



Raport okresowy za I kwartał 2025 r.

7LEVELS S.A.



Kraków, 15 maja 2025 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje o 7Levels S.A.	3
1.1 Opis działalności Spółki	3
1.2 Władze Spółki	4
1.2.1 Zarząd	4
1.2.2 Rada Nadzorcza	4
1.3 Kapitał zakładowy	4
1.4 Struktura akcjonariatu	5
1.5 Zatrudnienie	5
1.6 Informacje dotyczące grupy kapitałowej	5
2. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu	5
3. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe	7
3.1 Rachunek zysków i strat	7
3.2 Bilans	8
3.3 Zestawienie zmian w kapitale własnym	10
3.4 Rachunek przepływów pieniężnych	11
4. Okoliczności i zdarzenia istotnie wpływające na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale 2025 r.	12
4.1 Istotne dokonania i niepowodzenia	12
4.2 Czynniki i zdarzenia, które miały wpływ na osiągnięte wyniki finansowe	14
4.3 Informacja na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych	16
5. Stan realizacji działań i inwestycji wskazanych w dokumencie informacyjnym	16
6. Istotne zdarzenia po dniu bilansowym	16
7. Planowane działania	16
8. Informacja dotycząca prognoz wyników	17
9. Kontakt dla inwestorów	17

1. Podstawowe informacje o 7Levels S.A.

Firma:	7Levels Spółka Akcyjna
Skrót Firmy:	7Levels S.A.
Siedziba:	Kraków
Adres Spółki:	Al. Juliusza Słowackiego 66, 30-004 Kraków
Telefon:	+48 660 730 293
Adres poczty elektronicznej:	office@7lvls.com
Strona internetowa:	www.7lvls.com
NIP:	6751514027
REGON:	360818368
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieście w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS:	0000661154

1.1 Opis działalności Spółki

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. 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.

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.

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.

1.2 Władze Spółki

1.2.1 Zarząd

W I kwartale 2025 r. oraz do dnia publikacji niniejszego raportu okresowego w skład Zarządu 7Levels S.A. wchodziły następujące osoby:

- Paweł Biela - Prezes Zarządu,
- Krzysztof Król - Wiceprezes Zarządu.

1.2.2 Rada Nadzorcza

W I kwartale 2025 r. oraz do dnia publikacji niniejszego raportu okresowego w skład Rady Nadzorczej 7Levels S.A. wchodziły następujące osoby:

- Ewelina Szałańska-Król - Przewodnicząca Rady Nadzorczej,
- Marcin Skotnicki-Leszczylowski - Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej,
- Ryszard Brudkiewicz - Członek Rady Nadzorczej,
- Tomasz Muchalski - Członek Rady Nadzorczej,
- Bartłomiej Mielcarek – Członek Rady Nadzorczej.

1.3 Kapitał zakładowy

Kapitał zakładowy Spółki wynosi obecnie 772 735,00 zł. Emitenta na dzień sporządzenia niniejszego raportu kwartalnego dzieli się na 772 735 akcji o wartości nominalnej 1,00 zł każda, a ogólna liczba głosów wynikająca ze wszystkich wyemitowanych akcji wynosi 772 735.

Struktura kapitału zakładowego Emitenta przedstawia się następująco:

- 350.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,

- 150.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- 25.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- 50.235 akcji zwykłych na okaziciela serii D.
- 75.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E.
- 75.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F.
- 47.500 akcji zwykłych na okaziciela serii G.

1.4 Struktura akcjonariatu

Na dzień publikacji niniejszego raportu okresowego, tj. 15 maja 2025 r. w strukturze akcjonariatu znajdują się następujący akcjonariusze posiadający co najmniej 5% w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki:

Akcjonariusz	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.

1.5 Zatrudnienie

Na dzień 31 marca 2025 r. zatrudnienie u Emitenta wynosiło 5,5 etatu w oparciu o stosunek pracy w przeliczeniu na pełne etaty oraz 4 osoby w oparciu o umowę cywilnoprawną.

1.6 Informacje dotyczące grupy kapitałowej

W I kwartale 2025 r. Emitent nie tworzył grupy kapitałowej i nie sporządzał skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

2. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu

Niniejszy raport kwartalny został sporządzony zgodnie z wymogami § 5 ust. 4.1 i 4.2 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.

Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe 7Levels sporządzone zostało zgodnie z ustawą z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (Dz.U. 2021 poz. 217). Zaprezentowane dane finansowe,

zgodnie z najlepszą wiedzą Zarządu Spółki, odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Emitenta oraz jego wynik finansowy. Raport zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Spółki.

Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe obejmuje okres od 1 stycznia do 31 marca 2025 r. i zawiera dane porównywalne za okres od 1 stycznia do 31 marca 2024 r. Skrócone śródroczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone przy założeniu kontynuacji działalności Spółki w dającej się przewidzieć przyszłości. W I kwartale 2025 r. nie wystąpiły zmiany stosowanych zasad (polityki) rachunkowości.

3. Kwartałne skrócone sprawozdanie finansowe

3.1 Rachunek zysków i strat

Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy)						Za okres 2025.01.01 - 2025.03.31	Za okres 2024.01.01 - 2024.03.31
+/-	Poz.				Nazwa pozycji		
-	A				Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	1 267 236,93	670 595,43
*	-				od jednostek powiązanych	-	-
	I				Przychody netto ze sprzedaży produktów	893 532,53	670 595,43
	II				Zmiana stanu produktów (zwiększenie - wartość dodatnia, zmniejszenie	373 704,40	-
	III				Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-
	IV				Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-
-	B				Koszty działalności operacyjnej	628 387,71	1 066 807,25
	I				Amortyzacja	26 037,63	847,50
	II				Zużycie materiałów i energii	2 516,98	60 193,03
	III				Usługi obce	159 917,32	423 157,27
-	IV				Podatki i opłaty, w tym:	1 411,95	395,54
*	-	(1)			podatek akcyzowy	-	-
	V				Wynagrodzenia	387 599,04	496 205,53
	VI				Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	49 402,06	82 864,60
	VII				Pozostałe koszty rodzajowe	1 502,73	-
	VIII				Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	3 143,78
	C				Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	638 849,22	- 396 211,82
-	D				Pozostałe przychody operacyjne	2,67	0,37
	I				Zysk ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	-
	II				Dotacje	-	-
	III				Inne przychody operacyjne	2,67	0,37
-	E				Pozostałe koszty operacyjne	0,05	0,95
	I				Strata ze zbycia niefinansowych aktywów trwałych	-	-
	II				Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-
	III				Inne koszty operacyjne	0,05	0,95
	F				Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	638 851,84	- 396 212,40
-	G				Przychody finansowe	-	0,10
-	I				Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	-	-
*	-	(1)			od jednostek powiązanych	-	-
-	II				Odsetki, w tym:	-	0,10
*	-	(1)			od jednostek powiązanych	-	-
	III				Zysk ze zbycia inwestycji	-	-
	IV				Aktualizacja wartości inwestycji	-	-
	V				Inne	-	-
-	H				Koszty finansowe	13 129,48	3 061,22
-	I				Odsetki, w tym:	340,96	469,16
*	-	(1)			dla jednostek powiązanych	-	-
	II				Strata ze zbycia inwestycji	-	-
	III				Aktualizacja wartości inwestycji	-	-
	IV				Inne	12 788,52	2 592,06
	I				Zysk (strata) z działalności gospodarczej (F+G-H)	625 722,36	- 399 273,52
-	J				Wynik zdarzeń nadzwyczajnych (J.I.-J.II.)	-	-
	I				Zyski nadzwyczajne	-	-
	II				Straty nadzwyczajne	-	-
	K				Zysk (strata) brutto (I±J)	625 722,36	- 399 273,52
	L				Podatek dochodowy	-	-
	M				Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-	-
	N				Zysk (strata) netto (K-L-M)	625 722,36	- 399 273,52

3.2 Bilans

AKTYWA					
+/-	Poz.		Nazwa pozycji	Na dzień 2025.03.31	Na dzień 2024.03.31
-	A		Aktywa trwałe	322 046,03	37 719,34
-	I		Wartości niematerialne i prawne	315 798,03	-
	1		Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
	2		Wartość firmy	-	-
	3		Inne wartości niematerialne i prawne	315 798,03	-
	4		Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
-	II		Rzeczowe aktywa trwałe	2 825,00	6 215,00
-	1		Środki trwałe	2 825,00	6 215,00
	a)		grunty (w tym prawo użytkowania wieczystego gruntu)	-	-
	b)		budynki, lokale i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	-	-
	c)		urządzenia techniczne i maszyny	-	-
	d)		środki transportu	-	-
	e)		inne środki trwałe	2 825,00	6 215,00
	2		Środki trwałe w budowie	-	-
	3		Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-
-	III		Należności długoterminowe	-	31 504,34
	1		Od jednostek powiązanych	-	-
	2		Od pozostałych jednostek	-	-
-	IV		Inwestycje długoterminowe	-	31 504,34
	1		Nieruchomości	-	-
	2		Wartości niematerialne i prawne	-	-
-	3		Długoterminowe aktywa finansowe	-	-
	a)		w jednostkach powiązanych	-	-
	-(1)		udziały lub akcje	-	-
	-(2)		inne papiery wartościowe	-	-
	-(3)		udzielone pożyczki	-	-
	-(4)		inne długoterminowe aktywa finansowe	-	-
	b)		w pozostałych jednostkach	-	-
	-(1)		udziały lub akcje	-	-
	-(2)		inne papiery wartościowe	-	-
	-(3)		udzielone pożyczki	-	-
	-(4)		inne długoterminowe aktywa finansowe	-	-
	4		Inne inwestycje długoterminowe	-	-
-	V		Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	3 423,00	-
	1		Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	463,00	-
	2		Inne rozliczenia międzyokresowe	2 960,00	-
-	B		Aktywa obrotowe	1 342 621,08	503 141,03
-	I		Zapasy	501 993,04	-
	1		Materiały	-	-
	2		Półprodukty i produkty w toku	501 993,04	-
	3		Produkty gotowe	-	-
	4		Towary	-	-
	5		Zaliczki na dostawy	-	-
-	II		Należności krótkoterminowe	640 569,04	236 930,14
-	1		Należności od jednostek powiązanych	-	-
	a)		z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	-	-
	-(1)		do 12 miesięcy	-	-
	-(2)		powyżej 12 miesięcy	-	-
	b)		inne	-	-
-	2		Należności od pozostałych jednostek	640 569,04	236 930,14
-	a)		z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	459 891,80	39 965,24
	-(1)		do 12 miesięcy	459 891,80	39 965,24
	-(2)		powyżej 12 miesięcy	-	-
	b)		z tytułu podatków, dotacji, cel, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych	149 170,90	146 784,90
	c)		inne	31 506,34	50 180,00
	d)		dochodzone na drodze sądowej	-	-
-	III		Inwestycje krótkoterminowe	180 805,57	53 488,50
-	1		Krótkoterminowe aktywa finansowe	180 805,57	53 488,50
-	a)		w jednostkach powiązanych	-	-
	-(1)		udziały lub akcje	-	-
	-(2)		inne papiery wartościowe	-	-
	-(3)		udzielone pożyczki	-	-
	-(4)		inne krótkoterminowe aktywa finansowe	-	-
-	b)		w pozostałych jednostkach	-	-
	-(1)		udziały lub akcje	-	-
	-(2)		inne papiery wartościowe	-	-
	-(3)		udzielone pożyczki	-	-
	-(4)		inne krótkoterminowe aktywa finansowe	-	-
-	c)		środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	180 805,57	53 488,50
	-(1)		środki pieniężne w kasie i na rachunkach	180 805,57	53 488,50
	-(2)		inne środki pieniężne	-	-
	-(3)		inne aktywa pieniężne	-	-
	2		Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
	IV		Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	19 253,43	212 722,39
Suma				1 664 667,11	540 860,37

PASywa					
+/-	Poz.		Nazwa pozycji	Na dzień 2025.03.31	Na dzień 2024.03.31
-	A		Kapitał (fundusz) własny	192 179,84	- 389 924,73
	I		Kapitał (fundusz) podstawowy	772 735,00	650 235,00
	II		Należne wpłaty na kapitał podstawowy (wielkość ujemna)	-	1 232 310,49
	III		Udziały (akcje) własne (wielkość ujemna)	-	-
	IV		Kapitał (fundusz) zapasowy	1 885 765,49	-
	V		Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
	VI		Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	300 000,00
	VII		Zysk (strata) z lat ubiegłych	- 3 092 043,01	- 2 173 196,70
	VIII		Zysk (strata) netto	625 722,36	- 399 273,52
	IX		Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	-	-
-	B		Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 472 487,27	930 785,10
-	I		Rezerwy na zobowiązania	79 626,57	60 440,62
	1		Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	257,00
-	2		Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	68 126,57	60 183,62
	-(1)		długoterminowa	-	3 669,40
	-(2)		krótkoterminowa	68 126,57	56 514,22
-	3		Pozostałe rezerwy	11 500,00	-
	-(1)		długoterminowe	-	-
	-(2)		krótkoterminowe	11 500,00	-
-	II		Zobowiązania długoterminowe	-	-
	1		Wobec jednostek powiązanych	-	-
-	2		Wobec pozostałych jednostek	-	-
	a)		kredyty i pożyczki	-	-
	b)		z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	-	-
	c)		inne zobowiązania finansowe	-	-
	d)		inne	-	-
-	III		Zobowiązania krótkoterminowe	1 392 860,70	870 344,48
-	1		Wobec jednostek powiązanych	-	-
-	a)		z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	-	-
	-(1)		do 12 miesięcy	-	-
	-(2)		powyżej 12 miesięcy	-	-
	b)		inne	-	-
-	2		Wobec pozostałych jednostek	1 392 860,70	870 344,48
	a)		kredyty i pożyczki	50 986,30	50 000,00
	b)		z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	-	-
	c)		inne zobowiązania finansowe	-	-
-	d)		z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	829 978,74	390 976,08
	-(1)		do 12 miesięcy	829 978,74	390 976,08
	-(2)		powyżej 12 miesięcy	-	-
	e)		zaliczki otrzymane na dostawy	-	-
	f)		zobowiązania wekslowe	-	-
	g)		z tytułu podatków, cel, ubezpieczeń i innych świadczeń	268 189,13	198 323,23
	h)		z tytułu wynagrodzeń	243 706,53	230 144,17
	i)		inne	-	901,00
	3		Fundusze specjalne	-	-
-	IV		Rozliczenia międzyokresowe	-	-
	1		Ujemna wartość firmy	-	-
-	2		Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
	-(1)		długoterminowe	-	-
	-(2)		krótkoterminowe	-	-
Suma				1 664 667,11	540 860,37

3.3 Zestawienie zmian w kapitale własnym

LP.	TYTUŁ	Za okres 01.01.2025-31.03.2025	Za okres 01.01.2024-31.03.2024
I.	Kapitał własny na początek okresu (BO)	-433 542,52	-290 651,21
I.a	Kapitał własny na początek okresu (BO), po korektach	-433 542,52	-290 651,21
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	772 735,00	575 235,00
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	75 000,00
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	772 735,00	650 235,00
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	1 885 765,49	707 310,49
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	525 000,00
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	1 885 765,49	1 232 310,49
3.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu –zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00
3.1.	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
3.2.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
4.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	600 000,00
4.1.	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	-300 000,00
4.2.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	300 000,00
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	0,00	0,00
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	0,00	0,00
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-2 173 196,70	0,00
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-2 173 196,70	0,00
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 092 043,01	-2 173 196,70
5.7.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 092 043,01	-2 173 196,70
6.	Wynik netto	625 722,36	-399 273,52
II.	Kapitał własny na koniec okresu (BZ)	192 179,84	-389 924,73
III.	Kapitał własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	192 179,84	-389 924,73

3.4 Rachunek przepływów pieniężnych

LP.	Tytuł	Za okres 01.01.2025-31.03.2025	Za okres 01.01.2024-31.03.2024
A	Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
I	Zysk (strata) netto	625 722,36	-399 273,52
II	Korekty razem	-434 991,12	-26 439,47
1.	Amortyzacja	26 037,63	847,50
2.	Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3.	Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00
4.	Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
5.	Zmiana stanu rezerw	0,00	-36 510,17
6.	Zmiana stanu zapasów	-373 704,40	
7.	Zmiana stanu należności	99 455,17	225 374,63
8.	Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-182 740,11	-26 527,65
9.	Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	2 866,21	-189 623,78
10.	Inne korekty	-6 905,62	
III	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	190 731,24	-425 712,99
B	Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
I	Wpływy	0,00	0,00
1.	Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2.	Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3.	Z aktywów finansowych	0,00	0,00
4.	Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
II	Wydatki	121 545,00	0,00
1.	Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	121 545,00	0,00
2.	Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3.	Na aktywa finansowe	0,00	0,00
4.	Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-121 545,00	0,00
C	Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
I	Wpływy	0,00	300 000,00
1.	Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	250 000,00
2.	Kredyty i pożyczki	0,00	50 000,00
3.	Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4.	Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
II	Wydatki	53 857,53	0,00
1.	Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00

2.	Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3.	Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	0,00	0,00
4.	Spląty kredytów i pożyczek	50 000,00	0,00
5.	Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6.	Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7.	Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8.	Odsetki	3 857,53	0,00
9.	Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
III	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-53 857,53	300 000,00
D	Przepływy pieniężne netto, razem	15 328,71	-125 712,99
E	Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:		
F	Środki pieniężne na początek okresu	165 476,86	179 201,49
G	Środki pieniężne na koniec okresu	180 805,57	53 488,50

4. Okoliczności i zdarzenia istotnie wpływające na działalność Emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w I kwartale 2025 r.

4.1 Istotne dokonania i niepowodzenia

W I kwartale 2025 r. Emitent kontynuował intensywną promocję swojego największego dotychczas autorskiego projektu – gry *Kong: Survivor Instinct*, dostępnej na platformach PC (Steam, GOG), PlayStation 5 oraz Xbox Series. Tytuł miał swoją premierę 22 października 2024 r., a jego cena została ustalona na poziomie 24,99 EUR/USD.

W analizowanym okresie finalizowano negocjacje dotyczące umowy wydawniczej na wersję pudełkową gry na konsolę PlayStation 5, obejmującą rynek Stanów Zjednoczonych oraz Europy. Umowa została zawarta w dniu 20 marca 2025 r. z podmiotem MERIDIEM GAMES S.L. z siedzibą w Leganés (Madryt), Hiszpania, o czym Emitent poinformował w raporcie bieżącym nr 4/2025. Zgodnie z postanowieniami umowy Meridiem Games uzyskało wyłączne prawa do wydania, produkcji, dystrybucji oraz promocji fizycznej wersji gry *Kong: Survivor Instinct* na PS5. Umowa obowiązuje do 31 grudnia 2028 r., a minimalna liczba zamówionych kopii została określona na 12.000 sztuk. Sugerowana cena detaliczna gry wynosi 34,99 EUR.

Na dzień publikacji niniejszego raportu tytuł jest również dystrybuowany w Azji za pośrednictwem wydawcy 4Divinity Pte Ltd na mocy umowy podpisanej 14 stycznia 2025 r. (raport bieżący ESPI nr 1/2025).

Gra została dobrze przyjęta zarówno przez recenzentów, jak i graczy. W serwisie Metacritic tytuł posiada średnią ocen 75/100 oraz User Score 7.6/10, natomiast w serwisie Steam uzyskał status „Mostly Positive”.

Równolegle studio prowadzi prace nad portem gry *Kong: Survivor Instinct* na konsole Nintendo Switch oraz Nintendo Switch 2 – po jej planowanej premierze i uzyskaniu przez studio dostępu do narzędzi deweloperskich. Dokładna data premiery nie została jeszcze określona, jednak Emitent spodziewa się wydania wersji na Nintendo Switch w 2025 roku. Szczegóły dotyczące daty oraz ceny zostaną opublikowane w odrębnym raporcie bieżącym.

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. Dаты premiery oraz ceny gier zostaną ustalone w późniejszym terminie.

W okresie sprawozdawczym Emitent wprowadził również do sprzedaży nowy tytuł z portfolio wydawniczego – grę *Fight Legends: Mortal Fighting* (Nintendo Switch), zgodnie z raportem bieżącym nr 3/2025 z dnia 6 marca 2025 r. Jednocześnie kontynuowane były prace nad wcześniej zakontraktowanymi projektami wydawniczymi:

- *Warplanes: WW1 Fighters* (PlayStation VR),
- *Warplanes: Battles over Pacific* (PlayStation VR),
- *Warplanes: Air Corp* (PlayStation VR),
- *Football Cup 2025* (Nintendo Switch),
- *Tennis Open 2025* (Nintendo Switch).

Terminy premier powyższych tytułów nie zostały jeszcze ustalone.

W omawianym okresie Spółka konsekwentnie realizowała strategię zakładającą zwiększenie obecności na platformach innych niż Nintendo Switch. W związku z tym prowadzone były agresywne kampanie promocyjne na platformach PlayStation, Steam, GOG oraz Xbox.

Główne działania promocyjne studia skupiają się obecnie na grze *Kong: Survivor Instinct*. Po zakończeniu prac nad tym projektem Spółka rozpoczęła wstępne działania koncepcyjne nad nowymi autorskimi tytułami. Trwają również prace nad reedycją (ulepszoną wersją) gry *Castle of Heart*, pierwotnie wydanej wyłącznie na Nintendo Switch. Nowa wersja zostanie udostępniona na wszystkich głównych platformach: PC, Nintendo Switch, PlayStation i Xbox. Zakończenie prac oraz premiera gry planowane są na przełomie II i III kwartału 2025 r.

Po ukończeniu prac nad główną wersją *Kong: Survivor Instinct* Zarząd podjął działania optymalizacyjne w zakresie kosztów działalności. Redukcji uległa liczba członków zespołu produkcyjnego – obecny skład jest wystarczający do kontynuacji rozpoczętych projektów. Zrezygnowano z części usług outsourcingowych (które przestały być niezbędne po zakończeniu głównych prac nad grą) oraz podjęto działania zmierzające do ograniczenia kosztów operacyjnych, w tym m.in. planowana została zmiana lokalizacji biura na bardziej ekonomiczną.

Zarząd monitoruje również sytuację geopolityczną. Na dzień sporządzenia raportu nie przewiduje się, by trwający konflikt zbrojny w Ukrainie miał istotny wpływ na branżę gier wideo, w tym działalność lub wyniki Emitenta. Spółka nie odnotowała spadków sprzedaży, a rynek rosyjski – objęty ograniczeniami – nie był rynkiem strategicznym. Emitent deklaruje bieżące monitorowanie sytuacji i gotowość do podjęcia działań minimalizujących ewentualne zagrożenia.

Ponadto, Spółka śledzi doniesienia dotyczące potencjalnych nowych ceł planowanych przez władze USA. Na dzień publikacji raportu nie są znane szczegóły dotyczące ich ewentualnego wpływu na działalność Emitenta. Zarząd podejmie odpowiednie działania mające na celu zminimalizowanie skutków tych zmian, jeśli zostaną one wprowadzone.

4.2 Czynniki i zdarzenia, które miały wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

W I kwartale 2025 r. przychody ze sprzedaży Emitenta były w głównej mierze generowane przez kontynuację sprzedaży gry *Kong: Survivor Instinct* na platformach PC, PlayStation oraz Xbox Series. Tytuł ten pozostaje kluczowym projektem autorskim Spółki, mającym istotny wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

Znaczący udział w przychodach miały również inne gry z portfolio Emitenta, w tym:

- *Castle of Heart*,
- *Jet Kave Adventure* (Nintendo Switch, Xbox, PC),
- *Destrobots*,
- *Golf Peaks* (Nintendo Switch, Xbox),
- *Football Cup* – edycje 2021–2024,
- *Railbound* (Nintendo Switch, Xbox),
- *Warplanes: WWII Dogfight*,
- *Warplanes: WW1 Sky Aces*,
- *Warplanes Bundle Pack*,
- *Space Commander: War and Trade*,
- *inbento* (Nintendo Switch, Xbox),
- *Crowdy Farm Rush*,
- *Crowdy Farm Puzzle*,
- *Solitaire TriPeaks Flowers*,
- *Fight Legends: Mortal Fighting*,
- *Bundle Pack: Golf Peaks + inbento*,
- *Uphill Rush Waterpark Racing*,
- *Operate Now: Hospital*.

W analizowanym okresie wygasły umowy licencyjne na gry *inbento* oraz *Golf Peaks* autorstwa studia Afterburn, a prawa do ich dystrybucji zostały zwrócone deweloperowi.

Z uwagi na wcześniejszą koncentrację Spółki na platformie Nintendo Switch, znaczna część przychodów nadal pochodziła ze sprzedaży gier na tę konsolę. Jednocześnie nowe projekty autorskie, w tym *Kong: Survivor Instinct*, zostały zaprojektowane z myślą o wszystkich głównych platformach sprzętowych, co wspiera dywersyfikację źródeł przychodów Emitenta.

Struktura przychodów ze sprzedaży gier na platformie Nintendo Switch w okresie I kwartału 2025 r.:

Nintendo Switch 2025 Q1



■ Jet Kave Adventure
■ Pozostałe

■ inbento
■ Warplanes WW2

■ Railbound
■ WW1 + WW2 + Space Commander Bundle

Wstępne dane sprzedażowe potwierdzają, że *Kong: Survivor Instinct*, projekt oparty na licencji studia Legendary, nadal osiąga najwyższe wyniki sprzedażowe w porównaniu z pozostałymi tytułami Emitenta. Największe przychody generowane są na platformie PlayStation 5, a na drugim miejscu pod względem liczby sprzedanych kopii oraz przychodów znajduje się platforma Steam. Spółka planuje także wydanie gry na konsole Nintendo Switch oraz Nintendo Switch 2 w 2025 r.

Emitent kontynuował w I kwartale 2025 r. realizację strategii promocyjnej, obejmującej obniżki cen większości gier – w tym projektów autorskich – na platformach Nintendo eShop, Xbox, Steam oraz GOG. Działania te przełożyły się na wzrost zainteresowania produktami Spółki i będą kontynuowane w kolejnych okresach.

Dzięki kontynuacji sprzedaży *Kong: Survivor Instinct* oraz prowadzonym działaniom promocyjnym, Emitent osiągnął w I kwartale 2025 r. przychody ze sprzedaży na poziomie 1.267 tys. zł, w porównaniu do 670 tys. zł w analogicznym okresie 2024 r., co oznacza wzrost o 89,03% r/r. Zmiana stanu produktów na poziomie 373 tys. zł w raportowanym okresie związana jest z rozpoczęciem ewidencjonowania projektów (projekty w toku).

Koszty działalności operacyjnej poniesione w I kwartale 2025 r. wyniosły 628 tys. zł i były istotnie niższe w porównaniu do analogicznego okresu roku ubiegłego (1.067 tys. zł w I kwartale 2024 r.). Największe pozycje kosztowe stanowiły:

- **usługi obce** – 160 tys. zł (wobec 423 tys. zł w I kwartale 2024 r.),
- **wynagrodzenia** – 388 tys. zł (wobec 496 tys. zł w I kwartale 2024 r.).

Na poziom kosztów w raportowanym okresie wpływały m.in. czynniki inflacyjne, w szczególności rosnące koszty usług zewnętrznych oraz wynagrodzeń. Pomimo tego, Spółka odnotowała wyraźny spadek kosztów operacyjnych w ujęciu kwartalnym, co jest rezultatem prowadzonych działań optymalizacyjnych.

W efekcie Emitent wygenerował w I kwartale 2025 r. zysk netto w wysokości 626 tys. zł, w porównaniu do straty netto w wysokości 399 tys. zł w analogicznym okresie 2024 r.

Odnotowany w analizowanym okresie wzrost należności wynika przede wszystkim z wyższej sprzedaży oraz braku wpływów z części faktur wystawionych przed dniem 31 marca 2025 r. Z kolei wzrost zobowiązań związany jest m.in. ze zwiększoną sprzedażą, a co za tym idzie – wyższymi kosztami prowizyjnymi. Warto zaznaczyć, że na dzień 31 marca 2025 r. część zobowiązań nie była jeszcze wymagalna. Znaczącą część zobowiązań stanowiła także należność wobec Legendary Licensing, LLC która na moment bilansowy pozostawała nieuregulowana. Na wyniki finansowe Spółki wpływ miały również prowizje należne platform holderom (Nintendo, Steam, Sony, Microsoft, GOG) oraz zewnętrznym deweloperom, zgodnie z zawartymi umowami. Prowizje te pomniejszają przychody ze sprzedaży.

Spółka zakłada, że tzw. „długi ogon sprzedażowy” gry *Kong: Survivor Instinct*, rosnące portfolio gier oraz rozwój działalności wydawniczej – w tym tworzenie portów gier zewnętrznych deweloperów – będą pozytywnie wpływać na wyniki finansowe w kolejnych okresach.

W ocenie Zarządu sytuacja finansowa Emitenta ulega stabilizacji po premierze kluczowego projektu. Uzyskane wyniki potwierdzają skuteczność realizowanej strategii. Jednocześnie, w obliczu rosnących kosztów działalności, Zarząd kontynuuje działania optymalizacyjne, mające na celu dalsze obniżenie bieżących wydatków operacyjnych.

W kolejnych okresach o poprawie wyników Spółki powinny decydować zarówno przychody z dalszej sprzedaży *Kong: Survivor Instinct*, jak i z pozostałych tytułów z portfolio wydawniczego. Dodatkowe źródła przychodów zapewnią również nadchodzące premiery: *Warplanes: WW1 Fighters*, *Warplanes: Battles over Pacific*, *Warplanes: Air Corp*, *Football Cup 2025*, *Tennis Open 2025* oraz remaster gry *Castle of Heart*.

4.3 Informacja na temat aktywności w obszarze rozwiązań innowacyjnych

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.

5. Stan realizacji działań i inwestycji wskazanych w dokumencie informacyjnym

Spółka osiągając regularne przychody z prowadzonej działalności operacyjnej nie była zobowiązana do zamieszczenia w Dokumencie Informacyjnym opisu planowanych działań i inwestycji oraz planowanego harmonogramu ich realizacji.

6. Istotne zdarzenia po dniu bilansowym

Po dniu bilansowym Emitent kontynuował prace produkcyjne związane produkcją *Kong: Survivor Instinct* na konsolę Nintendo Switch oraz remastera gry *Castle of Heart* na wszystkie popularne platformy gamingowe.

Prowadzone są także prace nad portami gier *Football Cup 2025* i *Tennis Open 2025* na konsolę Nintendo Switch oraz trzech gier na platformę PlayStation VR:

- *Warplanes: WW1 Fighters*,
- *Warplanes: Battles over Pacific*,
- *Warplanes: Air Corp*.

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

7. Planowane działania

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.

Wzmoczone prace przy ostatnim etapie produkcyjnym największej do tej pory gry Emitenta opartej na licencji studia filmowego *Legendary* będą kontynuowane w kolejnym okresie.

Ponadto studio pracuje nad prototypowaniem nowych, mniejszych gier.

W kolejnych kwartałach planowane są prace nad nowymi grami do portfolio wydawniczego oraz wzmoczone działania marketingowe związane z już wydanymi grami zarówno na Nintendo Switch, jak i

na nowych dla Spółki platformach (PC oraz Xbox). Planowana jest także ścieżka PR-owo – marketingowa dla nowych projektów Spółki.

8. Informacja dotycząca prognoz wyników

Emitent nie publikował prognoz wyników finansowych na 2025 rok.

9. Kontakt dla inwestorów

Tomasz Muchalski

e-mail: t.muchalski@strictminds.com

tel.: +48 504 212 463