



# RAPORT OKRESOWY

za II kwartał 2021 r.

za okres od 01.04.2021 r. do 30.06.2021 r.

Kraków, 16 sierpnia 2021 r.

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +



<b>PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE</b>	<b>6</b>
PROFIL DZIAŁALNOŚCI	6
AKCJONARIAT	7
WŁADZE SPÓŁKI	8
ISTOTNE ZDARZENIA II KWARTAŁU 2021 R. ORAZ DO DNIA SPORZĄDZENIA RAPORTU	8
WYBRANE DANE FINANSOWE	9
KOMENTARZ ZARZĄDU SPÓŁKI NA TEMAT OKOLICZNOŚCI I ZDARZEŃ ISTOTNIE WPŁYWAJĄCYCH NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, JEGO SYTUACJĘ FINANSOWĄ I WYNIKI OSIĄGNIĘTE W DANYM KWARTALE	9
OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH SPÓŁKI	9
REALIZOWANE PROJEKTY GIER	10
<b>SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE EMITENTA</b>	<b>13</b>
INFORMACJE O ZASADACH PRZYJĘTYCH PRZY SPORZĄDZANIU RAPORTU KWARTALNEGO	14
SKRÓCONY BILANS (W ZŁ)	16
SKRÓCONY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT (W ZŁ) – WARIANT PORÓWNAWCZY	18
SKRÓCONY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH (W ZŁ)	20
SKRÓCONE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM (W ZŁ)	22
<b>POZOSTAŁE INFORMACJE</b>	<b>24</b>
<b>OŚWIADCZENIE ZARZĄDU</b>	<b>26</b>

# DRODZY AKCJONARIUSZE,

w imieniu Zarządu Spółki przekazuję na Państwa ręce raport One More Level S.A. prezentujący wyniki finansowe II kwartału 2021 r. oraz najważniejsze informacje dotyczące działalności Spółki w tym okresie.

Miniony kwartał był dla One More Level pod wieloma względami okresem wyjątkowym. Zawarcie porozumienia z wydawcą Ghostrunnera ws. tantiem ze sprzedaży gry oraz nawiązanie bezpośredniej współpracy z 505 Games S.p.A. nad kolejną odsłoną Ghostrunnera nie tylko otworzyło nowy, ekscytujący rozdział w historii naszego studia, ale pozwoliło również na zamknięcie II kwartału 2021 r. z rekordowymi wynikami finansowymi. 5,4 mln zł przychodów, 3,9 mln zł EBITDA (oczyszczonej z wpływu niegotówkowej amortyzacji wartości firmy) oraz 2,7 mln zł zysku netto to najlepszy wynik w dotychczasowej historii Spółki. W drugie półrocze 2021 r. wkroczyliśmy z 1,5 mln zł gotówki na koncie i blisko 2,4 mln zł należności od naszych partnerów biznesowych, oraz istotnie zmniejszonym zadłużeniem, tak handlowym, jak i finansowym.

Istotna poprawa sytuacji finansowej Spółki pozwala nam ze zdecydowanie większym komfortem dążyć do osiągnięcia celów operacyjnych, wyznaczonych zawartymi przez One More Level umowami na produkcję gier. W minionych tygodniach równolegle pracowaliśmy nad rozwojem Ghostrunnera, tworząc dodatki do tej wyjątkowej gry, oraz stawiając koncepcyjne fundamenty kolejnych produktów spod znaku One More Level – Ghostrunnera 2 oraz Cyber Slasha. Zaplanowane do wydania w obecnym kwartale DLC do Ghostrunnera mają zwiększyć regrywalność tytułu poprzez wprowadzenie nowego trybu rozgrywki (Wave Mode) oraz otworzyć go na szersze grono graczy (tzw. Assist Mode). Kolejny, największy pod względem skali dodatek, nad którym obecnie pracujemy, istotnie rozbuduje gameplay Ghostrunnera, dostarczając graczom kolejne godziny wciągającej, satysfakcjonującej rozgrywki.

Przemyślane, staranne wzbogacanie pierwszej odsłony Ghostrunnera spotyka się ze zdecydowanie pozytywnym przyjęciem odbiorców, przyciągając do tytułu kolejne rzesze graczy gotowych wyruszyć, jako Jack, ostatni z Ghostrunnerów, w podróż na szczyt Wieży Dharma. Zakładamy, że zarówno poszerzenie kontentu gry, jak i m.in. zaplanowane na jesień wydanie jej w wersjach na konsole nowej generacji, istotnie wpłynie na komercyjny potencjał tytułu, zapewniając nam istotne wpływy z tantiem, tak w obecnym, jak i przyszłym roku.

Jako twórcy Ghostrunnera nie ukrywamy satysfakcji z uznania, jakim cieszy się Ghostrunner, tak w oczach setek tysięcy graczy na całym świecie, jak i branżowych ekspertów. Nominacje do nagród tegorocznej edycji Digital Dragons we wszystkich dostępnych dla Ghostrunnera kategoriach stanowią dla nas kolejne potwierdzenie słuszności obranej ścieżki rozwoju naszego studia. Rynkowy i artystyczny sukces Ghostrunnera jest też dla nas ogromnym atutem w trwającym procesie wzmacniania i rozbudowy zespołu studia, kluczowego dla przyszłości One More Level.

W imieniu Zarządu Spółki, całego jej zespołu oraz własnym chciąby podziękować Państwu za uczestnictwo w naszym wspólnym projekcie, jakim jest One More Level. Zachęcam Państwa do lektury raportu.

Z wyrazami szacunku

Szymon Bryła,

Prezes Zarządu One More Level S.A.





**MORE LEVEL**

# **PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE**

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +



## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

<b>Firma Emitenta:</b>	<b>ONE MORE LEVEL S.A.</b>
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	Kraków 31-621, os. Bohaterów Września 82
Adres poczty elektronicznej:	<a href="mailto:info@omlgames.com">info@omlgames.com</a>
Adres strony internetowej:	<a href="https://www.omlgames.com/">https://www.omlgames.com/</a>
KRS:	0000385650
Organ prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	340906616
NIP:	9671342264
ilość akcji	Kapitał zakładowy wynosi 5 351 644,00 zł i dzieli się na 53 516 440 akcji wszystkich emisji, tj. 5 516 440 akcji serii A1 zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda oraz 48 000 000 akcji serii B zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda
<b>Ticker</b>	<b>OML</b>
Rynek notowań	Alternatywny system obrotu NewConnect

## Profil działalności

One More Level S.A. zajmuje się produkcją gier przeznaczonych na komputery osobiste i konsole. Studio powstało w lipcu 2014 roku i od tego czasu nieustannie zwiększa swój potencjał oraz podnosi jakość swoich produktów, co przekłada się na ciągły wzrost zainteresowania Spółką i jej produktami. Obecnie zespół studia tworzy ponad 30 osób specjalizujących się w różnych dziedzinach produkcji gier, z doświadczeniem pracy w takich firmach jak CD Projekt Red, Techland, Flying Wild Hog, Bloober Team, Anshar Studios, Artifex Mundi i innych. Siedziba firmy mieści się w Krakowie, będącym jednym z wiodących ośrodków polskiej branży gier.

Spółka ma na swoim koncie stworzenie takich gier jak „Deadlings - Rotten Edition”, „Warlocks vs Shadows” czy „God's Trigger”. Najnowszy i największy projekt studia, gra „Ghostrunner”, od premiery w październiku 2020 r. sprzedała się w ponad 760 tys. kopii (stan na koniec maja br.), zdobywając uznanie graczy oraz rynkowych ekspertów.


**7**

 lat działalności  
na rynku gier

**34**

 członków zespołu,  
większość z bogatym  
doświadczeniem w branży

**4**

 zrealizowane projekty gier  
(dwa jako deweloper)

**91%**

 pozytywnych recenzji  
Ghostrunner na Steam

Obecnie Spółka koncentruje się na realizacji gier wykorzystujących silnik Unreal Engine, którego wszechstronność umożliwia produkcję gier na wiele platform jednocześnie. Studio ma niezbędne kompetencje dla tworzenia gier przeznaczonych na komputery osobiste, jak i najważniejsze platformy konsolowe (PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series).

## Akcjonariat

Według najlepszej wiedzy Emitenta, struktura akcjonariatu Spółki ONE MORE LEVEL S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień sporządzenia niniejszego raportu co najmniej 5 % głosów na walnym zgromadzeniu przedstawia się następująco:

AKCJONARIUSZ	Ilość akcji (szt.)	Udział % w kapitale	Ilość głosów (szt.)	Udział % w głosach
Krzysztof Jakubowski	6 824 180	12,75	6 824 180	12,75
Michał Sokolski	6 824 180	12,75	6 824 180	12,75
January Ciszewski (wraz z Zielona Sp. z o.o.)	4 431 432	8,28	4 431 432	8,28
Grzegorz Krupnik	2 880 000	5,38	2 880 000	5,38
Grzegorz Wątroba	2 880 000	5,38	2 880 000	5,38
Artur Górski	2 836 601	5,30	2 836 601	5,30
Pozostali Akcjonariusze	26 840 047	50,16	26 840 470	50,16
<b>SUMA</b>	<b>53 516 440</b>	<b>100,00</b>	<b>53 516 440</b>	<b>100,00</b>

## Władze Spółki

### Zarząd

W skład Zarządu Emitenta na dzień 30 czerwca 2021 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

- Szymon Bryła                      Prezes Zarządu
- Radosław Ratusznik            Członek Zarządu
- Łukasz Górski                    Członek Zarządu

### Rada Nadzorcza

W skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 30 czerwca 2021 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

- Iwona Cygan-Opyt                Przewodnicząca Rady Nadzorczej
- Kamil Kapustka                 Członek Rady Nadzorczej
- Jakub Wójcik                    Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Wykurz                Członek Rady Nadzorczej
- Kamila Sadowska               Członek Rady Nadzorczej
- Przemysław Marmul             Członek Rady Nadzorczej

Podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia, które odbyło się w dniu 29 czerwca 2021 r. powołano do składu Rady Nadzorczej Spółki Pana Przemysława Marmul.

## Istotne zdarzenia II kwartału 2021 r. oraz do dnia sporządzenia raportu

### Kwiecień 2021 r.

- 8 kwietnia – zawarcie aneksu do umowy pożyczki  
(szczegóły: raport ESPI Emitenta nr 3/2021)
- 13 kwietnia – premiera Metal Ox DLC do Ghostrunner

### Maj 2021 r.

- 12 maja – aneksy do umów wydawniczych dla gier Ghostrunner oraz Cyber Slash  
(szczegóły: raport ESPI Emitenta nr 4/2021)
- 13 maja – zawarcie umowy na produkcję gry Ghostrunner 2  
(szczegóły: raport ESPI Emitenta nr 5/2021)

### Czerwiec 2021 r.

- 2 czerwca – zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia  
(szczegóły: raport ESPI Emitenta nr 6/2021)
- 25-29 czerwca – wydanie pudełkowych wersji Ghostrunner na Nintendo Switch
- 29 czerwca – Zwyczajne Walne Zgromadzenie, powołanie Członka Rady Nadzorczej  
(szczegóły: raporty EBI Emitenta nr 7/2021, 8/2021, 9/2021, 10/2021)



## Wybrane dane finansowe

PLN	01.04.2021	01.01.2021	01.04.2020	01.01.2020
	- 30.06.2021	- 30.06.2021	- 30.06.2020	- 30.06.2020
Przychody netto ze sprzedaży	5 353 461	6 267 017	907 135	1 594 937
Amortyzacja	4 538	7 066	8 624	11 153
Zysk/strata ze sprzedaży	3 912 050	3 696 440	-218 386	-472 438
<b>Zysk/strata na działalności operacyjnej</b>	<b>2 761 772</b>	<b>1 450 583</b>	<b>-1 314 025</b>	<b>-2 663 716</b>
Zysk/strata brutto	2 715 226	1 651 063	-1 316 258	-2 666 231
<b>Zysk/strata netto</b>	<b>2 715 226</b>	<b>1 651 063</b>	<b>-1 316 258</b>	<b>-2 666 231</b>

PLN	Okres zakończony		
	30.06.2021	31.12.2020	30.06.2020
Kapitał własny	20 893 665	19 242 602	25 528 341
Zapasy	2 527 414	773 567	3 242 452
Należności długoterminowe	36 800	36 800	36 800
Należności krótkoterminowe	2 360 320	681 023	617 084
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 548 048	870	20 691
Zobowiązania długoterminowe	4 929 206	5 995 481	2 043 983
Zobowiązania krótkoterminowe	1 393 438	1 969 600	4 782 333

## Komentarz Zarządu Spółki na temat okoliczności i zdarzeń istotnie wpływających na działalność emitenta, jego sytuację finansową i wyniki osiągnięte w danym kwartale

### Omówienie wyników finansowych Spółki

One More Level zakończyło II kwartał 2021 r. z 490% wzrostem przychodów netto rdr., do 5,35 mln zł, na które złożyło 4,51 mln zł przychodów netto ze sprzedaży oraz 0,84 mln zł zmiany stanu produktów. O dynamicznym wzroście przychodów Spółki przesądziła wypłata tantiem z tytułu komercjalizacji gry Ghostrunner (w wysokości 1,8 mln zł), jak również przychody Spółki związane z realizacją projektu Ghostrunner 2.

Koszty operacyjne Spółki w minionym kwartale wyniosły 1,44 mln zł, wobec 1,13 mln zł w analogicznym okresie 2020 r. Wzrost kosztów jest konsekwencją rozbudowy zespołu produkcyjnego Spółki. Pozostałe koszty operacyjne, których gros stanowi niegotówkowa amortyzacja wartości firmy, wyniosły w II kw. 2021 r. 1,15 mln zł, wobec 1,10 mln zł rok wcześniej.

One More Level zakończyło II kwartał z 2,76 mln zł zysku operacyjnego, wobec 1,31 mln zł straty w analogicznym okresie 2020 r. EBITDA Spółki (szacowana jako wynik operacyjny powiększony o amortyzację m.in. wartości firmy) to 3,9 mln zł.

## II kwartał 2021 r. w liczbach



Wynik netto Spółki zwiększył się, w porównaniu z II kwartałem 2020 r., o ponad 4 mln zł, do 2,72 mln zł.

Miniony kwartał stał pod znakiem istotnego polepszenia sytuacji finansowej Spółki. Na koniec czerwca 2021 r. One More Level posiadało 1,55 mln zł krótkoterminowych aktywów finansowych, których całość stanowiły środki pieniężne. Wartość należności Spółki na koniec okresu to blisko 2,4 mln zł. Zobowiązania Spółki zmniejszyły się, na przestrzeni II kwartału, o 1,16 mln zł.

### Realizowane projekty gier

#### GHOSTRUNNER

Spółka, na mocy umowy wydawniczej z All in! Games S.A. z dnia 27 czerwca 2018 r. (z późniejszymi aneksami), realizuje projekt gry Ghostrunner.

Spółka jest autorem koncepcji gry oraz producentem wersji Ghostrunnera na komputery osobiste (PC), jak również producentem dodatków do gry (DLC) w wersji na komputery osobiste.

Zgodnie z umową i aneksami do niej Spółka przekazała na rzecz wydawcy prawa autorskie do Gry, zagwarantowując sobie stałe wynagrodzenie z tytułu produkcji wersji podstawowej gry na PC oraz dodatków do gry (łącznie 8,8 mln zł), jak również prawo do tantiem stanowiących procentowy udział w dochodzie wydawcy z tytułu komercjalizacji gry. Na mocy aneksu zawartego między Spółką a All in! Games S.A. z 12 maja 2021 r., oraz późniejszych porozumień między stronami bazowy poziom tantiem od dochodu osiągniętego w 2021 r. ustalono na 6,5 mln zł netto, płatnych w transzach. Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania z tytułu realizacji porozumień Spółka rozpoznała przychód w wysokości 1,8 mln zł.



Premiera Ghostrunner w wersjach na PC oraz konsole Xbox One oraz PS4 miała miejsce w dniu 27 października 2020 r. 10 listopada 2020 r. gra została wydana na Nintendo Switch, a w dniu 1 kwietnia 2021 r. gra została udostępniona w usłudze Amazon Luna. Gra spotkała się ze zdecydowanie pozytywnym odbiorem wśród rynkowych ekspertów oraz graczy. Posiadacze wersji gry na platformę Steam wystawili dla gry do dnia publikacji niniejszego raportu ponad 22 tys. komentarzy, z których 91% jest pozytywna.

Od zakończenia prac nad wersją podstawową gry, w tym również w II kw. 2021 r. oraz po jego zakończeniu, do dnia publikacji raportu, Spółka kontynuuje prace nad rozwojem tytułu, realizując dodatki do gry (DLC). W kwietniu 2021 r. został wydany drugi pakiet dodatków, zawierający m.in. tryb fotograficzny oraz Kill Run Mode. W II kwartale br. oraz po jego zakończeniu Spółka finalizowała prace nad kolejnym pakietem dodatków, przewidzianym do wydania w III kw. 2021 r., zawierającym m.in. nowy tryb rozgrywki (Wave Mode) oraz tryb udogodnień dla graczy (tzw. Assist Mode) czyniący tytuł dostępniejszym dla szerszego grona graczy. Spółka pracuje ponadto nad kolejnymi rozszerzeniami, w tym fabularnym DLC, istotnie rozbudowującym gameplay Ghostrunnera. Plany rozwoju tytułu zakładają, iż jesienią br. ukażą się wersje gry na konsole nowej generacji (PS5 i Xbox Series) wraz z nieodpłatną aktualizacją do tej wersji, jak również pudełkowe wydanie Ghostrunnera dla posiadaczy PS5 i Xbox Series.

### **GHOSTRUNNER 2**

13 maja 2021 r. Spółka zawarła z 505 Games S.p.A., właścicielem IP gry Ghostrunner, umowę na produkcję gry Ghostrunner 2.

Umowa przewiduje wyprodukowanie przez Spółkę gry w wersjach na PC oraz na konsole PS5 i Xbox Series. Z tytułu realizacji umowy Spółce przysługuje wynagrodzenie stałe w wysokości 5 mln EUR, płatne proporcjonalnie do realizacji umowy. Ponadto Spółka będzie uprawniona do określonego procentowo udziału w dochodzie ze sprzedaży gry (tantiem). Umowa precyzuje, iż dochód ze sprzedaży gry stanowić

będzie różnicę między przychodami netto ze sprzedaży, a określoną z góry maksymalną kwotą kosztów realizacji Gry (tzw. *hard recoup*).

Od zawarcia umowy do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania prowadzone są zaawansowane prace koncepcyjne dla tytułu. Zgodnie z założeniami projektu Ghostrunner 2 będzie tytułem istotnie większym, jeszcze bardziej spektakularnym niż pierwsza odsłona serii. W związku z powierzeniem Spółce całości prac produkcyjnych dla tytułu oraz zakładaną skalą projektu Spółka planuje, w perspektywie najbliższych 12 miesięcy, znaczące poszerzenie liczebności zespołu Spółki, w tym działu programistycznego oraz działu QA.

### **CYBER SLASH**

Spółka, na mocy umowy wydawniczej z All in! Games S.A. z dnia 7 października 2020 r. (z późniejszymi aneksami), realizuje projekt gry o roboczym tytule Cyber Slash.

Zgodnie z umową i aneksami do niej, właścicielem IP Cyber Slash oraz wydawcą gry jest All in! Games S.A. Emitent zgodnie z umową jest producentem gry. Na mocy umowy Spółka jest uprawniona do stałego wynagrodzenia z tytułu produkcji gry, w ostatecznej wysokości 16,0 mln zł, jak również do tantiem stanowiących procentowy udział w dochodzie wydawcy z tytułu komercjalizacji gry.

W II kwartale br. oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia sprawozdania, prowadzone były prace koncepcyjne dla tytułu. Założenia Cyber Slash przewidują stworzenie w ramach projektu dynamicznej, widowiskowej gry akcji (*gameplay driven*).

**ONE**  
MORE LEVEL

# SKRÓCONE JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE FINANSOWE

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +



46881.225.1

## Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu kwartalnego

Zasady rachunkowości przyjęte przy sporządzaniu sprawozdania finansowego są zgodne z przepisami ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości. Rachunek zysków i strat Spółka sporządziła w wariantcie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych sporządzono metodą pośrednią.

Zgodnie z uchwałą z dnia 29 lipca 2020 roku zmianie uległ okres ekonomicznej użyteczności dla wartości firmy One More Level S.A. (spółka przejmowana) powstałej z połączenia z 30 lat do 8 lat. Opisywana zmiana ma wpływ na wartość amortyzacji ujmowaną w księgach. Powyższa zmiana nie jest zmianą polityki rachunkowości i nie ma wpływu na zmianę danych porównywalnych.

### Rzeczowe Aktywa Trwałe oraz wartości niematerialne i prawne

Środki trwałe oraz wartości niematerialne i prawne wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. Odpisy amortyzacyjne od środków trwałych i wartości niematerialnych i prawnych dokonywane są na podstawie planu amortyzacji, zawierającego stawki i kwoty rocznych odpisów. Amortyzacja jest dokonywana metodą liniową. Stosowane stawki amortyzacyjne ustalane są w oparciu o okres ekonomicznej użyteczności środków trwałych (wartości niematerialnych i prawnych).

Komputery umarzone są przez okres 3 lat. Inne urządzenia techniczne umarzone są przez okres 5 lat. Samochody osobowe oraz ciężarowe (zarówno będące własnością spółki, jak i użytkowane na podstawie umowy leasingu finansowego zgodnie z UOR) umarzone są przez okres 4 lat.

Środki trwałe oraz wartości niematerialne i prawne o niskiej jednostkowej wartości początkowej odnoszone są jednorazowo w koszty.

### Zapasy

Zapasy na dzień bilansowy wyceniane są w cenie nabycia, zakupu lub wytworzenia nie wyższych od ceny sprzedaży netto danego składnika. Wartość rozchodu zapasów jest ustalana przy zastosowaniu metody pierwsze weszło - pierwsze wyszło. Zapasy na dzień bilansowy wyceniane są w cenie nabycia, zakupu lub wytworzenia nie wyższych od ceny sprzedaży netto danego składnika. Zapasy, które utraciły swoją wartość handlową i użytkową obejmuje się odpisem aktualizującym. Odpisy aktualizujące wartość składników zapasów zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych.

### Należności

Na dzień nabycia lub powstania należności krótkoterminowe ujmuje się według wartości nominalnej, czyli według wartości określonej przy ich powstaniu. Natomiast na dzień bilansowy należności krótkoterminowe wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem zasady ostrożności. Odpisy aktualizujące wartość należności dokonywane są wg następujących zasad:

- Należności przeterminowane powyżej 360 dni obejmowane są odpisem w pełnej wysokości,
- W pozostałych przypadkach obowiązuje indywidualna ocena dokonana przez kierownika jednostki.

W uzasadnionych przypadkach kierownik jednostki może odstąpić od tworzenia odpisów aktualizujących należności. Do takich przypadków należy zaliczyć między innymi zapłatę po dniu bilansowym, a przed datą sporządzenia sprawozdania finansowego.

Do należności krótkoterminowych zaliczono wszystkie należności z tytułu dostaw i usług, niezależnie od umownego terminu ich zapłaty oraz należności z pozostałych tytułów wymagalne w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego.

### **Środki pieniężne**

Środki pieniężne w kasie i na rachunku bankowym wycenia się według wartości nominalnej.

### **Rozliczenia międzyokresowe**

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych. Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

### **Kapitały**

Kapitał podstawowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie i wpisanej w rejestrze sądowym. Różnice między wartością emisyjną i wartością nominalną akcji są ujmowane w kapitale zapasowym. Koszty poniesione na emisję nowych akcji pomniejszają kapitał zapasowy z tytułu emisji akcji powyżej ich wartości nominalnej do wysokości tego kapitału. Pozostałe koszty są zaliczane do kosztów finansowych.

### **Rezerwy**

Rezerwy tworzone są w przypadku, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wydatkowania środków pieniężnych, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

### **Zobowiązania**

Wyceniane są na dzień bilansowy w kwocie wymaganej zapłaty.

### **Przychody ze sprzedaży**

Obejmują należne lub uzyskane kwoty netto ze sprzedaży, tj. pomniejszone o należny podatek od towarów i usług (VAT), ujmowany w okresach, których dotyczą.

**Skrócony Bilans (w zł)**

	30.06.2021	30.06.2020
<b>AKTYWA</b>		
<b>A. Aktywa trwałe</b>	<b>24 204 699</b>	<b>28 597 370</b>
<b>I. Wartości niematerialne i prawne</b>	24 104 057	28 486 612
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	-	-
2. Wartość firmy	24 104 057	28 486 612
3. Inne wartości niematerialne i prawne	-	-
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	-	-
<b>II. Rzeczowe aktywa trwałe</b>	<b>63 842</b>	<b>73 957</b>
1. Środki trwałe	63 842	73 957
2. Środki trwałe w budowie	-	-
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	-	-
<b>III. Należności długoterminowe</b>	<b>36 800</b>	<b>36 800</b>
1. Od jednostek powiązanych	-	-
2. Od poz. jedn., w których jedn. pos. zaang. w kap.	-	-
3. Od pozostałych jednostek	36 800	36 800
<b>IV. Inwestycje długoterminowe</b>	-	-
1. Nieruchomości	-	-
2. Wartości niematerialne i prawne	-	-
3. Długoterminowe aktywa finansowe	-	-
4. Inne inwestycje długoterminowe	-	-
<b>V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	-	-
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	-	-
<b>B. Aktywa obrotowe</b>	<b>6 452 282</b>	<b>3 884 704</b>
<b>I. Zapasy</b>	<b>2 527 414</b>	<b>3 242 452</b>
1. Materiały	-	-
2. Półprodukty i produkty w toku	2 527 414	3 242 452
3. Produkty gotowe	-	-
4. Towary	-	-
5. Zaliczki na dostawy i usługi	-	-
<b>II. Należności krótkoterminowe</b>	<b>2 360 320</b>	<b>617 084</b>
1. Należności od jednostek powiązanych	-	-
2. Nał. od jedn., w których jedn. pos. zaang. w kap.	-	-
3. Należności od pozostałych jednostek	2 360 320	617 084
<b>III. Inwestycje krótkoterminowe</b>	<b>1 548 048</b>	<b>20 691</b>
1. Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 548 048	20 691
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	-	-
<b>IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	16 500	4 479
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	-	-
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	-	-
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>30 656 981</b>	<b>32 482 074</b>



	30.06.2021	30.06.2020
<b>PASYWA</b>		
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>20 893 665</b>	<b>25 528 341</b>
<b>I. Kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>5 351 644</b>	<b>5 351 644</b>
<b>II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:</b>	<b>31 200 000</b>	<b>31 200 000</b>
1. Kapitał (fundusz) zapasowy	31 200 000	31 200 000
2. nadw. wart. sprz. nad wart. nom. udz. (akcji)	-	-
<b>III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
1. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	-	-
2. z tytułu aktualizacji wartości godziwej	-	-
<b>IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym:</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
1. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	-	-
2. tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	-	-
3. na udziały (akcje) własne	-	-
<b>V. Zysk (strata) z lat ubiegłych</b>	<b>-17 309 042</b>	<b>-8 357 073</b>
<b>VI. Zysk (strata) netto</b>	<b>1 651 063</b>	<b>-2 666 231</b>
<b>VII. Odpisy z zysku netto w roku obrot. (wielk. ujemna)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>9 763 316</b>	<b>6 953 734</b>
<b>I. Rezerwy na zobowiązania</b>	<b>29 239</b>	<b>127 417</b>
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	-	-
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	29 239	29 239
3. Pozostałe rezerwy	-	98 179
<b>II. Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>4 929 206</b>	<b>2 043 983</b>
1. Wobec jednostek powiązanych	-	-
2. Wobec jedn., w których jedn. pos. zaangaż. w kap.	-	-
3. Wobec pozostałych jednostek	4 929 206	2 043 983
<b>III. Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>1 393 438</b>	<b>4 782 333</b>
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	-	-
2. Zob. wobec jedn., w kt. jedn. pos. zaangaż. w kap.	-	-
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 393 438	4 782 333
4. Fundusze specjalne	-	-
<b>IV. Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>3 411 433</b>	<b>-</b>
1. Ujemna wartość firmy	-	-
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	3 411 433	-
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>30 656 981</b>	<b>32 482 074</b>

**Skrócony Rachunek zysków i strat (w zł) – wariant porównawczy**

	01.04.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2021 30.06.2021	01.01.2020 30.06.2020
<b>A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi</b>	<b>5 353 461</b>	<b>907 135</b>	<b>6 267 017</b>	<b>1 594 937</b>
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	4 513 170	-	4 513 170	-
II. Zmiana stanu produktów (zw.-wart. dod.,zm.-wart. uj)	840 291	907 135	1 753 847	1 594 937
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	-	-	-	-
IV. Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	-	-	-	-
<b>B. Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 441 411</b>	<b>1 125 520</b>	<b>2 570 577</b>	<b>2 067 376</b>
I. Amortyzacja	4 538	8 624	7 066	11 153
II. Zużycie materiałów i energii	8 635	6 117	16 561	61 998
III. Usługi obce	452 903	347 626	689 419	515 828
IV. Podatki i opłaty	29 787	2 002	29 926	4 686
V. Wynagrodzenia	813 568	645 874	1 550 454	1 224 486
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	126 481	113 061	271 652	224 270
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	5 500	2 216	5 500	24 954
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	-	-	-	-
<b>C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)</b>	<b>3 912 050</b>	<b>-218 386</b>	<b>3 696 440</b>	<b>-472 438</b>
<b>D. Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>73</b>	<b>-</b>
I. Zysk z tyt. rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	-	-	-	-
II. Dotacje	-	-	-	-
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
IV. Inne przychody operacyjne	-	-	73	-
<b>E. Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1 150 278</b>	<b>1 095 639</b>	<b>2 245 929</b>	<b>2 191 278</b>
I. Strata z tyt. rozch. niefinansowych aktywów trwał.	-	-	-	-
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	-	-	-	-
III. Inne koszty operacyjne	1 150 278	1 095 639	2 245 929	2 191 278
<b>F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)</b>	<b>2 761 772</b>	<b>-1 314 025</b>	<b>1 450 583</b>	<b>-2 663 716</b>
<b>G. Przychody finansowe</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>247 039</b>	<b>-</b>
I. Dywidendy i udziały w zyskach	-	-	-	-
II. Odsetki	-	-	247 039	-
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
IV. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-

	01.04.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2021 30.06.2021	01.01.2020 30.06.2020
V. Inne	-	-	-	-
<b>H. Koszty finansowe</b>	<b>46 546</b>	<b>2 233</b>	<b>46 559</b>	<b>2 514</b>
I. Odsetki	28 603	2 233	28 603	2 514
II. Strata z tyt. rozchodu aktywów finansowych	-	-	-	-
III. Aktualizacja wartości aktywów finansowych	-	-	-	-
IV. Inne	17 943	-	17 956	-
<b>I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)</b>	<b>2 715 226</b>	<b>-1 316 258</b>	<b>1 651 063</b>	<b>-2 666 231</b>
J. Podatek dochodowy	-	-	-	-
K. Pozostałe obow. zmniejszenia zysku (zwięk. straty)	-	-	-	-
<b>L. Zysk (strata) netto (I - J - K)</b>	<b>2 715 226</b>	<b>-1 316 258</b>	<b>1 651 063</b>	<b>-2 666 231</b>

**Skrócony Rachunek przepływów pieniężnych (w zł)**

RACHUNEK PRZEPIYWÓW PIENIĘŻNYCH	01.04.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2021 30.06.2021	01.01.2020 30.06.2020
<b>A. Przepływ środków pieniężnych z działalności operacyjnej</b>	<b>2 870 658</b>	<b>-1 133 083</b>	<b>2 615 463</b>	<b>-1 958 785</b>
I. Zysk (strata) netto	2 715 226	-1 316 258	1 651 063	-2 666 231
II. Korekty razem	155 432	183 176	964 400	707 446
1. Amortyzacja	1 100 177	1 104 263	2 198 344	2 202 431
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	-	-	-	-
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-	-	-	-
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	-	-	-
5. Zmiana stanu rezerw	-	-	-78 878	-
6. Zmiana stanu zapasów	-840 291	-907 135	-1 753 847	-1 594 937
7. Zmiana stanu należności	-1 494 652	-75 452	-1 679 297	-124 072
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	171 698	59 283	-576 162	242 690
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	1 218 500	2 216	2 854 239	-18 665
10. Inne korekty	-	-	-	-
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/- II)	<b>2 870 658</b>	<b>-1 133 083</b>	<b>2 615 463</b>	<b>-1 958 785</b>
<b>B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej</b>	<b>-2 009</b>	<b>-</b>	<b>-2 009</b>	<b>-6 095</b>
I. Wpływy	-	-	-	-
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	-	-	-
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3. Z aktywów finansowych	-	-	-	-
4. Inne wpływy inwestycyjne	-	-	-	-
II. Wydatki	-2 009	-	-2 009	-6 095
1. Nabycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	-	-	-	-
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	-	-	-	-
3. Na aktywa finansowe	-	-	-	-
4. Inne wydatki inwestycyjne	-	-	-	-
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I-II)	<b>-2 009</b>	<b>-</b>	<b>-2 009</b>	<b>-6 095</b>

RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	01.04.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2021 30.06.2021	01.01.2020 30.06.2020
<b>C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej</b>	<b>-1 327 000</b>	<b>1 153 384</b>	<b>-1 066 275</b>	<b>1 983 866</b>
I. Wpływy	272 000	1 153 384	737 000	1 983 866
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	-	-	-	-
2. Kredyty i pożyczki	272 000	1 153 384	737 000	1 983 866
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
4. Inne wpływy finansowe	-	-	-	-
II. Wydatki	-1 599 000	-	-1 803 275	-
1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	-	-	-	-
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	-	-	-	-
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z tytułu podziału zysku	-	-	-	-
4. Spłaty kredytów i pożyczek	-1 599 000	-	-1 803 275	-
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	-	-	-	-
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	-	-	-	-
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	-	-	-	-
8. Odsetki	-	-	-	-
9. Inne wydatki finansowe	-	-	-	-
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-1 327 000	1 153 384	-1 066 275	1 983 866
<b>D. Przepływy pieniężne netto razem</b>	<b>1 541 649</b>	<b>20 302</b>	<b>1 547 178</b>	<b>18 987</b>
<b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:</b>	<b>1 541 649</b>	<b>20 302</b>	<b>1 547 178</b>	<b>18 987</b>
F. Środki pieniężne na początek okresu	6 399	389	870	1 704
G. Środki pieniężne na koniec okresu, w tym:	1 548 048	20 691	1 548 048	20 691

## Skrócone zestawienie zmian w kapitale własnym (w zł)

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM		01.04.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2021 30.06.2021	01.01.2020 30.06.2020
I.	<b>Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)</b>	18 178 439	26 844 599	19 242 602	28 194 571
	- korekty błędów	-	-	-	-
I.a.	Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	18 178 439	26 844 599	19 242 602	28 194 571
1.	Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	5 351 644	5 351 644	-	5 351 644
1.1.	Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	-	-	-	-
1.2.	Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	5 351 644	5 351 644	5 351 644	5 351 644
2.	Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	31 200 000	31 200 000	31 200 000	31 200 000
2.1.	Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	-	-	-	-
2.2.	Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	31 200 000	31 200 000	31 200 000	31 200 000
3.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu – zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	-	-	-	-
3.1.	Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	-	-	-	-
4.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	-	-	-	-
4.1.	Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	-	-	-	-
4.2.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	-	-	-	-
5.	Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-18 373 205	-9 707 045	-17 309 042	-8 357 073
5.1.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-	-	-	-
5.2.	Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-	-	-	-
5.3.	Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-	-	-	-
5.4.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu	-18 373 205	-9 707 045	-17 309 042	-8 357 073
5.5.	Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-18 373 205	-9 707 045	-17 309 042	-8 357 073
5.6.	Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	-18 373 205	-9 707 045	-17 309 042	-8 357 073

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	01.04.2021 30.06.2021	01.04.2020 30.06.2020	01.01.2021 30.06.2021	01.01.2020 30.06.2020
5.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-18 373 205	-9 707 045	-17 309 042	-8 357 073
6. Wynik netto	2 715 226	-1 316 258	1 651 063	-2 666 231
<b>II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)</b>	<b>20 893 665</b>	<b>25 528 341</b>	<b>20 893 665</b>	<b>25 528 341</b>
<b>III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)</b>	-	-	-	-

**ONE**  
MORE LEVEL

## POZOSTAŁE INFORMACJE



46881.225.1



**Informacja Zarządu Spółki na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem emitent podejmował w obszarze rozwoju prowadzonej działalności w zakresie inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie**

Działania Spółki były nakierowane na rozwój w obszarze produkcji gier komputerowych, przy wykorzystaniu najwyższych światowych standardów.

**Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości realizacji publikowanych prognoz finansowych na dany rok obrotowy.**

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na 2021 rok.

**Opis organizacji grupy kapitałowej, z wyszczególnieniem jednostek podlegających konsolidacji oraz jednostek nie objętych konsolidacją na ostatni dzień okresu objętego raportem kwartalnym.**

Emitent nie posiada podmiotów zależnych i nie tworzy grupy kapitałowej.

**Wskazanie przyczyn niesporządzenia przez emitenta skonsolidowanych sprawozdań finansowych.**

Nie dotyczy.

**Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.**

Na dzień 30 czerwca 2021 roku spółka zatrudniała, na umowę o pracę, na pełen etat, 26 osób.

## OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Kraków, dnia 16 sierpnia 2021 roku

### OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

#### dotyczące informacji finansowych i danych porównywalnych za II kwartał 2021 roku

Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, wybrane informacje finansowe i dane za II kwartał 2021 roku, sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Emitenta oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową ONE MORE LEVEL S.A.

Szymon Bryła

Prezes Zarządu

Radosław Ratusznik

Członek Zarządu

Łukasz Górski

Członek Zarządu



## **DANE FIRMOWE**

ONE MORE LEVEL S.A.

Osiedle Bohaterów Września 82

31-621 Kraków

NIP: 967-134-22-64

REGON: 340906616

## **KONTAKT DLA INWESTORÓW**

Błażej Dowgielski

e-mail: [b.dowgielski@omlgames.com](mailto:b.dowgielski@omlgames.com)

telefon: +48 692 823 744