

Black Rose Projects S.A.

**Sprawozdanie z działalności zarządu spółki
za rok obrotowy
od 01 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 r.**

1. Informacje ogólne o Spółce

Firma	Black Rose Projects Spółka Akcyjna
Skrót firmy	Black Rose Projects S.A.
Siedziba	Dąbrowa Górnicza
Adres siedziby	Ul. Tysiąclecia 1A, 41-303 Dąbrowa Górnicza
Adres poczty elektronicznej	biuro@blackroseprojects.com
Strona internetowa	www.blackroseprojects.com
Telefon	-
Faks	-
NIP	6443545345
REGON	38160213
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach - Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000901501

Spółka powstała w wyniku przekształcenia Black Rose Projects Sp. z o.o. z siedzibą w Sosnowcu, wpisanej do rejestru przedsiębiorców pod nr 0000753320 na podstawie uchwały nadzwyczajnego zgromadzenia wspólników Black Rose Projects Sp. z o.o. z siedzibą w Sosnowcu z dnia 29.03.2021 roku w sprawie przekształcenia spółki (Akt notarialny - Protokół nadzwyczajnego zgromadzenia wspólników z dnia 29.03.2021 roku sporządzony przed notariuszem Jadwigą Zacharzewską prowadzącą kancelarię notarialną w Warszawie, repertorium a nr 971/2021, zmieniony aktem notarialnym z dnia 10 maja 2021 roku, sporządzonym przed notariuszem Jadwigą Zacharzewską prowadzącą kancelarię notarialną w Warszawie, repertorium a nr 1294/2021.)

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o umowę Spółki.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

2. Organy spółki

Od 01.01.2021 do 20.05.2021

Zarząd

- Łukasz Bajno, prezes zarządu
- Artur Gdulski, członek zarządu

Od dnia 20.05.2021 (od dnia rejestracji w KRS przekształcenia Black Rose Project sp. z o.o. w Black Rose Projects S.A.)

Zarząd

- Łukasz Bajno, prezes zarządu
- Artur Gdulski, członek zarządu

Rada Nadzorcza

- Anna Wróbel
- Dominika Magdalena Mazur
- Mateusz Paweł Adamkiewicz
- Kajetan Paweł Wojnicz
- Marcin Kostrzewa

3. Przedmiot działalności

Przedmiotem działalności spółki jest:

58. 21.Z DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA W ZAKRESIE GIER KOMPUTEROWYCH

18.20.Z - Reprodukacja zapisanych nośników informacji

32.40.Z - Produkcja gier i zabawek

58.29.Z - Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania

62.01.Z - Działalność związana z oprogramowaniem

63.11.Z - Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność

63.12.Z - Działalność portali internetowych

62.02.Z - Działalność związana z doradztwem w zakresie informatyki

62.09.Z - Pozostała działalność usługowa w zakresie technologii Informatycznych i komputerowych

93.29.Z - Pozostała działalność rozrywkowa i rekreacyjna

4. Akcjonariat

Wartość kapitału zakładowego na dzień bilansowy wynosiła 143.500,00 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 1.325.000 akcji serii A o wartości 0,10 zł każda oraz 110.000 akcji serii B o wartości 0,10 zł każda

Na dzień 31.12.2021 r. struktura akcjonariatu Spółki przy uwzględnieniu akcjonariuszy posiadających powyżej 5% wszystkich akcji w kapitale zakładowym Spółki przedstawiała się następująco:

Właściciel udziału/akcji	ilość udziałów/akcji	wartość	% całej wartości
Gaming Factory S.A.	365 000	36 500,00	25,44%
Gdulski Artur	249 000	24 900,00	17,35%
Bajno Łukasz	245 000	24 500,00	17,07%
pozostali	576 000	57 600,00	40,14%
suma	1 435 000	143 500,00	100,00%

5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

5.1. Przekształcenie spółki

Nadzwyczajne zgromadzenie wspólników z dnia 29.03.2021 r. podjęło uchwałę o przekształceniu Black Rose Projects Sp. z o.o. w spółkę akcyjną. Proces przekształcenia zakończył się 20.05.2021 r. wpisem do Krajowego Rejestru Sądowego.

5.2 Emisja papierów wartościowych w drodze subskrypcji prywatnej

Nadzwyczajne zgromadzenie wspólników z dnia 16.06.2021 r. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego poprzez emisję nowych akcji zwykłych serii B na okaziciela zaoferowanych inwestorom w drodze subskrypcji prywatnej.

6. Przewidywany rozwój jednostki

Plany na rok 2022:

Obecna działalność gospodarcza Spółki koncentruje się wokół podjęcia wszelkich czynności (faktycznych oraz prawnych) mających na celu przeprowadzenie pierwszej oferty publicznej akcji Spółki, a także ubieganie się o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu NewConnect, który jest prowadzony przez Giełdę Papierów Wartościowych.

Ponadto spółka dąży do zakończenia tworzenia oraz produkcji flagowego produktu w postaci gry wideo w celu poddania go dalszej sprzedaży oraz komercjalizacji na autoryzowanych platformach sprzedażowych.

7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności w ramach badań oraz rozwoju.

8. Sytuacja finansowa Spółki

Na dzień 31.12.2021 r. wysokość kapitałów własnych wyniosła 4.548.469,59zł (cztery miliony pięćset czterdzieści osiem tysięcy czterysta sześćdziesiąt dziewięć złotych 59/100).

Zobowiązania krótkoterminowe na dzień 31.12.2021 r. wyniosły 368.334,90zł (trzysta sześćdziesiąt osiem tysięcy trzysta trzydzieści cztery złote 90/100).

Wartość aktywów trwałych na dzień 31.12.2021 r. wyniosła 66.327,10zł (sześćdziesiąt sześć tysięcy trzysta dwadzieścia siedem złotych 10/100)

Aktywa na dzień 31.12.2021 r. wyniosły 4.916.804,49zł (cztery miliony dziewięćset szesnaście tysięcy osiemset cztery złote 49/100).

Pasywa na dzień 31.12.2021 r. wyniosły 4.916.804,49zł (cztery miliony dziewięćset szesnaście tysięcy osiemset cztery złote 49/100).

Przychody netto ze sprzedaży na dzień 31.12.2021 r. wyniosły 2.287.378,56zł (dwa miliony dwieście osiemdziesiąt siedem tysięcy trzysta siedemdziesiąt osiem złotych 56/100).

W okresie sprawozdawczym Spółka odnotowała zysk netto w wysokości 1.162.264,17 (jeden milion sto sześćdziesiąt dwa tysiące dwieście sześćdziesiąt cztery złote 17/100).

9. Nabycie akcji własnych

W okresie sprawozdawczym spółka nie nabywała akcji własnych.

10. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

11. Instrumenty finansowe

W okresie od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 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.

12. Czynniki ryzyka

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obciążony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Należy wziąć pod uwagę, iż Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmieniają swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Spółki oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych,

artystycznych i funkcjonalnych, a także brakiem standaryzacji. Dynamiczny rozwój nowych technologii takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie należy wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Spółkę nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry.

Ryzyko prawne związane z prowadzoną działalnością

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 podatkowe

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

Ryzyko wynikające z sytuacji społeczno-gospodarczej na świecie

W związku z narastającym konfliktem rosyjsko-ukraińskim mogą wystąpić w kolejnych miesiącach trudne do przewidzenia negatywne konsekwencje dla światowej gospodarki. Utrzymywany jest jednocześnie, rozpoczęty w roku 2020 stan epidemii COVID-19. Zarząd będzie monitorować potencjalny wpływ istniejących zagrożeń i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić negatywne skutki dla Spółki.

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

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

Łukasz Bajno
Prezes Zarządu Spółki

Artur Gdulski
Członek Zarządu

Warszawa, dnia 01 marca 2022 roku