

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

Z DZIAŁALNOŚCI

7LEVELS S.A.

ZA ROK 2022



Kraków, 31 marca 2023 r.

SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o emitencie	3
Dane rejestrowe	3
Opis działalności	3
Organy Spółki	4
Struktura Akcjonariatu	5
Zdarzenie istotnie wpływające na działalności emitenta, które nastąpiły w roku 2022	5
Zdarzenie istotnie wpływające na działalności emitenta, które nastąpiły po zakończeniu roku 2022 ...	6
Przewidywany rozwój Emitenta	7
Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	7
Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	8
Akcje własne.....	8
Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady).....	9
Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych	9
Zatrudnienie.....	9
Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu spółka jest na nie narażona	9
Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego	12

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@7lvl.com
Strona internetowa	https://www.7lvl.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). Do roku 2020 Spółka specjalizowała się wyłącznie w produkcji i wydawaniu gier na Nintendo Switch, obecnie zdobywa także rynki PC (Steam, GoG) 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 200.000 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.

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 prowadzi prace nad kolejnymi autorskimi projektami – w tym największym do tej pory, opartym na licencji amerykańskiego studia filmowego Legendary. Nowe tytuły są opracowywane już z myślą nie tylko o konsolach Nintendo, ale także o pozostałych platformach (PlayStation, Xbox, PC), włączając w to konsole najnowszej generacji.

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 12 gier zewnętrznych deweloperów. Prowadzone są też prace związane z wydaniem kolejnych tytułów: Operate Now: Hospital i Football Cup 2023.

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 2022 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

Z dniem 30 września 2022 r. z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej zrezygnował Pan Jacek Głowacki. Działając na podstawie § 12 ust. 2 pkt. 2) Statutu Spółki, z dniem 1 października 2022 r. Pan Paweł Biela, powołał w skład Rady Nadzorczej Spółki Pana Bartłomieja Mielcarka.

Ponadto z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej z dniem 29 listopada 2022 r. zrezygnował Pan Grzegorz Piekart. W jego miejsce IPOPEMA Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. jako zarządzający akcjonariusza - Venture Fundusz Inwestycyjny Zamknięty, działając na podstawie § 12 ust. 2 pkt. 1) Statutu Spółki, z dniem 29 listopada 2022 r. powołała w skład Rady Nadzorczej Spółki Pana Marcina Skotnickiego-Leszczyłowskiego do funkcji Wiceprzewodniczącego.

Wobec powyższych zmian na dzień 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-Leszczylowski	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
Venture Fundusz Inwestycyjny Zamknięty	150 000	26,08%
Paweł Biela	145 250	25,25%
OU Blite Fund	98 000	17,04%
Krzysztof Król	96 250	16,73%
OneTwoPlay Gaming Sp. z o.o.*	31 250	5,43%
OneTwoPlay Gaming S.A.*	11 750	2,04%
Pozostali	42 735	7,43%
RAZEM	575 235	100,00%

*Podmioty kontrolowane przez Panią Aleksandrę Burzyńską.

ZDARZENIE ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2022

Zarząd Spółki wskazuje, że Spółka w 2022 r. zajmowała się w głównej mierze tworzeniem i produkcją dwóch nowych gier własnej produkcji przeznaczonych zarówno na konsolę Nintendo Switch, konsole nowej generacji (PlayStation 5, Xbox Series) oraz komputery PC.

Pierwszy z projektów powstaje w oparciu o licencję amerykańskiego studia filmowego Legendary (podpisanie umowy licencyjnej zgodnie z raportem bieżącym 2/2022 z dnia 25 maja 2022 r.). Tytuł łączy ze sobą gatunki gier akcji, przygodowych oraz platformowych. Całość okraszona zostanie realistyczną oprawą audio-wizualną. Fabuła gry zaprezentuje świat Monsterverse niedługo po wydarzeniach przedstawionych w filmie Godzilla vs. Kong. Gracze będą musieli przetrwać w scenerii zrujnowanego miasta, wykorzystując m.in. ogromną siłę tytanów. Cena i data premiery gry zostanie ustalona w przyszłości. W ocenie Zarządu Emitenta zawarcie umowy jest zdarzeniem strategicznym w historii rozwoju Spółki i istotnym z punktu widzenia potencjalnych korzyści płynących ze współpracy z licencjodawcą, tj. Legendary Licensing, LLC.

W związku z tym, że jest to dotychczas największy projekt studia, Spółka cały czas czynnie poszukuje pracowników do powiększenia zespołu produkcyjnego, aby zapewnić najlepszą możliwą jakość. Na

dzień publikacji niniejszego Sprawozdania, w zespole produkcyjnym pojawiły się kolejne nowe osoby odpowiedzialne za m.in. grafikę oraz działania marketingowo-sprzedażowe.

Drugi autorski projekt to 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 grammi indie łącząc ich najlepsze, zdaniem twórców, cechy. Główny wątek fabularny przygotowywany jest z myślą o rozgrywce jednoosobowej. Emitent stworzoną wcześniej wersję demo (tzw. vertical slice), będzie prezentować potencjalnym partnerom biznesowym. O postępach związanych z projektem Emitent będzie informować w kolejnych raportach okresowych.

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

W roku 2022 do sprzedaży trafiły kolejne tytuły: Football Cup 2022 oraz Railbound. Z początkiem roku 2023 wydano też grę Uphill Rush: Water Park. Warto zaznaczyć, że w dalszym ciągu trwają prace nad następnymi projektami wydawniczymi: Football Cup 2023 (Switch), Operate Now: Hospital (Switch), Railbound (Xbox). Wszystkie wpływy ze sprzedaży przeznaczone są na rozwój działalności oraz produkcję kolejnych autorskich projektów i rozwój gałęzi wydawniczej. W roku 2023 położony zostanie znacznie większy nacisk na rozwój autorskich projektów na wszystkie najważniejsze platformy gamingowe obecne na rynku. Studio w dalszym ciągu aktywnie poszukuje nowych partnerów.

W drugiej połowie roku Spółka zmieniła swoją siedzibę. Nowe, komfortowe biuro pozwoli zapewnić wysoki komfort pracy zespołowi oraz da możliwość znacznego powiększenia kadry.

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.

Zarząd szacuje, że wpływy ze sprzedaży autorskich projektów oraz gier z programu wydawniczego poprawią wyniki finansowe Spółki i pozwolą na jej rozwój. Jednocześnie zaznacza, że działalność wydawnicza nie wpływa negatywnie na prace związane z produkcją najnowszych autorskich gier studia.

ZDARZENIE ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY PO ZAKOŃCZENIU ROKU 2022

Od początku 2023 roku Emitent kontynuował prace produkcyjne związane z największym do tej pory projektem opracowywanym na licencji amerykańskiego studia filmowego Legendary zamykając kolejny etap produkcyjny.

W trakcie produkcji pozostają także porty gier Football Cup 2023, oraz Operate Now: Hospital, których premiera na platformie Nintendo Switch nastąpi w ciągu najbliższych miesięcy. Spółka planuje także w najbliższym okresie wydanie gry Railbound na platformie Microsoft Xbox.

Dodatkowo w nawiązaniu do raportu bieżącego nr 1/2023 z dnia 3 stycznia 2023 r. w dniu 26 stycznia 2023 r. swoją premierę na konsoli Nintendo Switch miała gra Uphill Rush Water Park Racing. Gra ukazała się na terytorium Europy, Australii, Azji oraz Ameryki, a jej cena, w zależności od rynku, została ustalona na poziomie: 9,99 EUR lub 9,99 USD.

Od 1 stycznia 2023 r. po zakończonej umowie z firmą Circle Ent., Emitent przejął prawa do dystrybucji gier Jet Kave Adventure oraz Golf Peaks na rynku japońskim. To pozwoli na efektywniejsze zarządzanie promocjami w tamtym regionie i umożliwi czerpanie większych zysków (brak konieczności przekazywania części zysków ze sprzedaży dla wydawcy).

Emitent nieustannie kontynuuje 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.

Emitent aktywnie poszukuje nowych członków zespołu oraz inwestuje w rozwój w ramach pracy nad dwoma projektami autorskimi. Szacuje się, że prace produkcyjne będą kontynuowane w kolejnych okresach.

Ponadto studio pracuje nad prototypowaniem nowych, mniejszych gier. Spółka nieustannie aktywnie poszukuje nowych, doświadczonych pracowników w celu powiększenia zespołu produkcyjnego.

W kolejnych okresach planowane są prace nad nowymi grami do portfolio wydawniczego oraz wzmożone działania marketingowe związane z już wydanymi grami zarówno na Nintendo Switch, jak i na nowych dla Spółki platformach (PC oraz Xbox).

Zarząd Spółki podjął kroki zmierzające do stworzenia kolejnych gier na wszystkie popularne platformy gamingowe. W związku z tym trwają prace nad największym do tej pory projektem Studia. Dodatkowo prototypowane są nowe gry. Spółka stara się sukcesywnie powiększać zespół produkcyjny odpowiedzialny za pracę na nowych projektach. Dodatkowo w 2023 r. duży nacisk kładziony jest na działalność wydawniczą.

WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W 2022 roku kontynuowane były prace nad najnowszym multiplatformowym projektem Emitenta (gra stworzona w oparciu o licencję studia filmowego Legendary). Kontynuowana była także produkcja drugiego, mniejszego projektu studia, który przeznaczony będzie na wszystkie wiodące na rynku platformy. Ważnym punktem w rozwoju studia w 2022 roku jest zakończenie prac nad wewnętrznym projektem "Innowacyjny system do półautomatycznego tworzenia poziomów do gier platformowych", na który przyznane zostało dofinansowanie z programu sektorowego GameINN. Wartość dofinansowania wynosi 1.639.152,53 PLN natomiast koszt całkowity projektu to 2.163.133,98 PLN.

Spółka kontynuowała także rozwój działalności wydawniczej, podpisując kolejne umowy z zewnętrznymi deweloperami na porting oraz wydanie gier na platformie Nintendo Switch. W 2022 podpisano umowy z Inlogic na wydanie gry Football Cup 2023 oraz Afterburn na wydanie gry Railbound.

AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Wybrane dane finansowe 7LEVELS S.A	PLN		EUR	
	01.01.2022 31.12.2022	01.01.2021 31.12.2021	01.01.2022 31.12.2022	01.01.2021 31.12.2021
Przychody netto ze sprzedaży produktów	2 754 897,05	2 647 767,72	587 611,09	578 430,96
Koszty działalności operacyjnej	3 923 885,98	3 052 809,36	836 952,84	666 916,30
Zysk (strata) ze sprzedaży	-1 168 988,93	-405 041,64	-249 341,75	-88 485,34
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-797 125,93	-112 325,61	-170 024,51	-24 538,64
Zysk (strata) netto	-752 189,59	-86 779,55	-160 439,73	-18 957,85
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-936 099,43	-758 330,19	-199 667,14	-165 664,71
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-11 300,00	-119 052,00	-2 410,26	-26 008,08
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	371 331,40	327 828,00	79 203,85	71 617,26
Przepływy pieniężne netto razem	-576 068,03	-549 554,19	-122 873,54	-120 055,53
	31.12.2022	31.12.2021	31.12.2022	31.12.2021
Aktywa trwałe	88 010,34	135 996,72	18 765,93	29 568,36
Aktywa obrotowe	1 807 771,86	2 478 303,72	385 460,64	538 831,96
Kapitał (fundusz) własny	1 282 545,49	2 034 735,08	273 469,69	442 391,42
Kapitał (fundusz) zapasowy	4 514 300,78	4 514 300,78	962 558,00	981 497,76
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	613 236,71	579 565,36	130 756,88	126 008,91
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	552 836,88	527 018,93	117 878,18	114 584,28

W ocenie Zarządu sytuacja finansowa Spółki jest stabilna, a sama Spółka posiada wystarczającą ilość środków na kontynuowanie prac nad obecnymi projektami autorskimi oraz rozwojem gałęzi działalności wydawniczej. Zarząd Spółki przewiduje, że przychody ze sprzedaży autorskich produkcji oraz pozostałych pozycji z portfolio wydawniczego zapewnią stabilną sytuację finansową Spółki w kolejnych latach działalności.

AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2022 r., ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji własnych.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2022 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 2022 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.

ZATRUDNIENIE

Na koniec 2022 r. zatrudnienie u Emitenta wynosiło 10,5 etatu w oparciu o stosunek pracy w przeliczeniu na pełne etaty oraz 5 osób w oparciu o umowę cywilnoprawną.

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. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Jednak większość spośród nich zajmuje się tworzeniem gier na kilka platform sprzętowych, co przekłada się na to, że wykorzystują jedynie te możliwości technologiczne, które są wspólne na wszystkich konsolach. W ocenie Zarządu Spółki największą przewagą konkurencyjną jest tworzenie gier dedykowanych wyłącznie na konsolę Nintendo Switch, co umożliwia w pełni wykorzystanie jej możliwości technologicznych. Zdaniem Zarządu sukcesywne realizowanie produkcji gier na wyłączność z czasem może przełożyć się na lepszą rozpoznawalność marki zarówno wśród graczy i fanów Nintendo, 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 umożliwi 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.**

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. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona 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 prowizje przysługujące wydawcy (na rynku azjatyckim) i platformholderom (na wszystkich rynkach) zgodnie z zawartymi umowami.

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

Na datę niniejszego Sprawozdania dwa najnowsze autorskie projekty Spółki znajdują się w zaawansowanej fazie produkcji. Nie jest wykluczone, że czas potrzebny na produkcję obu tytułów 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 pandemia wirusa COVID-19 oraz konflikt zbrojny na Ukrainie.

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.

- **Ryzyko związane z przychodami ze sprzedaży w 2023 r.**

W 2022 r. przychody ze sprzedaży były przede wszystkim kształtowane przez prowadzoną sprzedaż gier Castle of Heart, Jet Kave Adventure, Destrobots oraz projektów wydawniczych. Skoncentrowanie się na produkcji i wydawnictwie gier głównie na konsole Nintendo Switch przy jednoczesnym ograniczeniu działalności w ramach pracy na zlecenie spowodowało, iż osiągnięte przychody ze sprzedaży wzrosły o 6,7% r/r. Niemniej w tym samym okresie koszty działalności operacyjnej wzrosły o 28,5%, co istotnie wpłynęło na zwiększenie straty w porównaniu do roku 2021 (752 tys. zł vs. -87 tys. zł).

W celu zmniejszenia ryzyka osiągnięcia niskich przychodów Zarząd Spółki podjął decyzję o rozszerzeniu działalności wydawniczej głównie na platformę Nintendo Switch oraz innych wiodących platformach. W roku 2023 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 w znacznym stopniu zmniejszając ryzyko uzyskania niezadowolających wyników finansowych w kolejnych latach.

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 pudełkowej (fizycznej) wersji gier przy współpracy z potencjalnym wydawcą (obecnie w sprzedaży jest limitowana wersja gry Castle of Heart, która wydana została przy współpracy z wydawcą 1St Press Games). W przygotowaniu jest także fizyczna wersja gry Jet Kave Adventure tworzona przy współpracy z firmą Strictly Limited). Wersja pudełkowa może nie tylko poprawić sprzedaż, ale może stanowić także 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 z rosnącą inflacją.**

Ze względu na szybko rosnącą inflację w roku 2022, Spółka odnotowała ryzyko wzrostu kosztów związanych z prowadzoną działalnością (najem, media, wyposażenie) oraz ze wzrostem wynagrodzeń. Zarząd stara się niwelować skutki inflacji poprzez zwiększanie zakresu działań marketingowych, co przekłada się na zwiększenie wolumenu sprzedaży gier. W długofalowej perspektywie powinno przełożyć się to 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 osiągnięte przez Spółkę są pośrednio i bezpośrednio związane z sytuacją makroekonomiczną na świecie, w tym ze zmianami wskaźnika PKB, poziomem 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 osiągnięte 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 Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy z dnia 31 października 2008 r. „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”, zmienione uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”.

Zasada	TAK/NIE/ NIE DOTYCZY	Komentarz
1. Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK	Spółka stosuje przedmiotową zasadę z wyłączeniem jedynie transmisji obrad Walnego Zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W ocenie Zarządu obciążenie organizacyjne i kosztowe związane z rejestracją i transmisją obrad jest niewspółmierne do ewentualnych korzyści.
2. Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	
3.1. podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	
3.2. opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	TAK	
3.3. opis rynku, na którym działa Emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
3.5. powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
3.6. dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
3.7. zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
3.8. opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent takie publikuje),	NIE DOTYCZY	Spółka nie publikuje prognoz.
3.9. strukturę akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10. dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
3.11. (skreślony)		
3.12. opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
3.13. kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	

3.14.informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15.(skreślony)		
3.16.pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
3.17.informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
3.18.informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
3.19.informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	
3.20.Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
3.21.dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
3.22.(skreślony)		
3.23.Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	
4. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	
5. Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.gpwinfostrefa.pl	NIE	Spółka komunikuje się z inwestorami indywidualnymi publikując informacje na swojej stronie internetowej, jak również publikując raporty bieżące i okresowe oraz komunikaty prasowe. W ocenie Spółki nie jest uzasadnione powielanie informacji w serwisie www.infostrefa.pl
6. Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	TAK	
7. W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, Emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	

8. Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1 informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9.2 informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Spółka nie stosuje zasady. Wynagrodzenie na rzecz Autoryzowanego Doradcy stanowi tajemnicę handlową, w związku z czym nie jest ujawniane. Emitent podkreśla, że według jego najlepszej wiedzy wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy nie odbiega od stawek rynkowych.
10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11. Przynajmniej 2 razy w roku Emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	W ocenie Spółki dodatkowa organizacja cyklicznych spotkań nie jest uzasadniona z uwagi na to, że Spółka na bieżąco udziela odpowiedzi na wszystkie pytania ze strony inwestorów i mediów w zakresie zgodnym z przepisami prawa zapewniając w ten sposób bieżący przepływ informacji. Ponadto Spółka istotne informacje przekazuje za pośrednictwem systemów EBI i ESPI.
12. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK	
13. Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewnić zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
13a. W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art.399 §3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 §3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
14. Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	TAK	

15. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
<p>16. Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, • zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, • informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, • kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 	NIE	W opinii Zarządu, mając na uwadze skalę działalności Spółki, raporty miesięczne nie stanowiłyby wartości dodanej dla obecnych i potencjalnych akcjonariuszy Spółki. Spółka publikuje raporty bieżące i okresowe zapewniające akcjonariuszom oraz inwestorom dostęp do kompletnych informacji, dających wystarczający obraz sytuacji Spółki.
<p>16a.</p> <p>W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	TAK	
17. (skreślony)		

(podpis)

Imię i nazwisko: Paweł Biela

Funkcja: Prezes Zarządu

(podpis)

Imię i nazwisko: Krzysztof Król

Funkcja: Wiceprezes Zarządu