

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI



ZA ROK 2024



Kraków, 11 kwietnia 2025 r.

SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o emitencie.....	3
Dane rejestrowe	3
Opis działalności	3
Organy Spółki.....	4
Struktura Akcjonariatu	5
Zdarzenia istotnie wpływające na działalność emitenta, które nastąpiły w roku 2024	5
Zdarzenie istotnie wpływające na działalność emitenta, które nastąpiły po zakończeniu roku 2024...	8
Przewidywany rozwój Emitenta	9
Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	9
Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	10
Akcje własne	12
Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady)	12
Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych	12
Wpływ konfliktu na Ukrainie na działalność Spółki	12
KLUCZOWE FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI, ZATRUDNIENIE ORAZ INFORMACJE DOTYCZĄCE ZAGADNIEŃ PRACOWNICZYCH I ŚRODOWISKA NATURALNEGO	12
Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu spółka jest na nie narażona	13
Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego	16

PODSTAWOWE INFORMACJE O EMITENCIE

DANE REJESTROWE

Firma	7LEVELS S.A.
Kraj siedziby	Polska
Siedziba	Kraków
Adres	Al. Juliusza Słowackiego 66, 30-004 Kraków
Adres poczty elektronicznej	office@7lvls.com
Strona internetowa	https://www.7lvls.com/
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy KRS
KRS	0000661154
REGON	360818368
NIP	6751514027

OPIS DZIAŁALNOŚCI

7Levels S.A. to producent oraz wydawca gier. Od początku prowadzenia działalności tj. od 2014 r. Spółka zajmowała się pracą na zlecenie dla innych firm z branży gier wideo (ang. work for hire). Spółka działa również na rynku międzynarodowym współpracując z innymi studiami developerskimi przy opracowywaniu, testowaniu, dystrybucji i marketingu tytułów na platformy mobilne (Android, iOS) oraz stacjonarne (konsole, PC). Emitent świadczy usługi na rzecz innych podmiotów jednocześnie prowadząc działalność w zakresie produkcji autorskich gier wideo. Dodatkowo 7Levels od 2019 roku działa jako wydawca gier innych deweloperów, przenosząc (dostosowując) i publikując ich projekty na platformy Nintendo.

7Levels posiada akredytacje do tworzenie gier m.in. na takie platformy, jak: konsole Nintendo, PC (Steam, Steam Deck, GoG), Microsoft (Xbox One, Xbox Series S|X) oraz Sony PlayStation. Do roku 2020 Spółka specjalizowała się wyłącznie w produkcji i wydawaniu gier na Nintendo Switch, obecnie zdobywa także rynki PC (Steam, GoG), Sony PlayStation oraz Xbox One i Series S|X. A w niedalekiej przyszłości planuje zająć się wydawaniem nowych gier na wszystkich popularnych platformach nowej generacji (PC oraz konsole).

W 2016 r. Emitent rozpoczął prace nad produkcją pierwszej autorskiej gry dedykowanej na konsole Nintendo Switch – Castle of Heart. Gra jest przeznaczona dla szerokiego grona odbiorców na całym świecie. Premiera gry na terenie Europy, Ameryki oraz Australii miała miejsce w dniu 23 marca 2018 r. Z kolei 29 listopada 2018 r. przy współpracy z wydawcą, firmą Rainy Frog LLC, gra Castle of Heart zadebiutowała na terenie Japonii. Całkowita sprzedaż gry Castle of Heart począwszy od dnia premiery przekroczyła poziom 300.000 sztuk.

Jednocześnie w 2017 r. Spółka rozpoczęła prace nad produkcją drugiej autorskiej platformowej gry akcji – Jet Kave Adventure, której premiera miała miejsce 17 września 2019 r. Przy współpracy z firmą Circle Entertainment, w dniu 23 grudnia 2019 r. gra zadebiutowała na rynku japońskim. Dodatkowo Jet Kave Adventure jest pierwszym tytułem studia, który został wydany poza Nintendo Switch. Jego

premiera na Xbox Series S|X i Xbox One oraz na PC (Steam) miała miejsce 15 stycznia 2021 r., natomiast wersja stworzona na platformę Sony zadebiutowała w lutym 2024 roku.

Na rynku ukazał się także trzeci, mniejszy projekt Spółki – Destrobots. Gra typu local multiplayer shooter wydana została, podobnie jak dwa poprzednie tytuły, ekskluzywnie na platformę Nintendo Switch. Jej sprzedaż na terytoriach Europy, Ameryki oraz Australii rozpoczęła się 18 czerwca 2020 r.

Na datę niniejszego raportu Emitent zakończył pracę nad największym do tej pory, opartym na licencji amerykańskiego studia filmowego Legendary, projektem nowej gry pt. Kong: Survivor Instinct. Gra opracowana została na komputery PC oraz konsole nowej generacji (PlayStation 5, Xbox Series X|S). Premiera gry na platformach PC (Steam), PlayStation 5 oraz Xbox Series S|X na terytorium Europy, Australii oraz Ameryki i na rynkach azjatyckich miała miejsce w dniu 22 października 2024 r., z wyłączeniem premiery na platformie PlayStation 5 na rynkach azjatyckich, która miała miejsce w dniu 24 października 2024 r.

Emitent prowadzi jednocześnie działalność wydawniczą oferując gry zewnętrznych deweloperów na konsolach Nintendo oraz Microsoft. Działalność wydawnicza rozpoczęła się w 2019 r. wraz z premierą gry Warplanes: WW2 Dogfight studia Home Net Games. Na dzień publikacji niniejszego raportu w portfolio wydawniczym Spółki znajduje się 14 gier zewnętrznych deweloperów.

Emitent w dalszym ciągu poszukuje partnerów biznesowych w ramach prowadzenia działalności wydawniczej, która będzie kontynuowana w nadchodzących okresach.

W kolejnych latach Studio zamierza osiągać przychody głównie z modelu biznesowego opartego o produkcję i dystrybucję autorskich gier. Dodatkowe, stałe przychody będą pochodzić z działalności wydawniczej gier zewnętrznych deweloperów oraz w mniejszym stopniu z pracy na zlecenie.

ORGANY SPÓŁKI

W 2024 r. oraz do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania w skład Zarządu 7Levels S.A. wchodziły następujące osoby:

Imię i nazwisko	Funkcja
Paweł Biela	Prezes Zarządu
Krzysztof Król	Wiceprezes Zarządu

W 2024 r. oraz do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania w skład Rady Nadzorczej 7Levels S.A. wchodziły następujące osoby:

Imię i nazwisko	Funkcja
Ewelina Szałańska-Król	Przewodnicząca Rady Nadzorczej
Marcin Skotnicki-Leszczyłowski	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Ryszard Brudkiewicz	Członek Rady Nadzorczej
Bartłomiej Mielcarek	Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej

STRUKTURA AKCJONARIATU

Struktura akcjonariatu Emitenta na dzień przekazania niniejszego Sprawozdania:

Zarząd	Liczba akcji/ Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym/ ogólnej liczbie głosów
Paweł Biela	145.250	18,80 %
Venture Fundusz Inwestycyjny Zamknięty	143.901	18,62 %
Krzysztof Król	92.557	11,98 %
OneTwoPlay S.A.*	90.646	11,73 %
Burzyńscy Fundacja Rodzinna*	75.000	9,71 %
OneTwoPlay Gaming S.A.*	74.854	9,69 %
OU Blite Fund	70.151	9,08 %
Pozostali	80.376	10,4 %
Razem:	772.735	100,00%

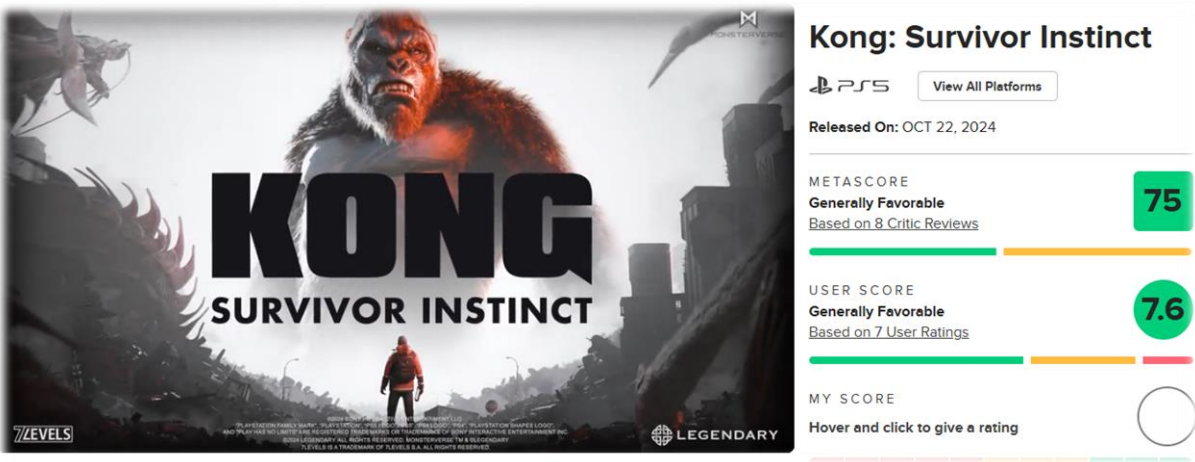
*Podmioty kontrolowane przez Panią Aleksandrę Burzyńską.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA, KTÓRE
NASTĄPIŁY W ROKU 2024

Zarząd Spółki wskazuje, że Spółka w 2024 r. zajmowała się w głównej mierze finalizacją produkcji oraz opracowywaniem planu marketingowego dla gry Kong: Survivor Instinct.

Premiera gry "Kong: Survivor Instinct"

22 października 2024 roku miała miejsce premiera gry "Kong: Survivor Instinct" na platformach PC, PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S. Gra, osadzona w uniwersum Monsterverse, została opracowana we współpracy z Legendary Entertainment i spotkała się z pozytywnym odbiorem zarówno graczy jak i krytyków (ocena 7.5/10 w serwisie Metacritic). Tytuł ten znacząco umocnił pozycję 7Levels S.A. na międzynarodowym rynku gier wideo.



Dobry odbiór tytułu potwierdzają materiały opublikowane w serwisie YouTube, które osiągnęły rekordową liczbę odsłon w stosunku do wcześniejszych projektów studia. Oto kilka przykładów:

[theRadBrad](#) (13,7M subskrybentów) – 1,1M odsłon

[Fooster](#) (1,46M subskrybentów) – 1M odsłon

[PlayStation](#) (16M subskrybentów) – 730K odsłon

W związku z tym, że był to dotychczas największy projekt studia, Spółka zatrudniła nowe osoby do zespołu produkcyjnego oraz znacznie zwiększyła wydatkowanie na usługi zewnętrznych wykonawców (outsourcing) w celu zapewnienia możliwie najwyższej jakości.

Obecnie trwają prace nad wersją gry na kolejne konsole, w tym Nintendo Switch. Zarząd przewiduje, że wersja na kluczową do tej pory dla Spółki platformę Nintendo, powinna trafić do sprzedaży na przełomie 2. i 3. kw. 2025.

Zakontraktowana została także wersja fizyczna (pudełkowa) gry na konsolę PlayStation 5, która będzie wyprodukowana oraz dystrybuowana na terenie Stanów Zjednoczonych oraz Europy przez firmę Meridiem Games (raport bieżący ESPI nr 4/2025 z dnia 20 marca 2025 r.).

Po premierze Kong: Survivor Instinct na konsolę Nintendo Switch, Zarząd przewiduje także fizyczne wydanie tej wersji. Obecnie prowadzone są rozmowy z potencjalnymi wydawcami.

Na terenie Azji, Kong: Survivor Instinct rozpowszechniany jest za pośrednictwem firmy 4Divinity Pte. Ltd, na mocy umowy podpisanej 14 stycznia 2025 roku (raport bieżący ESPI nr 1/2025 z dnia 14 stycznia 2025 r.), która była finalizacją zapisów z podpisanego wcześniej Term Sheet'u. Zgodnie z Umową Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w kwocie 75 000 USD, płatne w dwóch równych ratach, tj. po zawarciu umowy wydawniczej i po zatwierdzeniu Gry przez 4D, które to wynagrodzenie z uwagi na termin zawarcia Umowy i wcześniejszą premierę Gry, zostało przekazane Emitentowi po zawarciu umowy w formie jednej płatności. Dodatkowo, 4D zainwestowało ustaloną w umowie kwotę w działania marketingowe dotyczące Gry. Ww. wynagrodzenie Emitenta podlega pełnemu zwrotowi na rzecz 4D z przychodów osiągniętych ze sprzedaży gry (tzw. "recoup"), natomiast wydatki marketingowe poniesione przez 4D zostaną zwrócone z ww. przychodów w wysokości 50% poniesionych przez 4D kosztów. Po zwrocie powyższych kosztów poniesionych przez 4D, strony będą dzieliły przychody ze sprzedaży Gry na rynkach azjatyckich na warunkach nie odbiegających od rynkowych.

Drugi autorski projekt 7Levels – Fluffy Mountains - gra 3D w stylistyce trójwymiarowych filmów animowanych, która łączyć będzie ze sobą elementy sportowej rywalizacji, przygody oraz wykonywania różnego rodzaju zadań zręcznościowych. Nie zabraknie także kilku elementów z pogranicza gier RPG (rozwój i personalizacja postaci). Całość inspirowana jest niezwykle urokliwymi grami indie łącząc ich najlepsze, zdaniem twórców, cechy. Główny wątek fabularny przygotowywany jest z myślą o rozgrywce jednoosobowej. Demo gry było prezentowane potencjalnym partnerom biznesowym i wydawcom podczas różnych imprez branżowych oraz spotkań online. Obecnie prace nad grą zostały wstrzymane do czasu znalezienia dodatkowego finansowania na kontynuację produkcji. Spółka podpisała także umowę na reprezentację z firmą Representing Games, która przedstawiała projekt w imieniu studia wśród potencjalnych partnerów biznesowych.

Studio kontynuowało także pracę przy dodatkowej gałęzi działalności, jaką jest wydawnictwo gier zewnętrznych deweloperów zarówno na konsolę Nintendo Switch, jak i inne platformy.

W tym okresie Emitent prowadził prace nad zakontraktowanymi wcześniej projektami wydawniczymi:

- Fight Legends: Mortal Fighting (Nintendo Switch),
- Warplanes: WW1 Fighters (PlayStation VR),
- Warplanes: Battles over Pacific (PlayStation VR),
- Warplanes: Air Corp (PlayStation VR).

Przez wzgląd na skupienie się większości zespołu nad finalnym etapem prac nad grą Kong: Survivor Instinct, w roku 2024 do sprzedaży trafiła tylko jedna gra z portfolio wydawniczego: Football Cup 2024. Prace nad kolejnymi tytułami zostały zintensyfikowane po premierze tytułu na licencji Legendary. Wszystkie wpływy ze sprzedaży przeznaczone są na rozwój działalności oraz produkcję kolejnych autorskich projektów i rozwój gałęzi wydawniczej. Na początku 2024 roku do sprzedaży na platformach Sony PlayStation 4 oraz PlayStation 5 trafił także port autorskiego projektu Jet Kave Adventure. Studio w dalszym ciągu aktywnie poszukuje nowych partnerów biznesowych.

Jednocześnie, po zakończeniu prac nad Kong: Survivor Instinct, 7Levels rozpoczęło wstępne działania projektowe związane z nowymi autorskimi grami.

Studio pracuje nad reedycją (ulepszoną wersją) jednej z poprzednich gier: Castle of Heart, która wydana była tylko na konsolę Nintendo Switch. Obecna wersja planowana jest do wydania na wszystkich popularnych platformach: PC, Nintendo Switch, Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox. Zakończenie prac oraz wydanie gry planowane jest na przełomie 2. i 3. Kw. 2025.

Po zakończeniu prac na główną wersję Kong: Survivor Instinct Zarząd rozpoczął optymalizację kosztów działalności. Obecnie zmniejszyliśmy zespół produkcyjny (wystarczająca liczba pracowników do kontynuacji prac nad powyższymi projektami), zrezygnowaliśmy z części outsourcingu (po zakończeniu prac nad Kong: Survivor Instinct część usług nie jest już potrzebna) oraz minimalizujemy pozostałe koszty (m.in. planowana zmiana lokalizacji biura na tańszą).

W ocenie Zarządu sytuacja finansowa Spółki po wydaniu nowej gry stabilizuje się. Potwierdzają to osiągnięte wyniki finansowe. Warto też zaznaczyć, że końcowy etap produkcyjny gry Kong: Survivor Instinct był najbardziej kosztowny i pracochłonny. Dodatkowym czynnikiem mającym wpływ na wynik był wzrost kosztów działalności oraz wysokości wynagrodzeń. Dlatego też Zarząd podjął wszelkie starania, aby sprostać dodatkowym kosztom m.in. poprzez przeprowadzenie emisji akcji serii F oraz G, z których Spółka została dodatkowo dokapitalizowana o kwotę 790 000 PLN. Zarząd Spółki przewiduje, że dalsze przychody ze sprzedaży gry Kong: Survivor Instinct oraz pozostałych pozycji z portfolio wydawniczego zapewnią kontynuację w stabilizowaniu sytuacji finansowej Spółki w kolejnych latach działalności. Dodatkowy przychód zapewnią także nowe projekty z portfolio wydawniczego.

W razie potrzeby dodatkowego dokapitalizowania, Spółka w dalszym ciągu ma możliwość przeprowadzenia kolejnej emisji akcji.

Zarząd szacuje, że wpływy ze sprzedaży autorskich projektów oraz gier z programu wydawniczego poprawią wyniki finansowe Spółki i pozwolą na jej dalszy rozwój. Należy tutaj zaznaczyć, że w roku 2025 planowane są kolejne, liczne premiery zarówno projektów autorskich:

Kong: Survivor Instinct – kolejne konsole, w tym Nintendo Switch;
Castle of Heart (reedycja) – Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox Series, PC;
jak i tytułów z portfolio wydawniczego:

- Fight Legends: Mortal Fighting (premiera miała miejsce w marcu 2025 r.),
- Seria Warplanes na platformę VR,
- Football Cup 2025 – Nintendo Switch,
- Tennis Open 2025 – Nintendo Switch.

ZDARZENIE ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY PO ZAKOŃCZENIU ROKU 2024

Od początku 2025 roku Emitent kontynuował intensywne działania promocyjne związane z grą Kong: Survivor Instinct: udział w licznych akcjach, tworzenie bundli (zestawów) zarówno z produkcjami własnymi, jak również z grami innych deweloperów, organizowanie obniżek cenowych. Gra zgłaszana jest do szeroko zakrojonych akcji promocyjnych na platformach Steam, GoG, PlayStation oraz Xbox, co znacząco zwiększa jej potencjał sprzedażowy i przyczynia się do wzrostu rozpoznawalności marki. Kampania marketingowa obejmuje również współpracę z influencerami, działania w mediach społecznościowych oraz aktywną komunikację z graczami.

Z uwagi na rozpoznawalność licencji oraz wysoką jakość wykonania gry, Emitent spodziewa się znacznie dłuższego „ogona sprzedażowego” niż w przypadku tytułów opartych na własnych IP, co powinno pozytywnie przełożyć się na wyniki finansowe w kolejnych kwartałach. Spółka monitoruje dynamikę sprzedaży i dostosowuje działania promocyjne w celu maksymalizacji przychodów.

Z dniem 31 marca 2025 wygaśła umowa wydawnicza ze studiem Afterburn na sprzedaż gry Golf Peaks na platformach Nintendo eShop oraz Microsoft Xbox. W związku z czym od 1 kwietnia 2025 r. wszelkie prawa do dystrybucji na tych platformach powróciły do dewelopera (Afterburn). Podobnie z dniem 31 stycznia 2025 wygaśła umowa wydawnicza z tym samym studiem na sprzedaż gry inbento na platformie Nintendo eShop. W związku z czym od 1 lutego 2025 r. wszelkie prawa do dystrybucji na tej platformie powróciły do dewelopera (Afterburn).

Obecnie trwają również prace nad przeniesieniem kolejnych gier na nowe platformy, co wpisuje się w strategię dywersyfikacji źródeł przychodów. Wśród kluczowych projektów znajdują się:

- Fight Legends: Mortal Fighting – gra miała swoją premierę w marcu 2025 r.,
- Warplanes: WW1 Fighters – port na platformę PlayStation VR,
- Warplanes: Battles over Pacific – port na platformę PlayStation VR,
- Warplanes: Air Corp – port na platformę PlayStation VR.

Zgodnie z raportem bieżącym nr 2/2025 z dn. 16 stycznia 2025 r., Emitent podpisał dwie kolejne umowy wydawnicze ze słowackim studiem Inlogic na portowanie oraz wydanie gier Football Cup 2025 oraz Tennis Open 2025 na platformie Nintendo Switch. Umowy zostały zawarte na okres 5 lat z możliwością ich przedłużenia.

Daty premiery oraz ceny gier zostaną ustalone w późniejszym terminie.

Równocześnie Emitent intensyfikuje prace nad kolejnymi autorskimi projektami oraz rozwija prototypy mniejszych gier. Jednym z kluczowych projektów w przygotowaniu jest Remaster pierwszej autorskiej gry studia – Castle of Heart, która tym razem zostanie wydana na wszystkich najważniejszych platformach: Nintendo Switch, Sony PlayStation, PC oraz Xbox Series. Tytuł ten, jako rozpoznawalna marka wśród graczy, ma potencjał przyciągnąć zarówno nowych odbiorców, jak i fanów oryginalnej wersji.

Emitent nieustannie kontynuuje również prace nad kolejnymi projektami autorskimi i tworzy prototypy mniejszych gier.

PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA

7Levels kontynuuje intensywne działania marketingowo-promocyjne związane zarówno z wcześniej wydanymi grami, jak również z najnowszymi produkcjami planując dodatkowo ekspansję rynku o nowe platformy i terytoria.

Ze względu na wzmożone wydatkowanie związane z końcowym etapem produkcji gry Kong: Survivor Instinct, Zarząd obecnie skupia się także na redukcji kosztów bieżących oraz dywersyfikacji przychodów. Zmniejszony został zespół produkcyjny oraz koszty związane z usługami zewnętrznymi. W najbliższej przyszłości planowana jest także zmiana siedziby Spółki oraz dalsza optymalizacja wydatków, aby zapewnić finansowanie bieżącej produkcji.

W kolejnych okresach planowane są także prace nad nowymi grami do portfolio wydawniczego oraz wzmożone działania marketingowe związane z już wydanymi grami, w szczególności z tytułem Kong: Survivor Instinct.

Ze względu na ogłoszoną już premierę nowej konsoli Nintendo – Switch 2 – Spółka planuje także rozwój w tym kierunku i przeniesienie swoich najlepszych produkcji jak również tworzenie nowych także na tę platformę. Obecnie prowadzone są rozmowy w celu uzyskania potrzebnego sprzętu deweloperskiego umożliwiającego produkcję gier na konsolę Nintendo Switch 2.

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Z dniem 31 grudnia 2022 r. Spółka zakończyła trwający od 2 stycznia 2020 r. projekt GameINN o tytule: Innowacyjny system do półautomatycznego tworzenia poziomów do gier platformowych. W ramach projektu zrealizowano wszystkie etapy prac B+R określone we wniosku o dofinansowanie oraz przygotowano raport końcowy przedłożony NCBR w dniu 20 stycznia 2023 r. W ciągu najbliższych trzech lat Emitent będzie musiał zaprezentować wyniki swoich prac badawczo-rozwojowych na konferencjach branżowych o randze ogólnopolskiej.

Obecnie Emitent jest na etapie poszukiwania odpowiednich, ogólnopolskich konferencji branżowych w celu zaprezentowania wyników ww. prac. Pierwsza z nich: „Level Up! Czy dotacje UE napędzają rozwój gier?” odbyła się dn. 05 listopada 2024 r. i zorganizowana została przez krakowską uczelnię wyższą – Akademię Górniczo-Hutniczą. Podczas konferencji, wyniki prac nad projektem „Innowacyjny

system do półautomatycznego tworzenia poziomów do gier platformowych" (POIR.01.02.00-00-0036/19-00) były prezentowane i omawiane przez przedstawiciela Spółki.

Spółka kontynuowała także rozwój działalności wydawniczej, podpisując kolejne umowy z zewnętrznymi deweloperami na porting oraz wydanie gier: Football Cup 2025, Tennis Open 2025, 3 tytuły z serii Warplanes na platformę Sony VR, Fight Legends: Mortal Fighting. Sfinalizowana została także umowa wydawnicza obejmująca rynki azjatyckie dla gry Kong: Survivor Instinct z firmą 4Divinity Pte. Ltd. oraz umowa wydawnicza wersji pudełkowej na konsolę PlayStation 5 (Europa oraz Stany Zjednoczone) z firmą Meridiem Games.

AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Wybrane dane finansowe 7LEVELS S.A	PLN		EUR	
	01.01.2024 31.12.2024	01.01.2023 31.12.2023	01.01.2024 31.12.2024	01.01.2023 31.12.2023
Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 378 106,55	2 825 178,42	790 272,86	649 765,05
Koszty działalności operacyjnej	4 246 550,27	5 079 589,55	993 810,03	1 168 258,87
Zysk (strata) ze sprzedaży	-868 443,72	-2 254 411,13	-203 239,81	-518 493,82
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-868 537,41	-2 129 670,15	-203 261,74	-489 804,54
Zysk (strata) netto	-918 846,31	-2 173 196,70	-215 035,41	-499 815,25
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-903 724,63	-1 603 973,22	-211 496,52	-368 899,08
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	890 000,00	724 740,77	208 284,58	166 683,71
Przepływy pieniężne netto razem	-13 724,63	-879 232,45	-3 211,94	-202 215,37
	31.12.2024	31.12.2023	31.12.2024	31.12.2023
Aktywa trwałe	117 065,30	38 566,84	27 396,51	8 870,02
Aktywa obrotowe	1 050 176,93	664 604,87	245 770,4	152 853,01
Kapitał (fundusz) własny	-433 542,52	-290 651,21	-101 460,92	-66 847,10
Kapitał (fundusz) zapasowy	1 885 765,49	707 310,49	441 321,2	162 674,91
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 600 784,75	993 822,92	374 627,84	228 570,13
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	1 521 158,18	896 872,13	355 993,02	206 272,34

Zwiększone przychody Spółki wynikają przede wszystkim z wprowadzeniem do sprzedaży pod koniec października 2024 gry Kong: Survivor Instinct. Mniejsze koszty działalności operacyjnej związane są ze stopniowym ograniczeniem wydatkowania na produkcję, co związane jest z zakończeniem prac nad ww. projektem. Zobowiązania krótkoterminowe związane są w głównej mierze z usługami na rzecz ostatniego etapu prac produkcyjnych oraz postprodukcji dla Kong: Survivor Instinct. Na pozycję tę wpływają także wynagrodzenia Zarządu.

W ocenie Zarządu sytuacja finansowa Spółki stabilizuje się. Pomimo wykazanej straty, która na dzień 31 grudnia 2024 r. przewyższa sumę kapitałów zapasowego i rezerwowych oraz jedną trzecią kapitału zakładowego zgodnie z art. 397 KSH. W związku z przekroczeniem kapitałowym zgodnie z KSH Zarząd

jest zobowiązany zwołać Wale Zgromadzenie Akcjonariuszy celem powzięcia uchwały o dalszym istnieniu Spółki.

Spółka posiada bowiem wystarczającą ilość środków na kontynuowanie prac nad obecnymi projektami autorskimi oraz rozwojem gałęzi działalności wydawniczej. Strata za rok 2024 spowodowana jest przede wszystkim koniecznością intensyfikacji prac w ostatniej fazie produkcji największego dotychczas projektu tworzonego na licencji studia Legendary oraz czasowym ograniczeniem wydawniczej gałęzi działalności Emitenta. Końcowy etap produkcyjny był najbardziej kosztowny i pracochłonny. Dodatkowym czynnikiem był wzrost kosztów działalności oraz wysokości wynagrodzeń. Dlatego też Zarząd podjął wszelkie starania, aby sprostać dodatkowym kosztom m.in. poprzez przeprowadzenie emisji akcji serii F oraz G. Po premierze gry Kong: Survivor Instinct, która miała miejsce 22 października 2024 roku, przychody Spółki znacznie wzrosły. Dodatkowo, po zakończeniu produkcji gry, Zarząd pojął działania związane z optymalizacją kosztów stałych: zmniejszenie zespołu produkcyjnego, redukcja wydatkowania związana z usługami obcymi (outsourcing) oraz optymalizacja kosztów bieżącej działalności. Zarząd przewiduje, że przychody ze sprzedaży autorskich produkcji, w szczególności nowego projektu oraz pozostałych pozycji z portfolio wydawniczego zapewnią stabilną sytuację finansową Spółki w kolejnych latach działalności oraz pozwolą spłacić wymagalne zobowiązania po dniu bilansowym.

Na zwiększenie przychodów będą miały także wpływ nowe produkcje, których premiera przewidziana została na najbliższe okresy: Kong Survivor Instinct na kolejne platformy oraz remaster (reedycja) gry Castle of Heart – premiera przewidziana na przełom 2. i 3. kw 2025 roku na wszystkich popularnych platformach: PC, Nintendo Switch, Sony PlayStation oraz Microsoft Xbox.

Celem Zarządu na rok 2025 jest odbudowa kapitału z przychodu z obecnych i nowych projektów oraz rozpoczęcie kolejnego autorskiego projektu zaraz po zakończeniu prac nad reedycją Castle of Heart. Obecnie prowadzone są wstępne prace koncepcyjne/projektowe.

Dodatkowy przychód zapewnią także nowe projekty (łącznie 6 gier) z portfolio wydawniczego, których premiera zaplanowana jest na rok 2025: Warplanes: WW1 Fighters, Warplanes: Battles over Pacific, Warplanes: Air Corp oraz Football Cup 2024, Fight Legends: Fighting Games, Football Cup 2025, Tennis Open 2025.

Dodatkowo, Spółka w minionym 2024 roku realizowała również umowy zawarte z wydawcami na limitowaną, fizyczną wersję gry Jet Kave Adventure:

- z wydawcą First Press Games na konsolę PlayStation 5 i PlayStation 4 (w produkcji) – umowa podpisana na początku 2024 r.); oraz
- z wydawcą Strictly Limited (United Games Ent. GmbH) na konsolę Nintendo Switch (umowa podpisana jeszcze w 2023 roku, a gra obecnie trafiła do sprzedaży).

Są to nieco mniejsze umowy (wersje limitowane), ale dają kolejne możliwości dodatkowego przychodu oraz znacząco zwiększają rozpoznawalność marki.

Po zakończeniu produkcji gry Kong: Survivor Instinct na konsolę Nintendo Switch, 7Levels planuje podpisać umowę na wersję fizyczną (pudełkową). Obecnie Emitent jest na etapie rozmów z potencjalnymi partnerami biznesowymi.

AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2024 r., ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji własnych.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2024 r., ani po jego zakończeniu Emitent nie posiadał oddziałów ani zakładów.

INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW

FINANSOWYCH

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2024 r. 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.

WPŁYW KONFLIKTU NA UKRAINIE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI

Dodatkowo negatywny wpływ na rynek oraz bieżące funkcjonowanie Spółki może mieć trwający w dalszym ciągu konflikt na Ukrainie. Warto dodać, że Rosja, gdzie często blokowane są kanały sprzedażowe, nie stanowiła dla Spółki strategicznego rynku zbytu. Zarząd stara się robić wszystko, aby zniwelować skutki spowodowane zaistniałą sytuacją i wyciąga wnioski na przyszłość, aby jeszcze lepiej radzić sobie w tak niecodziennych sytuacjach.

KLUCZOWE FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI, ZATRUDNIENIE ORAZ INFORMACJE DOTYCZĄCE ZAGADNIEŃ PRACOWNICZYCH I ŚRODOWISKA NATURALNEGO

Zarząd Emitenta nie prezentuje dodatkowych wskaźników efektywności, a wszystkie kluczowe dane i informacje dotyczące Spółki zawarte są w niniejszym Sprawozdaniu Zarządu z działalności Spółki za rok 2024 oraz w Sprawozdaniu finansowym Spółki za rok obrotowy 2024 r. Na dzień 31 grudnia 2024 r. zatrudnienie u Emitenta wynosiło 6,5 etatu w oparciu o stosunek pracy w przeliczeniu na pełne etaty oraz 5 osób w oparciu o umowę cywilnoprawną. W opinii Zarządu Spółki, w roku obrotowym, który zakończył się 31 grudnia 2024 r. działalność Spółki nie wpływała w istotny sposób na środowisko naturalne.

OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU SPÓŁKA JEST NA NIE NARAŻONA

Zarząd Spółki widzi następujące czynniki ryzyka i zagrożenia dla funkcjonowania Spółki:

- **Ryzyko związane z konkurencją w branży gier.**

Konkurencja na rynku gier ma charakter globalny. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji. Należy jednak zwrócić uwagę, iż deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, zazwyczaj produkując gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe.

Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry wideo podobne do produktów wydawanych przez 7Levels. Część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Zdaniem Zarządu sukcesywne realizowanie produkcji gier w oparciu o rosnące doświadczenie w danej kategorii (gry platformowo-przygodowe) oraz możliwość bardzo szybkiej reakcji na zmieniające się zapotrzebowanie na rynku gier może przełożyć się na lepszą rozpoznawalność marki zarówno wśród graczy, jak również wśród potencjalnych partnerów biznesowych. Dywersyfikując przychody Emitent rozwija również dodatkową gałąź działalności polegającą na portowaniu i wydawaniu niewielkich gier zewnętrznych deweloperów na platformie Nintendo oraz innych wiodących na rynku platformach.

Zarząd Spółki w sposób ciągły monitoruje rynek gier oraz panujące na nim trendy, aby dostosowywać swoje produkty do aktualnych potrzeb potencjalnych nabywców. Ma to duże znaczenie w przypadku wzmocnienia wizerunku Spółki oraz podnoszenia jej konkurencyjności względem innych podmiotów z branży. Ważnym czynnikiem wpływającym na konkurencyjność Spółki jest jej specjalizacja w kierunku wydawnictwa gier dedykowanych na konsolę Nintendo Switch, co umożliwia w pełni wykorzystanie możliwości sprzętowych i technologicznych urządzenia. Niemniej kolejne autorskie projekty studia opracowywane są już z myślą o wszystkich najważniejszych platformach gamingowych: PC, Nintendo Switch, PlayStation oraz Xbox.

- **Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii oraz AI.**

Rynek, na którym działa Spółka 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. sztuczna inteligencja czy rozgrywka w chmurze (tzw. streaming) 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.

Jednocześnie Spółka na bieżąco sprawdza pojawiające się najnowsze trendy w nowych technologiach i stara się przewidywać możliwe zmiany, które mogą nastąpić w branży, aby móc się do nich odpowiednio wcześniej przygotować.

- **Ryzyko związane z kursem walut.**

Grupą docelową produktów Spółki są gracze na całym świecie, a przede wszystkim na rynkach, na których konsole Nintendo cieszą się największą popularnością, w tym rynek Europy Zachodniej, amerykański oraz japoński. Prowadzenie działalności na zagranicznych rynkach wiąże się ze sprzedażą w różnych walutach. W związku z tym istnieje ryzyko niekorzystnej zmienności kursów walut.

W celu zmniejszenia ryzyka związanego z kursem walut Spółka starannie dobiera projekty na zagraniczne rynki zbytu, które cechuje wysoki poziom rentowności, tak aby ewentualna zmiana kursu walut nie przekładała się w dużym stopniu na zmniejszenie zysków Spółki.

- **Ryzyko związane z niską sprzedażą gier.**

Wpływ na sprzedaż mogą mieć prowadzone akcje marketingowe, pojawienie się konkurencyjnych tytułów oraz sprzedaż konsoli Nintendo Switch. Istnieje ryzyko, że sprzedaż produktów Spółki będzie niska, a przez to osiągnięte wyniki finansowe będą niezadawalające. Należy mieć także na uwadze, że przychody Spółki z tytułu sprzedanych gier, będą pomniejszone o prowizję przysługującą wydawcy (na rynku azjatyckim) i platformholderom (na wszystkich rynkach) zgodnie z zawartymi umowami.

- **Ryzyko związane z opóźnieniem wydania gier.**

Na datę niniejszego Sprawozdania prowadzona jest sprzedaż największego projektu autorskiego Spółki, gry Kong: Survivor Instinct na platformach PC, PS5, Xbox Series. Niemniej w produkcji pozostają wersje na kolejne konsole w tym Nintendo Switch. Nie jest wykluczone, że czas potrzebny na produkcję obu wersji może się wydłużyć w stosunku do zakładanego, co będzie skutkowało zwiększeniem kosztów. Jednocześnie istnieje ryzyko opóźnienia lub braku certyfikacji nowych tytułów przez daną platformę ze względu na wystąpienie ewentualnych błędów. Opóźnienie może także zostać spowodowane przez niezależne czynniki zewnętrzne, jak konflikt zbrojny na Ukrainie. Kolejnym czynnikiem mogącym opóźnić wydanie projektu jest brak znalezienia dodatkowego finansowania na kolejne etapy produkcji (Fluffy Mountains).

Aby zminimalizować ryzyko opóźnienia wydania kolejnych tytułów Spółka skupia się m.in. na dopracowaniu wewnętrznego systemu testów jakości swoich gier oraz gier z programu wydawniczego oraz umożliwia pracownikom, w razie konieczności, pozostanie w domu i pracę zdalną, aby pomimo niespodziewanych okoliczności mogli kontynuować działania związane z produkcją. Aby zapewnić ciągłość finansowania Spółka opracowuje kolejne prototypy mniejszych gier biorąc przede wszystkim pod uwagę aktualne przychody oraz możliwości produkcyjne.

- **Ryzyko związane z przychodami ze sprzedaży w 2025 r.**

W 2024 r. przychody ze sprzedaży były przede wszystkim kształtowane przez prowadzoną sprzedaż gier Kong: Survivor Instinct, Castle of Heart, Jet Kave Adventure, Destrobots oraz projektów wydawniczych. Skoncentrowanie się na produkcji i wydawnictwie gier głównie na konsole Nintendo Switch, a od wprowadzenia do sprzedaży gry Kong: Survivor Instinct także na pozostałych platformach, przy jednoczesnym ograniczeniu działalności w ramach pracy na zlecenie spowodowało, iż osiągnięte przychody ze sprzedaży wzrosły o 19,6% r/r. W tym samym okresie koszty działalności operacyjnej zmalały o 16,4%, co istotnie wpłynęło na zmniejszenie straty w porównaniu do roku 2023 (-919 tys. zł vs. -2 173 tys. zł).

W celu zmniejszenia ryzyka osiągnięcia niskich przychodów Zarząd Spółki podjął decyzję o rozszerzeniu działalności wydawniczej głównie na platformę Nintendo Switch oraz na innych wiodących platformach. W roku 2025 planowane są kolejne premiery gier zewnętrznych deweloperów. Takie działania nie mają wpływu na czas produkcji autorskich projektów, a jednocześnie mogą przynieść dodatkowy dochód w kolejnym roku obrotowym zmniejszając ryzyko uzyskania niezadowalających wyników finansowych w kolejnych latach. Podjęta została także decyzja o planowaniu produkcji nowych projektów autorskich w krótszym niż dotychczas okresie (około 2 lata).

W przypadku odnotowania niższej niż zakładana sprzedaży gier Spółka zintensyfikuje działania marketingowe oraz zorganizuje akcje promocyjne. Ponadto możliwe jest wprowadzenie do sprzedaży płatnych dodatków do gier (tzw. DLC), które pozwolą na urozmaicenie rozgrywki i przyniosą dodatkowe przychody. Możliwe jest także wydanie dodatkowej pudełkowej (fizycznej) wersji gier przy współpracy z potencjalnym wydawcą (obecnie w sprzedaży jest limitowana wersja gry Castle of Heart oraz Jet Kave Adventure, która wydana została przy współpracy z wydawcą 1St Press Games oraz Strictly Limited). Wersja pudełkowa pozwala nie tylko poprawić sprzedaż, ale może stanowić też dobre narzędzie marketingowe, które umożliwi zwiększenie rozpoznawalności marki 7Levels wśród potencjalnych odbiorców.

- **Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników oraz utratą zespołów deweloperskich.**

Z uwagi na charakter prowadzonej działalności, jakość wydawanych gier jest w dużej mierze uzależniona od umiejętności oraz doświadczenia strategicznych pracowników oraz współpracowników Spółki. Zarząd nie wyklucza możliwości odejścia obecnych współpracowników, bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywą Spółki. Ze względu na specyfikę branży gier, którą charakteryzuje niedobór wysokiej jakości specjalistów, znalezienie innych współpracowników może być czasochłonne, co z kolei może mieć wpływ na przesunięcie premiery planowanych gier oraz może skutkować poniesieniem dodatkowych kosztów wynikających z przeprowadzenia procesu rekrutacji, przeszkolenia i wdrożenia nowego pracownika. Istnieje zatem ryzyko, że odejście kluczowych pracowników będzie miało znaczący wpływ na obniżenie rentowności prowadzonej działalności i przyczyni się do znacznego wzrostu nakładów na realizację strategii rozwoju. W efekcie, może to spowodować opóźnienia w produkcji gier oraz spadek wyników finansowych Spółki.

Zarząd Spółki podejmuje wszelkie starania, aby zapewnić swoim pracownikom oraz współpracownikom komfortowe warunki pracy (zmiana siedziby). Wprowadza działania motywacyjne (możliwość dodatkowych szkoleń, wydarzenia integracyjne, premie uznaniowe), które dodatkowo integrują zespół produkcyjny.

Jednocześnie każdy z pracowników i współpracowników może mieć realny wpływ na poszczególne elementy produkowanych gier (nowe koncepcje, propozycje zmian). W razie utraty jednego lub kilku kluczowych pracowników, Zarząd Spółki podejmie natychmiastowe działania zmierzające w kierunku uzupełnienia kadry korzystając m.in. z pomocy specjalistycznych serwisów zajmujących się rekrutacją oraz publikacją ogłoszeń w branży gier.

- **Ryzyko związane ze wzrostem kosztów prowadzenia działalności.**

Ze względu na stale rosnące ceny w roku 2024, Spółka odnotowała ryzyko wzrostu kosztów związanych z prowadzoną działalnością (najem, media, wyposażenie) oraz ze wzrostem wynagrodzeń. Zarząd stara

się niwelować skutki wzrostu cen poprzez zwiększanie zakresu działań marketingowych, co przekłada się na zwiększenie wolumenu sprzedaży gier. W długofalowej perspektywie powinno przełożyć się to na zwiększenie przychodów, niwelując jednocześnie negatywne skutki zwiększającej się inflacji.

- **Ryzyko związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę**

Emitent zajmuje się produkcją oraz dystrybucją gier komputerowych skupiając się na najważniejszych platformach (PC oraz konsole). Działalność ta ma charakter międzynarodowy i jest uzależniona w dużej mierze od globalnej koniunktury gospodarczej. Wyniki osiągane przez Spółkę są pośrednio i bezpośrednio związane z sytuacją makroekonomiczną na świecie, w tym ze zmianami wskaźnika PKB, poziomu bezrobocia, wysokości wynagrodzeń czy rosnącej inflacji.

W okresie sprawozdawczym czynnik ten nie wpłynął negatywnie na wyniki przychodowe Spółki. Może on jednak stanowić negatywny wpływ na działalność Emitenta oraz jego sytuację finansową i perspektywy rozwoju. Może mieć także wpływ na osiągane wyniki i wycenę rynkową akcji w przyszłości.

OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ŁADU KORPORACYJNEGO

Oświadczenie Spółki 7Levels S.A. w przedmiocie przestrzegania przez spółkę zasad zawartych w załączniku do Uchwały nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. - „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”:

Treść zasady	Stosowanie zasady TAK/NIE	Komentarz Spółki
1. Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		
1.1. podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności;	TAK	
1.2. krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	
1.3. datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	
1.4. skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	

1.5. informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;	TAK	
1.6. dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	
1.7. udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	
1.8. wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	TAK	
1.9. aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	
1.10. dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	
1.11. raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	TAK	
1.12. kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	
1.13. sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	TAK	
1.14. informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;	TAK	
1.15. opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	
1.16. dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	

2. Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiąganych wyników.	TAK	
3. Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	TAK	
4. Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	
5. Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	TAK	

6. Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.	TAK	
7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.	TAK	
8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.	TAK	
9. W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	NIE	W obradach Walnego Zgromadzenia zawsze uczestniczą członkowie Zarządu, natomiast uczestnictwo członków Rady Nadzorczej jest dobrowolne i Zarząd nie może zapewnić, że przedstawiciele Rady Nadzorczej będą uczestnikami Walnych Zgromadzeń. Jednocześnie Zarząd Spółki zapewnia, że na każdym Walnym Zgromadzeniu Emitenta obecni będą przedstawiciele Spółki upoważnieni do merytorycznego udzielenia

		odpowiedzi na zadane pytania.
11. Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.	TAK	
12. Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązany zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązanym podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.	TAK	
13. W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.	TAK	

14. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	
---	-----	--

(podpis)

Imię i nazwisko: Paweł Biela

Funkcja: Prezes Zarządu

(podpis)

Imię i nazwisko: Krzysztof Król

Funkcja: Wiceprezes Zarządu