



**BLACKROSE**

**PROJECTS**

**SPRAWOZDANIE  
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI  
BLACK ROSE PROJECTS S.A.**

**za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.**

*Dąbrowa Górnicza, 25 kwietnia 2023 r.*

## Spis treści

<b>1. Charakterystyka Spółki</b> .....	<b>3</b>
<b>1.1. Informacje Podstawowe</b> .....	<b>3</b>
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
<b>1.2. Zakres działalności Spółki</b> .....	<b>7</b>
1.2.1. Profil działalności Spółki.....	7
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży w 2022 r. ....	7
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży.....	8
<b>2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego</b> .....	<b>9</b>
<b>3. Przewidywany rozwój Spółki</b> .....	<b>10</b>
<b>4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki</b> .....	<b>11</b>
<b>5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki</b> .....	<b>11</b>
<b>6. Pozostałe informacje</b> .....	<b>21</b>

## **1. Charakterystyka Spółki**

### **1.1. Informacje Podstawowe**

#### **1.1.1. Dane jednostki**

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Black Rose Projects sp. z o.o. w spółkę Black Rose Projects S.A., które dokonane zostało na podstawie Uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki pod firmą Black Rose Projects sp. z o.o. z dnia 29 marca 2021 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A. Nr 971/2021), zmienionej uchwałą nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Black Rose Projects sp. z o.o. z dnia 10 maja 2021 r. w sprawie zmiany uchwały nr 3 z dnia 29 marca 2021 r. w sprawie przekształcenia Spółki Black Rose Projects S.A. (Repetytorium A nr 1294/2021).

Black Rose Projects S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie portowania (przerabiania gry z jednej platformy na inną) gier na konsole Nintendo Switch oraz Xbox. Emitent został zawiązany 12 października 2018 r. m.in. przez Pana Łukasza Bajno, obecnego Prezesa Zarządu Spółki. We wrześniu 2019 r., w Spółkę zainwestowała Gaming Factory S.A., notowana na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., specjalizująca się w zakresie dystrybucji gier o zróżnicowanej tematyce, głównie na platformy PC oraz konsole Nintendo Switch, PlayStation i Xbox.

Black Rose Projects S.A. współpracując ze stałymi partnerami biznesowymi, m.in. Gaming Factory S.A. czy Ultimate Games S.A., portuje (przerabia gry z jednej platformy na inną) gry na konsole: Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X oraz na platformę VR. Emitent otrzymuje wynagrodzenie ryczałtowe ze zleceń na port gier oraz osiąga przychody ze sprzedaży w modelu success fee, który polega na wynagrodzeniu za osiągnięcie danego celu w określonym czasie oraz prowizji zależnej od sukcesu projektu.

Zespół deweloperski Spółki zaczyna prace w momencie otrzymania kodu źródłowego. Emitent wykonuje zadania zlecone związane między innymi z: sterowaniem, grafiką, elementami rozgrywki oraz kreacją modeli na potrzeby dostosowania gry do danej konsoli. W zakresie wykonywanych prac wchodzi zarówno pełne porty gier lub wykonanie poszczególnych elementów projektu portowania.

Emitent na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania jest w trakcie zaawansowanych prac nad produkcją dwóch tytułów własnych: Dark Moonlight (na platformy PC, Xbox, PlayStation 5) oraz Spooky Lord (na platformy PC, Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation 5). Będą to pierwsze produkcje własne Spółki, w których będzie ona odpowiadać zarówno za jej produkcję, jak i wydanie oraz port na wyżej wspomniane platformy.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Spółka przyjmuje również dodatkowe zlecenia w zakresie portowania gier, tj. serwis techniczny (update i udoskonalanie bieżących wersji gier), sprzedaż oprogramowania pomagającego przy optymalizacji produktu czy wykonanie i sprzedaż assetów graficznych.

**Podstawowe dane o Emitencie**

<b>Firma:</b>	<b>Black Rose Projects S.A.</b>
<b>Siedziba:</b>	Dąbrowa Górnicza
<b>Adres:</b>	ul. Tysiąclecia 1A, 41-303 Dąbrowa Górnicza
<b>Telefon:</b>	+48 691 075 596
<b>Adres poczty elektronicznej:</b>	biuro@blackroseprojects.com
<b>Adres strony internetowej:</b>	www.blackroseprojects.com
<b>NIP</b>	6443545345
<b>REGON</b>	381602130
<b>KRS</b>	0000901501

Źródło: Emitent

**1.1.2. Przedmiot działalności**

Przedmiot działalności Spółki, wg klasyfikacji PKD, obejmuje:

1. Reprodukacja zapisanych nośników informacji (18.20.Z),
2. Produkcja gier i zabawek (32.40.Z),
3. Pozostała działalność wydawnicza (58.19.Z),
4. Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z),
5. Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania (58.29.Z),
6. Działalność związana z produkcją filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych (59.11.Z),
7. Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi (59.12.Z),
8. Działalność związana z dystrybucją filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych (59.13.Z),
9. Działalność związana z projekcją filmów (59.14.Z),
10. Działalność związana z oprogramowaniem (62.01.Z),
11. Działalność związana z doradztwem w zakresie informatyki (62.02.Z),
12. Działalność związana z zarządzaniem urządzeniami informatycznymi (62.03.Z),
13. Pozostała działalność usługowa w zakresie technologii informatycznych i komputerowych (62.09.Z),
14. Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność (63.11.Z),
15. Działalność portali internetowych (63.12.Z),
16. Pozostała działalność rozrywkowa i rekreacyjna (93.29.Z).

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

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

Na dzień 31 grudnia 2022 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 143.500,00 zł i dzieli się na 1.435.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

**Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. i do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności Zarządu Black Rose Projects S.A.**

Seria	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	1.325.000	92,33%	1.325.000	92,33%
Seria B	110.000	7,67%	110.000	7,67%
<b>Suma</b>	<b>1.435.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>1.435.000</b>	<b>100,00%</b>

Źródło: Emitent

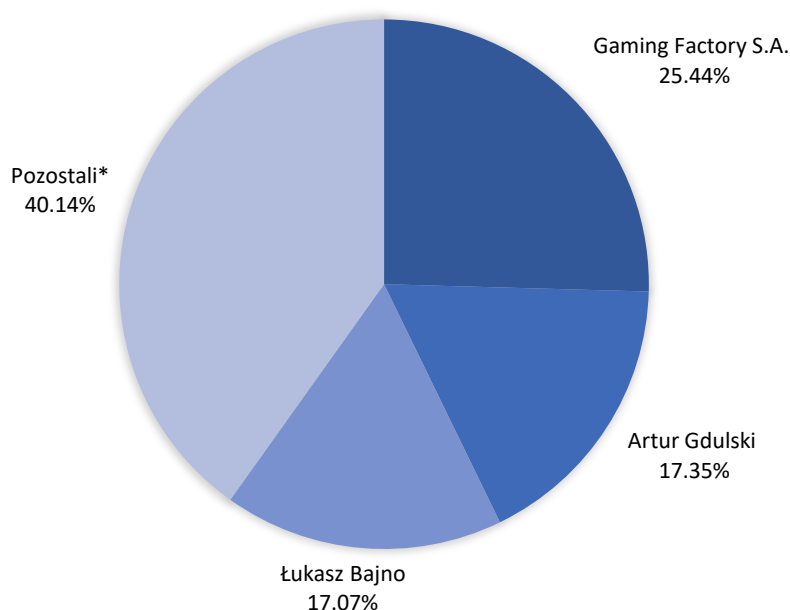
**Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r.**

Akcjonariusz	Seria akcji	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Gaming Factory S.A.	A	365.000	365.000	25,44%	25,44%
Artur Gdulski	A	249.000	249.000	17,35%	17,35%
Łukasz Bajno	A	245.000	245.000	17,07%	17,07%
Pozostali*	A,B	576.000	576.000	40,14%	40,14%
<b>Suma</b>	<b>A,B</b>	<b>1.435.000</b>	<b>1.435.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

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

Źródło: Emitent

**Struktura własnościowa Spółki (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2022 r.**



*\* 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**

Na dzień 1 stycznia 2022 r. skład Zarządu Black Rose Projects S.A. był następujący:

- Pan Łukasz Bajno – Prezes Zarządu,
- Pan Artur Gdulski – Członek Zarządu.

W trakcie 2022 roku obrotowego, a także do dnia sporządzenia niniejszego Sprawozdania, nie zaszły żadne zmiany w składzie Zarządu Spółki.

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

- Pan Łukasz Bajno – Prezes Zarządu,
- Pan Artur Gdulski – Członek Zarządu.

#### **1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki**

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

- Pan Mateusz Adamkiewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pani Anna Wróbel – Członek Rady Nadzorczej,
- Pani Dominika Mazur – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Kajetan Wojnicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Kostrzewa – Członek Rady Nadzorczej.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

W związku z powyższym skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. i do dnia sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania, kształtował się następująco:

- Pan Mateusz Adamkiewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pani Anna Wróbel – Członek Rady Nadzorczej,
- Pani Dominika Mazur – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Kajetan Wojnicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Kostrzewa – Członek Rady Nadzorczej.

## **1.2. Zakres działalności Spółki**

### **1.2.1. Profil działalności Spółki**

Przeważającym przedmiotem działalności Spółki jest działalność w zakresie portowania (przerabiania gry z jednej platformy na inną) gier na konsole Nintendo Switch oraz Xbox.

W przypadku gier przeznaczonych do sprzedaży, właścicielami praw majątkowych są inne spółki lub osoby fizyczne, dla których Emitent wykonał porty gier na platformy, tj. Nintendo Switch oraz Xbox One. Kooperanci, jako zamawiający usługę portu gry na daną platformę, za wykonanie zlecenia płacą Emitentowi wynagrodzenie zgodnie z zawartymi umowami lub poszczególnymi zleceniami.

Wynagrodzenia za wykonane usługi portowania występują w 3 modelach tj. ryczałtowym, prowizyjnym oraz ryczałtowo-prowizyjnym i są one ustalane każdorazowo w umowie na wykonanie portu danej gry.

Sprzedaż gier portowanych przez Emitenta prowadzona jest na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej za pośrednictwem wydawcy Ultimate Games S.A. głównie na platformie dystrybucyjnej Nintendo eShop, która jest największym dystrybutorem gier na Nintendo Switch na świecie, a w mniejszym zakresie na platformie Microsoft Store dla gier na konsole Xbox.

### **1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży w 2022 r.**

Spółka Black Rose Projects S.A. przeznaczyła w 2022 r. do sprzedaży następujące produkty:

#### **Produkty przeznaczone do sprzedaży**

<b>Lp.</b>	<b>Gra</b>	<b>Platforma</b>	<b>Termin wydania</b>	<b>Zakres pracy Spółki</b>
1	Broken Blades	Nintendo Switch	Styczeń 2022	Port gry
2	Mr. Prepper	Nintendo Switch, Xbox Series X, PS5	Czerwiec 2022	Port gry

Źródło: Emitent

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

### 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.

#### Planowane premiery gier

Lp.	Gra	Platforma	Planowany termin wydania*	Zakres pracy Spółki	Właściciel praw majątkowych
1.	Spooky Lord	PC, Nintendo Switch, Xbox Series X, PS5	IIQ 2023 r.	Produkcja, port i wydanie gry	Black Rose Projects S.A.
2.	Dark Moolight	PC, Xbox Series X, PS5	IIQ 2024 r.	Produkcja, port i wydanie gry	Black Rose Projects S.A.
3.	Train Station Renovation VR	VR	IIQ 2023 r.	Port gry	Live Motion Games S.A.
4.	Zookeeper	Xbox Series X, PS5	IIQ 2023 r.	Port gry	Gaming Factory S.A.
5.	Harted	Nintendo Switch	IIQ 2023 r.	Port gry	Ultimate Games S.A.
6.	Pangeon VR	VR	IIQ 2023 r.	Port gry	Gaming Factory S.A.
7.	Castle Flipper	Xbox Series X, PS5	IIQ 2023 r.	Port gry	Gaming Factory S.A.
8.	House Flipper	Nintendo Switch	IIQ 2023 r.	Port gry	Frozen District sp. z o.o.
9.	TSR VR	VR	IIQ 2023 r.	Port gry	Black Rose Projects S.A.
10.	Bakery Simulator	Nintendo Switch, Xbox Series X, PS5	IIQ/IIIQ 2023 r.	Port gry	Gaming Factory S.A.
11.	UNHOLY!	Xbox Series X, PS5	IIIQ/IV 2023 r.	Port gry	Duality S.A.
12.	Aquarium	Nintendo Switch	IVQ 2023 r.	Port gry	Ultimate Games S.A.
13.	Bloodhound!	Xbox Series X i S, PS5 i PS4	IVQ/IQ 2023/2024 r.	Port gry	Kruger & Flint Productions sp. z o.o.
14.	Farm 2021	Nintendo Switch	IIQ 2024 r.	Port gry	Ultimate Games S.A.



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

15.	Skate Shop Simulator	PC	IIIQ 2024 r.	Produkcja gry	Black Rose Projects S.A.
16.	Midnight Diner	Nintendo Switch	IVQ 2024 r.	Port gry	Ultimate Games S.A.
17.	Project Darkness	PC	IVQ 2024 r.	Produkcja gry	Black Rose Projects S.A.

\* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Źródło: Emitent

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

Najważniejszym wydarzeniem dla Spółki w 2022 r. był debiut na rynku NewConnect w dniu 1 czerwca 2022 r.

Nawiązując do działalności operacyjnej Emitenta w całym 2022 r., a także do czasu sporządzenia niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka intensywnie pracowała nad produkcją gier własnych pt. Spooky Lord (na platformy: Nintendo Switch, Xbox, Series X, PlayStation 5 oraz komputery stacjonarne), Dark Moonlight (na platformy: Xbox Series X, PlayStation 5 oraz komputery stacjonarne), a także przeważającym przedmiotem swojej działalności, czyli produkcją portów gier na zlecenie innych podmiotów.

W dniu 25 sierpnia 2022 r. Black Rose Projects S.A. zawarł umowę na wykonanie portu gry Bakery Simulator. Umowa przewiduje wykonanie przez Emitenta portu gry na platformy Nintendo Switch, XBOX oraz PlayStation. W pierwszej kolejności wykonany ma zostać port gry na Nintendo Switch, a następnie na pozostałe wymienione platformy. Wynagrodzenie za realizację przedmiotu umowy określone zostało na kwotę 200.000,00 zł, ponadto Emitentowi przysługiwać będzie wynagrodzenie prowizyjne w wysokości określonego procentu dochodu z gry. Całkowite zakończenie realizacji założeń zawartej umowy przewidywane jest na przełom II oraz III kwartału 2023 r.

W dniu 16 lutego 2023 r. Emitent zawarł umowę o dofinansowanie projektu o charakterze badawczo-rozwojowym z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju z siedzibą w Warszawie. Umowa przewiduje dofinansowanie projektu Emitenta pt. "Innowacyjne narzędzie do obróbki i edycji assetów dedykowane dla twórców gameingowych", zakładającego stworzenie oprogramowania wspierającego tworzenie i portowanie gier. Dofinansowanie przyznane zostało w ramach Poddziałania 1.1.1 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Umowa przewiduje dofinansowanie projektu do maksymalnej kwoty 3.604.342,50 zł (słownie: trzy miliony sześćset cztery tysiące trzysta czterdzieści dwa złotych i 50/100), która obejmuje 60% całkowitej wartości kosztów kwalifikowanych projektu określonych na maksymalną łączną 6.007.237,50 zł (słownie: sześć milionów siedem

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

---

tyśiący dwieście trzydzieści siedem złotych i 50/100). Okres kwalifikowalności kosztów w ramach projektu upływa w dniu 31 grudnia 2023 r.

Dodatkowo w dniu 20 kwietnia 2023 r. Black Rose Projects S.A. podpisał umowę z Duality S.A. w zakresie wykonania przez Emitenta prac polegających na realizacji portu do gry komputerowej pod roboczym tytułem "UNHOLY!", której Duality S.A. jest właścicielem praw majątkowych. Umowa przewiduje zlecenie Emitentowi wykonania portu Gry na platformy Xbox Series X oraz PlayStation 5. W pierwszej kolejności, do końca III kwartału 2023 r., wykonany ma zostać port Gry na urządzenie Xbox Series X, a następnie na PlayStation 5 - IV kwartał 2023 r. Wynagrodzenie Spółki za realizację przedmiotu Umowy nie odbiega od powszechnie stosowanych standardów w branży Emitenta i jest płatne w 3 ratach po zakończeniu realizacji prac nad każdym z etapów.

### **3. Przewidywany rozwój Spółki**

W przyjętej strategii rozwoju Emitent zakłada dalszy rozwój w dwóch obszarach działalności tj. portowej oraz produkcji własnych. Zarząd Black Rose Projects S.A. upatruje swój największy sukces przede wszystkim w produkcjach własnych oraz wysokiej jakości wykonywanych portów. Dla Spółki priorytetem pozostaje produkcja i wydanie dwóch gier własnych: Dark Moonlight (na platformy PC, Xbox, PlayStation 5) oraz Spooky Lord (na platformy PC, Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation 5). Będą to pierwsze produkcje własne Spółki, w których będzie ona odpowiadać zarówno za jej stworzenie, jak i wydanie oraz port na wyżej wspomniane platformy. Działalność portowa dalej pozostanie bardzo ważną częścią działalności Emitenta oraz stałym źródłem przychodów.

Powyższy cel będzie realizowany przy następujących założeniach:

- i. ciągle rozszerzanie działalności Spółki na rynku portów (poprzez portowanie gier na platformy: PC, VR, mobile oraz PlayStation) oraz wypracowanie jednej z wiodących pozycji, pod względem jakości przygotowanych portów w Polsce;
- ii. stałe powiększanie obecnego zespołu deweloperskiego;
- iii. intensywna promocja nadchodzących gier i produkcji własnych Emitenta;
- iv. tworzenie pierwszych projektów na platformy next generation tj. Xbox Series X, PlayStation 5;
- v. rozwój sektora portów gier na urządzenia VR (Virtual Reality) oraz mobile.

Przyjęta strategia będzie realizowana przez Emitenta w latach 2023-2024. Zarząd Emitenta nie wyklucza, iż w ramach realizacji strategii rozwoju przeprowadzi kolejną emisję akcji, celem zwiększenia dynamiki rozwoju prowadzonej działalności, przy czym na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania emisja akcji nie jest planowana.

#### **4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki**

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki, w okresie od stycznia do grudnia 2022 r., wyniosła 4.567.702,98 zł, co w porównaniu z analogicznym okresem roku 2021, gdy wartość niniejszych przychodów wyniosła 3.074.147,13 zł, oznacza wzrost o 48,58% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka w 2022 r. osiągnęła przychody równe 1.781.619,82 zł, czyli o 22,11% niższe niż w 2021 r., które wówczas wynosiły 2.287.378,56 zł. Pozostałą część przychodów Spółki w roku 2022, tj. kwotę 2.786.083,16 zł, stanowiła dodatnia zmiana stanu produktów. Zysk ze sprzedaży Spółki w 2022 r. wyniósł 21.627,32 zł, gdzie w roku poprzednim, Spółka wykazała zysk ze sprzedaży na poziomie 1.281.232,15 zł co stanowi spadek na poziomie 98.31% r/r. Strata netto Spółki za 2022 rok wyniosła -127.066,21 zł. W 2021 r. Spółka odnotowała zysk netto na poziomie 1.162.264,17 zł.

Suma aktywów Spółki, według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2022 r., wynosi 4.506.455,63 zł i jest niższa o 8,35% r/r od wartości aktywów Spółki wykazanych na dzień 31 grudnia 2021 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 4.916.804,49 zł. Kapitał własny Spółki na koniec 2022 r. wyniósł 4.421.403,38 zł, a tym samym były niższe o 2,79% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2021 r., tj. 4.548.469,59 zł.

Spółka, na dzień 31 grudnia 2022 r., posiadała środki pieniężne w wysokości 719.336,05 zł. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju.

#### **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***

Black Rose Projects S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w dwóch obszarach tj. portowej oraz produkcji własnych. 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 Black Rose Projects S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

---

***Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu***

Na działalność Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Na dzień 31 grudnia 2022 r. w skład zespołu Emitenta wchodzi łącznie 33 osoby, z czego: 2 osoby pobierają wynagrodzenie z tytułu powołania na Członka Zarządu, 14 osób współpracuje na umowach o dzieło, 5 osób zatrudnionych jest na umowę o pracę, 8 osób współpracuje na umowie zlecenie oraz 4 osoby współpracują ze Spółką na zasadzie jednoosobowej działalności gospodarczej. 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 Łukasz Bajno będący Prezesem Zarządu oraz Pan Artur Gdulski będący Członkiem Zarządu, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Black Rose Projects S.A., a także złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

***Ryzyko związane z istotnym poziomem dodatniej zmiany stanu produktów***

Na dzień sporządzenia Sprawozdania istotny udział w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi stanowi dodatnia zmiana stanu produktów. W 2022 roku Spółka odnotowała zmianę stanu produktów na poziomie 2.786.083,16 zł, co oznacza, że stanowiła 61,00% przychodów netto i zrównanych z nimi w tym okresie. W 2021 r. dodatnia zmiana stanu produktów w Spółce wyniosła 786.768,57 zł, co przekłada się na 25,59% całości przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi. Należy wskazać, iż zmiana stanu produktów występuje jako pozycja przychodów, natomiast w rzeczywistości służy korekcie kosztów i stanowi ona różnicę pomiędzy stanem końcowym, a stanem początkowym pozycji: półprodukty, produkcja w toku i produkty gotowe. W związku z tym, w rachunku zysków i strat, w wariantcie porównawczym, pozycja zmiana stanu produktów umożliwia skorygowanie wartości o stan wyrobów gotowych, które Spółka wyprodukowała w danym okresie, ponosząc koszty związane z ich produkcją, które nie zostały sprzedane w tym samym okresie (tj. Spółka poniosła koszty, natomiast nie osiągnęła z tego tytułu przychodu). Minimalizacja przedmiotowego czynnika ryzyka będzie następować wraz z osiąganiem coraz wyższych przychodów ze sprzedaży gier, przez co udział zmiany stanu produktów będzie coraz mniejszy. Ponadto należy wskazać, iż istotny poziom dodatniej zmiany stanu produktów w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi to sytuacja typowa dla spółek gamingowych, gdzie odbywa się proces produkcyjny gier, a nie ma jeszcze ich sprzedaży lub jest ona na początkowym etapie.

***Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier***

Zdolność Emitenta do generowania przychodów ze sprzedaży będzie zależeć m.in. od powodzenia sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier własnych. Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier własnych, który może trwać od 12 do 36 miesięcy. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Emitent ponosi nakłady m.in.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

---

na produkcję gier *Dark Moonlight* oraz *Spooky Lord*. 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 portowania gier, który w ocenie Zarządu Spółki stanowi stabilne źródło przychodów.

***Ryzyko związane ze współpracą z Ultimate Games S.A.***

Black Rose Projects S.A. współpracuje z niepowiązaniem podmiotem Ultimate Games S.A., który na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania odpowiada m.in. za pozyskiwanie i dostarczanie zleceń dla Emitenta oraz wydawanie portów Spółki na platformie Nintendo Switch oraz Xbox. Taki model współpracy rodzi ryzyko uzależnienia od jednego wydawcy, przy czym dla Emitenta jest ono ograniczone w związku z dominującym modelem wynagrodzenia w formie ryczałtu za zrealizowany port gier. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Emitent pozostaje w bardzo dobrych relacjach ze Spółką Ultimate Games S.A. Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurencji w obszarze gier wideo, współpraca z Ultimate Games S.A. ulegnie pogorszeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Emitenta z tyt. działalności portowej. Jednakże długoterminowy brak współpracy z ww. podmiotem zostanie zastąpiony współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo.

***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 danego portu 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 powyższym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji portu gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery, co pozwoli na: lepsze dopracowanie portu gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na premierę. W takim wypadku opóźnienie premiery portu gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż, co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

#### ***Ryzyko związane z nieukończonymi projektami***

Produkcja gier komputerowych oraz ich portowanie 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). Ponadto w trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier własnych, trwającą 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 czy też portowania, 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***

Jednym z celów Spółki na najbliższe 2 lata jest produkcja, a także wydanie dwóch większych tytułów tj. *Dark Moonlight* i *Spooky Lord* oraz równoległe tworzenie kolejnych gier własnych w następnych latach funkcjonowania Spółki. 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 własne 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 równoległą produkcję i wydanie kolejnych gier w następnych latach funkcjonowania. Dywersyfikacja produkcji, portowania i dystrybucji na różne platformy jest jednym z głównych założeń strategii biznesowej Emitenta.

#### ***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 platform dystrybucyjnych***

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, dystrybucja portów gier wykonanych przez Spółkę odbywa się głównie za pośrednictwem platformy Nintendo eShop, która jest dystrybutorem gier na konsole Nintendo Switch oraz za pośrednictwem Microsoft Store, które jest dystrybutorem gier na konsole Xbox. Ponadto Emitent zamierza rozszerzyć wykonywanie portów gier oraz produkcję i wydawanie gier własnych na PC, VR, mobile oraz PlayStation. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

Emitent minimalizuje niniejszy czynnik ryzyka poprzez portowanie gier na zlecenie w formule m.in. wynagrodzenia ryczałtowego, przez co przychody z tego tytułu działalności dla Emitenta nie są uzależnione od dystrybuowania danego portu na platformie sprzedażowej.

#### ***Ryzyko niepromowania gry przez platformy dystrybucyjne***

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez dystrybutora gier, tj. platformy Nintendo eShop. Sytuacja ta dotyczy Emitenta w formule wynagrodzenia prowizyjnego za zrealizowany port oraz w odniesieniu do produkcji gier własnych. 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 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 nawiązuje współpracę z poszczególnymi osobami w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy posiadają 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.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu dotyczącego 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 wystąpienia zdarzeń losowych***

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.



***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, w dalszej kolejności, prowadzić może 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. Identyczna w skutkach może być sytuacja, w której Spółka padnie ofiarą hakerskiego ataku typu Ransomware – mimo świadomości zagrożenia i podejmowania działań minimalizujących ryzyko. 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 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 czy portowaniem 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 produktów Emitenta i jego wyniki finansowe.

***Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów***

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

***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 konkurencji***

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, 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 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 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 związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia***

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania

wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na 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 niniejszego 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 powyższej 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, niniejsza sytuacja może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BLACK ROSE PROJECTS S.A.  
ZA ROK OBROTOWY 2022**

---

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.

***Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19***

W dniu 28 marca 2022 r. została zniesiona większość obostrzeń związanych z pandemią COVID-19. Nie można jednak wykluczyć, że nastąpi kolejna fala zachorowań i zostaną ponownie wprowadzone obostrzenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług. W odniesieniu do Emitenta należy wskazać, iż Spółka przygotowała infrastrukturę sieciową umożliwiającą efektywną pracę zdalną oraz wprowadziła oprogramowanie ułatwiające komunikację. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu Spółki wykonują swoją pracę zdalnie, bez względu na sytuację epidemiczną. Jednocześnie Emitent zaznacza, że wedle rynkowych analiz, 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. W związku z tym nie można wykluczyć, że wygaszenie pandemii i całkowite zniesienie obostrzeń może doprowadzić do spadku zainteresowania rozrywką cyfrową.

***Ryzyko związane z agresją Rosji na Ukrainę***

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z rosyjską agresją przeciwko narodowi ukraińskiemu. Brak znaczącego wpływu pozostaje także w obszarze sankcji nałożonych na Federację Rosyjską oraz Republikę Białoruś. Nie występują problemy związane z utrzymaniem stabilnego poziomu produkcji i wydawania gier. Ograniczenie sprzedaży na rynki objęte sankcjami może mieć wpływ na sprzedaż, ale, w opinii Zarządu Spółki, w stopniu nieznacznym.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi, a także stale analizuje potencjalny wpływ konfliktu na działalność Emitenta. Na dzień sporządzenia przedmiotowego Sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe czy perspektywy rozwoju Spółki.

## **6. Pozostałe informacje**

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości 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 2 pkt. 7 ppkt. a)

### **Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka**

W okresie od 1 stycznia 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.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

### **Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń**

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

**Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego**

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, 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 rok obrotowy 2022, 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**

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

---

**Artur Gdulski**  
Członek Zarządu