

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

A large, prominent version of the 7LEVELS logo, consisting of a red rectangle with a white '7' and the word 'LEVELS' in white, bold, sans-serif letters.

ZA ROK 2025



Kraków, 17 kwietnia 2026 r.

SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o emitencie.....	3
Dane rejestrowe	3
Opis działalności	3
Organy Spółki.....	4
Struktura Akcjonariatu	5
Zdarzenia istotnie wpływające na działalności emitenta, które nastąpiły w roku 2025	5
Zdarzenie istotnie wpływające na działalności emitenta, które nastąpiły po zakończeniu roku 2025...	7
Przewidywany rozwój Emitenta	8
Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	9
Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	9
Akcje własne	11
Posiadane przez Spółkę oddziały (zakłady)	11
Informacja o ryzykach z tytułu posiadanych instrumentów finansowych	11
Wpływ konfliktów na Ukrainie oraz na Bliskim Wschodzie na działalność Spółki	11
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	12
Oświadczenie dotyczące ładu korporacyjnego	15

PODSTAWOWE INFORMACJE O EMITENCIE

DANE REJESTROWE

Firma	7LEVELS S.A.
Kraj siedziby	Polska
Siedziba	Kraków
Adres	Ul. Karmelicka 66, 31-128 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 najpopularniejsze platformy, w szczególności Nintendo Switch oraz konsole MS Xbox.

7Levels posiada akredytacje do tworzenia 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. Obecnie Spółka, w ramach dywersyfikacji przychodów, rozszerza działania związane z nowymi grami na wszystkie popularne platformy 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.

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. Natomiast przy współpracy z firmą Circle Entertainment, gra na rynku japońskim zadebiutowała 23 grudnia 2019 r. 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.

W październiku 2024 roku 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). Gra zadebiutowała na platformach PC (Steam), PlayStation 5 oraz Xbox Series S|X na terytorium Europy, Australii oraz Ameryki i na rynkach azjatyckich.

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 13 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 2025 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

Na dzień 31 grudnia 2025 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
Oktawian Jaworek	Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Ryszard Brudkiewicz	Członek Rady Nadzorczej
Bartłomiej Mielcarek	Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Muchalski	Członek Rady Nadzorczej

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem miały miejsce następujące zmiany w składzie Rady Nadzorczej:

- w dniu 20 sierpnia 2025 roku wpłynęło do Spółki oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Emitenta sporządzone przez Pana Marcina Skotnickiego-Leszczyłowskiego,

- Venture Fundusz Inwestycyjny Zamknięty, korzystając z uprawnienia osobistego określonego w § 12 ust. 2 pkt 1) statutu Spółki, złożył z dniem 12 września 2025 r. oświadczenie w sprawie powołania do składu Rady Nadzorczej Emitenta w roli Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej Pana Oktawiana Zbigniewa Jaworka.

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 %
OneTwoPlay S.A.*	90.646	11,73 %
Krzysztof Król	84.067	10,88 %
Burzyńscy Fundacja Rodzinna*	75.000	9,71 %
OneTwoPlay Gaming S.A.*	74.854	9,69 %
OU Blite Fund	70.151	9,08 %
Pozostali	88.866	11,50 %
Razem:	772.735	100,00%

*Podmioty kontrolowane przez Panią Aleksandrę Burzyńską.

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2025

Zarząd Spółki wskazuje, że w 2025 r. działalność Emitenta koncentrowała się przede wszystkim na dalszej komercjalizacji gry Kong: Survivor Instinct, rozwoju działalności wydawniczej, przygotowaniu kolejnych premier oraz kontynuacji prac nad nowymi projektami autorskimi. Działania te wpisywały się w strategię dywersyfikacji źródeł przychodów oraz zwiększania obecności Spółki na platformach innych niż Nintendo Switch.

W 2025 r. Emitent kontynuował intensywne działania promocyjne związane z grą Kong: Survivor Instinct, dostępną na platformach PC, PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S. Tytuł pozostawał najważniejszym autorskim projektem studia i osiągał najwyższe wyniki sprzedażowe spośród gier z portfolio Emitenta. Jednocześnie realizowano założenia dotyczące dystrybucji cyfrowej gry na rynkach azjatyckich za pośrednictwem 4Divinity Pte Ltd oraz rozwijano sprzedaż wersji pudełkowej na konsolę PlayStation 5 na rynku Europy i Stanów Zjednoczonych we współpracy z MERIDIEM GAMES S.L.

W analizowanym roku Spółka prowadziła również dalsze prace nad portem gry Kong: Survivor Instinct na konsolę Nintendo Switch, nie wykluczając także wydania tytułu na Nintendo Switch 2 po uzyskaniu dostępu do odpowiednich narzędzi deweloperskich. W toku roku zakładano premierę wersji na Nintendo Switch w 2025 r., jednak na koniec roku przewidywany termin wydania tej wersji został przesunięty na I połowę 2026 r. z uwagi na złożoność procesu portowania oraz czynniki zewnętrzne.

W obszarze działalności wydawniczej Emitent rozwijał portfolio gier zewnętrznych deweloperów. Zgodnie z raportem bieżącym nr 2/2025 z dnia 16 stycznia 2025 r. Spółka podpisała umowy ze studiem Inlogic na portowanie oraz wydanie gier z serii Football Cup oraz Tennis Open na platformie Nintendo Switch. W kolejnych kwartałach kontynuowano prace nad portami nowej odsłony Football Cup oraz Tennis Open, przy czym ich premiery zostały przesunięte na 2026 r. Premiera gry na platformie Nintendo Switch pod nazwą Football Cup 2026 odbyła się w dniu 9 kwietnia 2026 r., a szczegółowe informacje dotyczące tej premiery znajdują się w punkcie poniżej. W I kwartale 2025 r. do sprzedaży trafiła także gra Fight Legends: Mortal Fighting na Nintendo Switch.

Istotnym wydarzeniem w 2025 r. było również rozszerzenie działalności Emitenta w segmencie wydań fizycznych. W dniu 20 marca 2025 roku Emitent podpisał z MERIDIEM GAMES S.L. umowę wydawniczą na wydanie gry Kong: Survivor Instinct w wersji pudełkowej, standardowej, na konsolę PlayStation 5 w Europie i na terenie Stanów Zjednoczonych. Zgodnie z treścią zawartej umowy, Meridiem otrzymał wyłączne prawo do wydania, produkcji, dystrybucji i promocji gry "Kong: Survivor Instinct " na PS5 w wersji fizycznej. Umowa została zawarta na okres do dnia 31 grudnia 2028 roku. Strony ustaliły minimalną wysokość zamówienia jako 12.000 sztuk i cenę detaliczną gry na poziomie 34,99 EUR. Następnie, już po dniu bilansowym, Emitent podpisał w dniu 3 marca 2026 roku aneks do ww. umowy dotyczący konsoli Nintendo Switch, którego szczegóły zostały opisane w punkcie poniżej.

W dniu 10 lipca 2025 r. Spółka sfinalizowała umowę z Funbox Media Ltd dotyczącą produkcji pudełkowych wersji Castle of Heart: Retold oraz gier z serii Warplanes na konsole PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Umowa została zawarta na okres 3 lat i przewiduje dla Emitenta wynagrodzenie minimalne (Minimum Guarantee). Na koniec roku finalizowano przygotowania do premier tych tytułów , które miały miejsce już w 2026 r. i zostały szczegółowo opisane w punkcie poniżej.

Równoległe Spółka kontynuowała prace nad reedycją swojej pierwszej autorskiej gry - Castle of Heart. Projekt rozwijany jako Castle of Heart: Retold stanowił jeden z kluczowych elementów dalszej strategii rozwoju własnych marek i miał zostać wydany na wszystkich głównych platformach: PC, Nintendo Switch, PlayStation oraz Xbox. W IV kwartale 2025 r. miała miejsce premiera remastera gry Castle of Heart: Retold. Jest to nowa, znacząco ulepszona wersja wydanej w 2018 r. gry Castle of Heart. Produkcja zadebiutowała 3 października 2025 r. równocześnie na platformach PlayStation 5, PC (Steam i GOG), Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch. Cena bazowa tytułu została ustalona na poziomie 14,99 EUR/USD.

Jednocześnie po zakończeniu głównego etapu prac nad Kong: Survivor Instinct Emitent prowadził również wstępne działania koncepcyjne nad kolejnymi autorskimi projektami oraz rozwijał ich prototypy.

W 2025 r. wystąpiły także zdarzenia wpływające na strukturę przychodów Emitenta. Wygasły umowy licencyjne na gry inbento oraz Golf Peaks autorstwa studia Afterburn, a prawa do ich dystrybucji powróciły do dewelopera. Dodatkowo Spółka poinformowała o negatywnym wpływie zmian w sposobie prezentacji treści na platformie Nintendo eShop, które przełożyły się na istotne obniżenie przychodów ze sprzedaży gier na tej platformie. Jednocześnie Zarząd wskazywał, że rozwój sprzedaży na platformach PC, PlayStation oraz Xbox w znacznym stopniu ogranicza negatywne skutki tych zmian.

W dniu 22 lipca 2025 r. zawarte zostało także porozumienie w sprawie rozwiązania umów licencyjnych na trzy gry ze studiem Astro Games, które miały być rozwijane z myślą o platformie PSVR2. Decyzja ta była związana z koncentracją Emitenta na produkcji i wydawaniu innych gier z portfolio, w szczególności w wersjach pudełkowych na standardowe platformy konsolowe, które w ocenie Zarządu charakteryzują się korzystniejszym potencjałem biznesowym.

W 2025 r. Emitent dokonał również zmiany adresu prowadzenia działalności / biura, przenosząc siedzibę z al. Juliusza Słowackiego 66 w Krakowie na ul. Karmelicką 66 w Krakowie, co stanowiło element działań związanych z optymalizacją kosztów operacyjnych.

ZDARZENIE ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚCI EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY PO ZAKOŃCZENIU ROKU 2025

Po zakończeniu roku 2025 Emitent kontynuował działania związane z dalszą komercjalizacją kluczowych projektów z portfolio, rozwojem działalności wydawniczej oraz rozszerzaniem dystrybucji gier na kolejnych platformach i w kolejnych formatach sprzedaży. Do najistotniejszych zdarzeń po dniu bilansowym należały zarówno premiery nowych wersji gier, jak i zawarcie dalszych ustaleń dotyczących dystrybucji fizycznej oraz cyfrowej.

W dniu 3 marca 2026 r. Emitent podpisał aneks do umowy wydawniczej z MERIDIEM GAMES S.L. dotyczący wydania gry Kong: Survivor Instinct w wersji pudełkowej na konsolę Nintendo Switch na terytorium Europy. Na mocy aneksu partner uzyskał wyłączne prawo do wydania, produkcji, dystrybucji i promocji gry w fizycznej wersji na tej platformie. Aneks został zawarty do dnia 31 grudnia 2028 r., a strony ustaliły minimalną wysokość zamówienia na poziomie 5.000 sztuk oraz cenę detaliczną gry w wysokości 34,99 EUR.

W pierwszych miesiącach 2026 r. doszło również do dalszego rozwoju segmentu wydań fizycznych. W dniu 20 lutego 2026 r. miała miejsce premiera pudełkowej wersji gry Castle of Heart: Retold na konsolach PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Następnie, w dniu 20 marca 2026 r., do sprzedaży trafił fizyczny pakiet Warplanes: WWI Sky Aces + WW2 Dogfight na konsolach PlayStation 5 oraz Nintendo Switch. Zdarzenia te wpisywały się w konsekwentnie rozwijaną przez Emitenta strategię zwiększania obecności w segmencie wydań detalicznych.

Istotnym zdarzeniem po dniu bilansowym była również premiera gier Warplanes: WW2 Dogfight na platformie PlayStation 5, która miała miejsce w dniu 27 lutego 2026 r. oraz Warplanes: WW1 Sky Aces, która zadebiutowała na konsoli Sony miesiąc później. Rozszerzenie dostępności tych tytułów na kolejną platformę stanowiło element dalszego rozwoju działalności wydawniczej Emitenta oraz dywersyfikacji źródeł przychodów.

Kolejnym ważnym wydarzeniem było rozszerzenie dystrybucji cyfrowej gry Kong: Survivor Instinct o platformę Epic Games Store. Zgodnie z kartą produktu w Epic Games Store, gra stała się dostępna na tej platformie w dniu 3 kwietnia 2026 r. Debiut na kolejnym istotnym kanale sprzedaży PC zwiększa potencjał dalszej monetyzacji jednego z najważniejszych projektów autorskich Emitenta.

Ponadto, zgodnie z raportem bieżącym ESPI nr 2/2026 z dnia 18 marca 2026 r., Emitent wyznaczył na dzień 9 kwietnia 2026 r. premierę gry Football Cup 2026 na konsoli Nintendo Switch na terytorium

Europy, Australii oraz Ameryki. Cena gry została ustalona - w zależności od rynku - na poziomie 14,99 EUR lub 14,99 USD. Informacja ta potwierdza kontynuację działań Emitenta w segmencie gier sportowych rozwijanych w ramach działalności wydawniczej.

PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA

7Levels kontynuuje działania marketingowo-promocyjne związane zarówno z wcześniej wydanymi grami, jak i nowszymi produkcjami, rozwijając jednocześnie dystrybucję swoich tytułów na kolejnych platformach sprzętowych oraz nowych rynkach geograficznych. Spółka zakłada dalsze wzmocnienie obecności swoich gier na platformach innych niż Nintendo Switch, w szczególności na PC, PlayStation oraz Xbox, co pozostaje zgodne z realizowaną strategią dywersyfikacji źródeł przychodów.

W najbliższych okresach Emitent zamierza kontynuować działania sprzedażowe i promocyjne wspierające całe portfolio, ze szczególnym uwzględnieniem gry Kong: Survivor Instinct, która pozostaje najważniejszym autorskim projektem studia. Równolegle Spółka planuje dalsze działania związane z rozwojem obecności w segmencie wydań fizycznych we współpracy z partnerami wydawniczymi.

Istotnym kierunkiem rozwoju pozostają także działania portingowe i przygotowawcze dla kolejnych platform konsolowych. Studio prowadzi dalsze prace nad portem gry Kong: Survivor Instinct na konsolę Nintendo Switch i nie wyklucza także wydania swoich tytułów na Nintendo Switch 2 po uzyskaniu dostępu do niezbędnych narzędzi deweloperskich. Jednocześnie Zarząd pozytywnie ocenia potencjał związany z nową generacją sprzętu Nintendo, w tym możliwość dalszej monetyzacji dotychczasowego katalogu gier.

Spółka planuje również dalszy rozwój działalności wydawniczej. W kolejnych okresach przewidywana jest kontynuacja działań związanych z rozwojem serii Warplanes oraz kolejnych gier sportowych wydawanych na Nintendo Switch, a także dalsze prace nad następnymi tytułami do portfolio wydawniczego.

Równolegle studio kontynuuje prace rozwojowe nad nowymi odsłonami posiadanych marek oraz prototypowanie kolejnych autorskich projektów. Spółka analizuje również możliwości współpracy z podmiotami zewnętrznymi w celu optymalizacji kosztów oraz skrócenia cyklu produkcyjnego przyszłych gier.

Ze względu na sytuację rynkową oraz obserwowane zmiany w sposobie prezentacji treści na platformie Nintendo eShop, Zarząd zamierza utrzymywać ostrożne podejście do kosztów działalności i kontynuować działania optymalizacyjne. W 2025 r. Spółka prowadziła już działania w tym zakresie, obejmujące m.in. ograniczenie części kosztów zewnętrznych oraz zmianę biura na generujące niższe koszty stałe. Jednocześnie Zarząd wskazuje, że rozwój sprzedaży na platformach PC, PlayStation oraz Xbox istotnie ogranicza ryzyko związane ze zmianami po stronie Nintendo eShop.

W ocenie Zarządu dalszy rozwój Emitenta będzie opierał się na równoległym wzmocnianiu segmentu autorskich projektów, rozwoju działalności wydawniczej, rozszerzaniu obecności na nowych platformach oraz utrzymywaniu dyscypliny kosztowej. Spółka zamierza kontynuować działania marketingowe, sprzedażowe i rozwojowe w sposób dostosowany do bieżącej sytuacji rynkowej oraz posiadanych możliwości finansowych.

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 raportowanym okresie Emitent prezentował wyniki swoich prac badawczo-rozwojowych na konferencjach branżowych o randze ogólnopolskiej.

AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

Wybrane dane finansowe 7LEVELS S.A	PLN		EUR	
	01.01.2025 31.12.2025	01.01.2024 31.12.2024	01.01.2025 31.12.2025	01.01.2024 31.12.2024
Przychody netto ze sprzedaży produktów	3 573 934,82	3 378 106,55	843 466,16	790 272,86
Koszty działalności operacyjnej	2 447 191,66	4 246 550,27	557 549,24	993 810,03
Zysk (strata) ze sprzedaży	1 126 743,16	-868 443,72	265 916,92	-203 239,81
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 128 574,19	-868 537,41	266 349,05	-203261,74
Zysk (strata) netto	1 106 549,57	-918 846,31	261 151,13	-215 035,41
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	61 260,85	-903 724,63	14 457,86	-211 496,52
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-108 687,60	0,00	-25 650,81	0,00
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	-53 539,73	890 000,00	-12 635,64	208 284,58
Przepływy pieniężne netto razem	-100 966,48	-13 724,63	-23 828,58	-3 211,94
	31.12.2025	31.12.2024	31.12.2025	31.12.2024
Aktywa trwałe	241 496,13	117 065,30	57 135,86	27 396,51
Aktywa obrotowe	1 412 996,88	1 050 176,93	334 302,62	245 770,4
Kapitał (fundusz) własny	673 007,05	-433 542,52	159 227,54	-101 460,92
Kapitał (fundusz) zapasowy	1 885 765,49	1 885 765,49	446 155,51	441 321,2
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	981 485,96	1 600 784,75	232 210,94	374 627,84
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	928 441,44	1 521 158,18	219 661,07	355 993,02

Dane finansowe Spółki za rok 2025 wskazują na wyraźną poprawę sytuacji finansowej Emitenta w porównaniu do roku poprzedniego. Przychody netto ze sprzedaży produktów wzrosły do 3 573 934,82 zł wobec 3 378 106,55 zł w 2024 r. Jednocześnie koszty działalności operacyjnej spadły do 2 447 191,66 zł z poziomu 4 246 550,27 zł rok wcześniej. W efekcie Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 1 126 743,16 zł wobec straty ze sprzedaży w wysokości 868 443,72 zł w 2024 r. Zysk z działalności operacyjnej wyniósł 1 128 574,19 zł wobec straty operacyjnej w wysokości 868 537,41 zł rok wcześniej, natomiast zysk netto za rok 2025 wyniósł 1 106 549,57 zł wobec straty netto w wysokości 918 846,31 zł za rok 2024.

Poprawa wyników finansowych była związana przede wszystkim z dalszą sprzedażą gry Kong: Survivor Instinct na platformach PC, PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S, a także z przychodami generowanymi przez pozostałe tytuły z portfolio Emitenta. W 2025 r. istotny udział w przychodach miały również inne

gry katalogowe, w tym m.in. Castle of Heart, Jet Kave Adventure, kolejne odsłony Football Cup, tytuły z serii Warplanes oraz pozostałe gry z portfolio wydawniczego. W IV kwartale 2025 r. dodatkowym czynnikiem wspierającym przychody była premiera gry Castle of Heart: Retold, która zadebiutowała 3 października 2025 r. równocześnie na platformach PlayStation 5, PC, Xbox Series X|S oraz Nintendo Switch.

Na poprawę wyniku wpływ miała także kontynuacja działań optymalizacyjnych po zakończeniu najbardziej kosztownego etapu produkcji gry Kong: Survivor Instinct. W 2025 r. Spółka utrzymywała bardziej zdyscyplinowany poziom kosztów operacyjnych, ograniczała część wydatków na usługi zewnętrzne oraz prowadziła działania zmierzające do obniżenia kosztów stałych. Miało to istotny wpływ na poprawę rentowności działalności oraz przejście od straty operacyjnej w roku 2024 do dodatniego wyniku operacyjnego w roku 2025.

W obszarze bilansowym na dzień 31 grudnia 2025 r. aktywa trwałe wzrosły do 241 496,13 zł z poziomu 117 065,30 zł na koniec 2024 r., natomiast aktywa obrotowe wyniosły 1 412 996,88 zł wobec 1 050 176,93 zł rok wcześniej. Istotny wpływ na poziom aktywów obrotowych miały zapasy, w szczególności produkty gotowe, co było związane z ujemowaniem kosztu wytworzenia gry Castle of Heart: Retold w tej pozycji bilansowej. Kapitał własny Spółki wzrósł do 673 007,05 zł wobec ujemnej wartości 433 542,52 zł na koniec 2024 r. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania spadły do 981 485,96 zł z poziomu 1 600 784,75 zł, w tym zobowiązania krótkoterminowe zmniejszyły się do 928 441,44 zł wobec 1 521 158,18 zł rok wcześniej. Dane te wskazują na poprawę sytuacji kapitałowej Spółki oraz spadek poziomu zobowiązań.

Istotnej poprawie uległy również przepływy pieniężne z działalności operacyjnej. W 2025 r. wyniosły one 61 260,85 zł wobec ujemnych przepływów operacyjnych na poziomie 903 724,63 zł w 2024 r. Jednocześnie przepływy z działalności inwestycyjnej wyniosły minus 108 687,60 zł i były związane przede wszystkim z wydatkami na nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych. Przepływy z działalności finansowej wyniosły minus 53 539,73 zł wobec dodatnich 890 000,00 zł rok wcześniej. Ostatecznie stan środków pieniężnych na koniec 2025 r. wyniósł 64 510,38 zł wobec 165 476,86 zł na koniec 2024 r.

W ocenie Zarządu sytuacja finansowa Spółki uległa istotnej poprawie w porównaniu do roku poprzedniego. Rok 2025 był okresem przejścia od fazy ponoszenia najwyższych nakładów produkcyjnych na największy projekt w historii studia do etapu szerszej monetyzacji katalogu, dalszej sprzedaży gry Kong: Survivor Instinct, premiery Castle of Heart: Retold oraz rozwoju działalności wydawniczej. Pozytywny wynik netto, dodatnie przepływy operacyjne oraz odbudowa kapitału własnego potwierdzają skuteczność działań podjętych przez Zarząd w zakresie dywersyfikacji przychodów i kontroli kosztów. Aktualna sytuacja finansowa Spółki pozostaje stabilna, a generowane przychody umożliwiały finansowanie bieżącej działalności i finalizację nadchodzących premier.

Sprawozdanie finansowe za 2025 r. zostało sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej, a na dzień jego sporządzenia nie były znane okoliczności i zdarzenia, które wskazywałyby na istnienie poważnych zagrożeń dla kontynuowania przez jednostkę działalności w następnym roku. W ocenie Zarządu dalsze przychody ze sprzedaży najważniejszych tytułów z portfolio, rozwój działalności wydawniczej oraz rozszerzanie obecności Spółki w segmencie wydań fizycznych i na

kolejnych platformach powinny wspierać utrzymanie stabilnej sytuacji finansowej Emitenta w kolejnych okresach.

Zarząd przewiduje, że kluczowy wpływ na wyniki kolejnych okresów będą miały dalsza sprzedaż gry Kong: Survivor Instinct, komercjalizacja gry Castle of Heart: Retold, rozwój wydań pudełkowych realizowanych z partnerami zewnętrznymi oraz kolejne premiery w ramach działalności wydawniczej. Jednocześnie Spółka zamierza utrzymywać ostrożne podejście do kosztów działalności oraz kontynuować działania optymalizacyjne, dostosowując skalę nowych inwestycji produkcyjnych do bieżących możliwości finansowych i sytuacji rynkowej.

AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2025 r., ani po jego zakończeniu Spółka nie nabywała akcji własnych.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2025 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 2025 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 KONFLIKTÓW NA UKRAINIE ORAZ NA BLISKIM WSCHODZIE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI

Dodatkowo negatywny wpływ na rynek oraz bieżące funkcjonowanie Spółki mogą mieć trwające konflikty na Ukrainie oraz na Bliskim Wschodzie. Sytuacja ta może oddziaływać na otoczenie makroekonomiczne, w tym na poziom cen energii, koszty usług, kursy walut oraz ogólną sytuację konsumencką na wybranych rynkach. Konflikt na Ukrainie nadal wiąże się z atakami na infrastrukturę cywilną i utrzymującą się niestabilnością gospodarczą, natomiast eskalacja napięć na Bliskim Wschodzie wpływa na bezpieczeństwo transportu i globalne rynki energii.

W ocenie Zarządu wskazane wyżej czynniki nie wpływają obecnie w sposób bezpośredni i istotny na działalność operacyjną Spółki, jednak mogą pośrednio oddziaływać na jej wyniki finansowe oraz warunki prowadzenia działalności. Zarząd na bieżąco monitoruje sytuację geopolityczną i analizuje jej potencjalny wpływ na działalność Emitenta.

KLUCZOWE FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWONOŚCI, 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 2025 oraz w Sprawozdaniu finansowym Spółki za rok obrotowy 2025 r. Na dzień 31 grudnia 2025 r. zatrudnienie u Emitenta wynosiło 5,5 etatu w oparciu o stosunek pracy w przeliczeniu na pełne etaty oraz 1 osoba w oparciu o umowę cywilnoprawną. W opinii Zarządu Spółki, w roku obrotowym, który zakończył się 31 grudnia 2025 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 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 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 pozostaje doświadczenie zdobyte przy wydawaniu i portowaniu gier na konsolę Nintendo Switch, przy jednoczesnym rozwijaniu działalności na 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 fani gatunku action-adventure platformer (głównie rynki zagraniczne). 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, sprzedaż konsol oraz zmiany w sposobie prezentacji treści i zasadach ekspozycji produktów na platformach sprzedażowych prowadzonych przez platformholderów. Istnieje ryzyko, że sprzedaż produktów Spółki będzie niska, a przez to osiągnięte wyniki finansowe będą niezadowolające. 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.

W 2025 r. Spółka odnotowała wpływ zmian w sposobie prezentacji treści na platformie Nintendo eShop, które przełożyły się na obniżenie przychodów ze sprzedaży gier na tej platformie. Jednocześnie, dzięki dywersyfikacji źródeł przychodów oraz zwiększeniu udziału platform PC, PlayStation oraz Xbox w strukturze sprzedaży, negatywny wpływ tego czynnika został częściowo ograniczony.

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

Na datę niniejszego Sprawozdania prowadzona jest sprzedaż największego projektu autorskiego Spółki, gry Kong: Survivor Instinct na platformach PC, PlayStation 5 oraz Xbox Series X|S. Niemniej w produkcji pozostają wersje gry na kolejne konsole, w tym Nintendo Switch. Nie jest wykluczone, że czas potrzebny na produkcję kolejnych wersji gry może się wydłużyć w stosunku do zakładanego, tak jak to miało miejsce m.in. w przypadku premiery gry Kong: Survivor Instinct w wersji na konsolę Nintendo Switch, co może skutkować 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 czy na Bliskim Wschodzie.

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, bieżącym monitorowaniu harmonogramów produkcyjnych, odpowiednim planowaniu zasobów oraz wcześniejszym identyfikowaniu potencjalnych problemów mogących wpłynąć na proces produkcji i certyfikacji.

- **Ryzyko związane z przychodami ze sprzedaży w 2026 r.**

W 2025 r. przychody ze sprzedaży były przede wszystkim kształtowane przez dalszą sprzedaż gry Kong: Survivor Instinct, premierę gry Castle of Heart: Retold oraz sprzedaż pozostałych gier z portfolio autorskiego i wydawniczego. Spółka osiągnęła poprawę wyników finansowych względem roku poprzedniego, czemu sprzyjała dywersyfikacja źródeł przychodów oraz większy udział sprzedaży na platformach innych niż Nintendo Switch. Jednocześnie nadal istnieje ryzyko, że przychody osiągnięte w kolejnych okresach będą niższe od oczekiwanych, m.in. z uwagi na zmienność sprzedaży katalogu, skuteczność działań promocyjnych, zmiany po stronie platform sprzedażowych, opóźnienia premier kolejnych tytułów lub niższą od zakładanej sprzedaż nowych produkcji.

W celu ograniczenia tego ryzyka Zarząd kontynuuje rozwój działalności wydawniczej, zwiększa obecność Spółki na platformach PC, PlayStation oraz Xbox, rozwija segment wydań fizycznych oraz prowadzi działania zmierzające do utrzymania dyscypliny kosztowej. W przypadku odnotowania niższej niż zakładana sprzedaży gier Spółka będzie intensyfikować działania marketingowe, organizować akcje promocyjne oraz rozwijać kolejne kanały dystrybucji.

- **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 inicjatywy 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. 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 2025, Spółka odnotowała ryzyko wzrostu kosztów związanych z prowadzoną działalnością (najem, media, wyposażenie) oraz ze wzrostem wynagrodzeń. Zarząd stara się niwelować skutki wzrostu cen poprzez bieżącą kontrolę kosztów, optymalizację wydatków oraz dostosowywanie skali działalności do aktualnych możliwości finansowych Spółki. W długofalowej perspektywie działania te powinny przełożyć się na utrzymanie stabilności operacyjnej i ograniczenie negatywnych skutków rosnących kosztów prowadzenia działalności.

- **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, poziomu bezrobocia, wysokości wynagrodzeń, rosnącej inflacji czy napięć geopolitycznych wpływających na ceny energii i usług.

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 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 osiągniętych 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 powiązaniem 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 powiązaniem 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