodowane pandemią wirusa Covid-19.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki w 2020 r. obrotowym wyniosła 3.501.935,76 zł, co w porównaniu z 2019 r., gdy ich wartość wyniosła 1.150.910,72 zł, oznacza wzrost o 204,28% r/r. Na

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

poziomie zysku ze sprzedaży Spółka wypracowała wynik równy 948.658,47 zł, wobec straty ze sprzedaży wynoszącej w 2019 r. 26.935,98 zł. Zysk netto Emitenta za 2020 rok obrotowy wyniósł 770.519,75 zł. W 2019 r. Emitent poniósł stratę netto w wysokości 28.308,08 zł.

Wzrost kosztów usług obcych w IV kwartale 2020 r. w stosunku do poprzedniego kwartału spowodowany był przede wszystkim rozliczeniami z partnerami z tytułu zwrotu wniesionych wkładów (a następnie prowizji z tytułu sprzedaży) na rzecz gry Accident (współproducent, inwestor, wydawca na rynek Chiński) oraz Barn Finders (wydawca na rynek chiński). Ponadto we wskazanym okresie wrosło zatrudnienie z osobami współpracującymi na podstawie jednoosobowych działalności gospodarczych i utrzymywane były kampanie reklamowe. Ponadto, z uwagi na znaczącą sprzedaż gry Barn Finders, Spółka zaczęła opłacać koszty licencji silnika Unreal Engine 4, a także musiała wykupić wyższe wersje (niż typu „Indie”) niektórych licencji oprogramowania.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2020 r. wynosi 3.904.236,23 zł i jest wyższa o 35,06% r/r od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2019 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 2.890.761,93 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2020 r. wyniosły 3.580.694,58 zł, tym samym były wyższe o 27,42% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2019 r. (2.810.174,83 zł).

Spółka na dzień 31 grudnia 2020 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 1.354.682,25zł. 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

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Na dzień sporządzenia sprawozdania zarządu w skład głównego zespołu Emitenta wchodzi łącznie 18 osób, w tym: 13 osób współpracuje na umowach o dzieło i 5 osób współpracuje ze Spółką na zasadzie jednoosobowej działalności gospodarczej. Zespół ten jest odpowiedzialny za produkcję gier Unholy, Barn Finders i Tales of Tomorrow: Experiment oraz preprodukcje nowych gier. Ponadto Emitent współpracuje z zespołami zewnętrznymi, które odpowiedzialne są za produkcję gry Accident i Radiance oraz preprodukcje gier. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, 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 Strzałkowski, będący Prezesem Zarządu oraz Pan Piotr Strzałkowski 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 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. Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który może trwać od 12 do 36 miesięcy. Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent ponosi nakłady m.in. na produkcje sześciu projektów jednocześnie tj. Unholy, Barn Finders, Accident, Tales of Tomorrow: Experiment, Radiance, Summer Camp.

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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI DUALITY S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

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 osiągniętych 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 Jakub Trzebiński 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 perspektywę 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 odbywać się będzie za pośrednictwem platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie.

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 dystrybutora gier, tj. platformy Steam. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych oraz zniżek itp. poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych 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 2020 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 2020 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 2020 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 01.01.2020 r. do 31 grudnia 2020 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.

Tomasz Strzałkowski

Prezes Zarządu

Duality S.A.

Piotr Strzałkowski

Wiceprezes Zarządu

Duality S.A.