

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

POD FIRMA:

7LEVELS S.A.
Z SIEDZIBĄ W KRAKOWIE
ZA OKRES OD 01 STYCZNIA 2017 R. DO 31 GRUDNIA 2017 R.

1. Podstawowe informacje dotyczące spółki

a) Dane spółki

Firma spółki: 7LEVELS S.A. (dalej jako „Spółka”)
Adres Spółki: AL. PŁK. WŁADYSŁAWA BELINY-PRAŻMOWSKIEGO 69/1A
31-514 KRAKÓW
Numer KRS: 0000661154
Sąd Rejestrowy: Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Zarząd: Paweł Biela, Krzysztof Król
NIP Spółki: 6751514027
REGON Spółki: 360818368
Oddziały / zakłady: brak

b) Zawiazanie i rejestracja Spółki w KRS

Spółka powstała w wyniku przekształcenia spółki 7LEVELS sp. z o.o. w spółkę akcyjną, dokonanego aktem notarialnym w dniu 18 stycznia 2017 r. (Rep. A nr 381/2017).

Dnia 31 stycznia 2017 r. Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000661154.

W dniu 11 kwietnia 2017 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki dokonało zmiany statutu Spółki, w wyniku której między innymi do spółki przystąpił akcjonariusz Venture Fundusz Inwestycyjny Zamknięty. Związane z powyższymi zmianami w rejestrze zostały ujawnione w dniu 05 czerwca 2017 roku.

W dniu 13 września 2017 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki dokonało kolejnej zmiany statutu Spółki, w celu przeprowadzenia oferty publicznej akcji Spółki. Oferta zakończyła się objęciem całej nowej emisji przez kilkunastu nowych akcjonariuszy. Związane z powyższymi zmianami w rejestrze zostały ujawnione w dniu 22 grudnia 2017 r.

c) Działalność Spółki

Przeważającym przedmiotem działalności Spółki jest działalność związana z oprogramowaniem (PKD 62.01.Z). Spółka w okresie od dnia 01 stycznia 2017 r. do dnia 31 grudnia 2017 r. prowadziła działalność

polegającą na pracy nad oprogramowaniem (gry wideo) na zlecenie dla innych podmiotów oraz tworzeniu własnych gier na konsole (Nintendo Switch).

2. Wyniki Spółki za okres 01 stycznia 2017 r. - 31 grudnia 2017 r. (dalej „Badany Okres”)

a) Wynik finansowy

Badany Okres kończący się 31 grudnia 2017 r., Spółka zamknęła stratą netto w wysokości [1 190 883,52] zł.

b) Przychody ze sprzedaży i koszty działalności operacyjnej

W Badanym Okresie Spółka osiągnęła przychody ze sprzedaży w kwocie [162 848,90] zł.

Koszty działalności operacyjnej wyniosły w Badanym Okresie [1 334 324,45] zł i składały się w większości z kosztów usług obcych oraz kosztów wynagrodzeń.

c) Płynność finansowa

Na dzień 31 grudnia 2017 r. środki pieniężne Spółki wyniosły [2 221 261,02] zł.

Na koniec Badanego Okresu należności krótkoterminowe Spółki wyniosły [157 346,44] zł.

Na koniec Badanego Okresu Spółka nie posiadała żadnych należności długoterminowych.

Na dzień 31 grudnia 2017 r. wartości niematerialne i prawne spółki wyniosły [32 500,04] zł.

d) Zobowiązania

Na koniec Badanego Okresu zobowiązania krótkoterminowe Spółki wyniosły [102 586,15] zł; zobowiązania składały się z: zobowiązań z tytułu dostaw i usług, z tytułu rozrachunków publicznych i wynagrodzeń.

Na dzień 31.12.2017 r. Spółka nie posiadała żadnych zobowiązań długoterminowych.

e) Ocena uzyskiwanych wyników

Zarząd spółki wskazuje, że Spółka od zawiązania do końca Badanego Okresu zajmowała się niemal wyłącznie tworzeniem i produkcją gry „Castle of Heart”. Stąd też Spółka poniosła związane z tym znaczne koszty. Spółka rozpoczęła sprzedaż tworzonych gier w dniu 23 marca 2018 roku, na rynku europejskim i amerykańskim. Zarząd planuje w kolejnych miesiącach rozpocząć sprzedaż gry na rynku azjatyckim. Zarząd Spółki szacuje że wpływy z tytułu sprzedaży tej gry znacznie przekroczą koszty a tym samym spółka wygeneruje zysk. Zarząd planuje przeznaczyć zysk na tworzenie kolejnej gry.

3. Istotne zdarzenia w Badanym Okresie

a) Zatrudnienie

W Badanym Okresie Spółka zatrudniała 15 pracowników i współpracowników.

b) Akcjonariusze

Na dzień 31 grudnia 2017 r. kapitał zakładowy Spółki w wysokości 525.000,- zł tworzyło 525.000 akcji o nominalnej wartości 1,00 zł każda. Zgodnie z księgą akcji akcjonariuszami Spółki byli Założyciele, Venture Fundusz Inwestycyjny Zamknięty oraz pozostali (nie więcej niż 5% akcji).

c) Księgi rachunkowe Spółki.

Księgi rachunkowe Spółki prowadzone są przez Biuro Rachunkowe Książek i Wspólnicy i przechowywane są w siedzibie wspomnianego biura rachunkowego.

d) Badania i Rozwój

W Badanym Okresie Spółka prowadziła prace nad stworzeniem gry komputerowej „Castle of Heart”, zakończone w 2017 roku. Spółka w 2018 roku rozpoczęła prace nad nową grą, jak również planuje prace związane z aktualizacją gry „Castle of Heart”.

e) Inne istotne zdarzenia w Badanym Okresie

Spółka przeprowadziła w październiku 2017 roku ofertę publiczną akcji spółki w rozumieniu art. 3 ust. 1 ustawy z dnia 29 lipca 2005 roku o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz. U. Nr 184, poz. 1539). W tym celu spółka dokonała w dniu 13 września 2017 podwyższenia kapitału zakładowego spółki poprzez emisję 25.000 nowych akcji serii C. W ramach przeprowadzonej oferty publicznej wszystkie akcje serii C zostały objęte. Spółka otrzymała środki z przeprowadzonej emisji.

4. Istotne zdarzenia po zakończeniu Badanego Okresu

Brak

5. Przyszła sytuacja Spółki

a) Wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń dla funkcjonowania Spółki

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

- Ryzyko związane z konkurencją w branży gier. Zwiększająca się liczba podmiotów, które produkują gry wpływa na zwiększającą się konkurencję. Rosnąca ilość oferowanych gier może mieć wpływ na poziom sprzedaży gier. Spółka swoją działalność koncentruje na dostarczaniu gier wyłącznie na konsolę Nintendo Switch. Należy zwrócić uwagę, iż aktualnie niewiele podmiotów koncentruje się wyłącznie na przygotowaniu gier na tę platformę.
- Ryzyko konsolidacji branży. Branża, w której działa Spółka charakteryzuje się wysoką konkurencyjnością. Na samym polskim rynku działa ponad 300 zarejestrowanych przedsiębiorstw zajmujących się produkcją gier wideo, w tym 74% stanowią małe podmioty zatrudniające do 10 osób. Na rynku działają także duże podmioty, które dysponują zdecydowanie wyższym budżetem od Spółki, co umożliwia im przeznaczenie większych nakładów na produkcję oraz promocję. Ze względu na rozdrobniony rynek może dojść do konsolidacji podmiotów oraz wzmocnienia pozycji dużych podmiotów, a tym samym dostęp do rynku dla mniejszych podmiotów może być utrudniony. Proces konsolidacji na rynku może skutkować pogorszeniem wyników finansowych Spółki oraz mieć negatywny wpływ na dalszy jej rozwój.
- 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.
- 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 produktu 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 Nintendo (na wszystkich rynkach) zgodnie z zawartymi umowami.
- Ryzyko związane z opóźnieniem wydania gry na rynkach Azjatyckich. Gra Castle of Heart sprzedawana jest obecnie na rynkach: europejskim, amerykańskim oraz australijskim. Na tych rynkach tytuł wydawany jest bezpośrednio przez Spółkę. Na rynkach azjatyckich (m.in. Japonii, Korei Południowej, Chinach, na Tajwanie w Hong Kongu, Singapurze, Indonezji, Malezji, Tajlandii, Indiach oraz w południowo-wschodniej Azji) gra wydana będzie przy współpracy z zewnętrznym wydawcą co wiąże się z ryzykiem opóźnienia daty premiery, która ustalona została

na 2018 rok. Ostateczna decyzja o dacie wydania Castle of Heart oraz o podjęciu działań marketingowych leży po stronie wydawcy.

Zarząd Spółki na bieżąco 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 jednego gatunku gier dedykowanych na konsolę Nintendo Switch, co umożliwia w pełni wykorzystanie możliwości sprzętowych i technologicznych urządzenia.

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.

W przypadku odnotowania niższej niż zakładana sprzedaży gier Spółka zintegruje działania marketingowe oraz zorganizuje akcje promocyjne. Ponadto możliwe jest wprowadzenie do sprzedaży płatnego dodatku do gry (tzw. DLC), który pozwoli na urozmaicenie rozgrywki i przyniesienie dodatkowych przychodów ze sprzedaży gry. Możliwe jest także wydanie pudełkowej (fizycznej) wersji gry przy współpracy z potencjalnym wydawcą. Wersja pudełkowa może także w znacznym stopniu podnieść wyniki sprzedaży.

Aby zminimalizować ryzyko opóźnienia wydania gry Castle of Heart na rynkach azjatyckich Spółka bardzo starannie przeanalizowała oferty potencjalnych wydawców i rozpoczęła współpracę ze znaną w Azji firmą NatsumeAtari Inc. Doświadczenie wydawcy oraz jego wieloletnia obecność na rynkach azjatyckich pozwoli zminimalizować ryzyko związane z opóźnieniem wydania gry w tamtym regionie.

b) Przewidywany rozwój jednostki w przyszłości

Zarząd Spółki podjął kroki zmierzające do stworzenia kolejnej gry na konsolę Nintendo Switch.

c) Przewidywana sytuacja finansowa

Sytuacja finansowa Spółki jest stabilna, Spółka ma wystarczającą ilość środków na promocję gotowej gry oraz wyprodukowanie nowej gry. Zarząd Spółki przewiduje, że przychody ze sprzedaży gry pozwolą na podjęcie produkcji kolejnych gier.

17 maja 2018 roku.

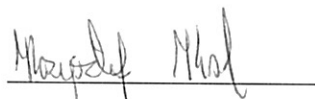
Zarząd Spółki:



(podpis)

Imię i nazwisko: Paweł Biela

Funkcja: Prezes Zarządu



(podpis)

Imię i nazwisko: Krzysztof Król

Funkcja: Wiceprezes Zarządu