



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

za okres od 01.01.2023 r. do 31.12.2023 r.

Kraków, dnia 15 marca 2024 r.

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI, JEJ DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW	3
1.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	3
1.2. PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI.	3
1.3. STRUKTURA AKCJONARIATU.	4
1.4. ORGANY SPÓŁKI.	5
1.5. SPÓŁKI GRUPY KAPITAŁOWEJ, DO KTÓREJ NALEŻY SPÓŁKA ORAZ JEDNOSTKI WSPÓŁZALEŻNE I STOWA-RZYSZONE.	6
1.6. ODDZIAŁY I ZAKŁADY.	6
1.7. AKCJE WŁASNE.	6
1.8. ZASOBY: LUDZKIE, RZECZOWE ORAZ NIEMATERIALNE I PRAWNE.	6
1.9. WPŁYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE.	6
1.10. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU.	6
1.11. INFORMACJE NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI, BRANŻY I CZYNNIKACH MAKROEKONOMICZNYCH.	6
1.12. INFORMACJE O SEGMENTACH DZIAŁALNOŚCI ORAZ SEZONOWOŚCI.	7
2. RYZYKA I ZAGROŻENIA, NA JAKIE JEST NARAŻONA SPÓŁKA.	7
2.1. RYZYKA I ZAGROŻENIA.	7
2.2. INSTRUMENTY FINANSOWE.	15
3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA I MAJĄTKOWA SPÓŁKI.	15
3.1. REALIZOWANE PRZEZ SPÓŁKĘ PROJEKTY GIER.	15
3.2. ISTOTNE ZDARZENIA W SPÓŁCE W 2023 ROKU.	16
3.3. ISTOTNE ZDARZENIA W SPÓŁCE PO DNIU BILANSOWYM 31 GRUDNIA 2023 R.	17
3.4. SPEŁNIENIE NORM OSTROŻNOŚCIOWYCH.	18
4. PERSPEKTYWY I ZAMIERZENIA SPÓŁKI.	18
4.1. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ I SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI.	18
5. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	21
6. POZOSTAŁE INFORMACJE DOTYCZĄCE SPÓŁKI.	28
6.1. DODATKOWE WYJAŚNIENIA DO KWOT WYKAZANYCH W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM.	28
6.2. POZOSTAŁE ISTOTNE INFORMACJE.	28

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI, JEJ DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW.

1.1. Podstawowe informacje o Spółce.

Firma:	ONE MORE LEVEL S.A.
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	Kraków 31-476, Al. Gen. Tadeusza Bora-Komorowskiego 25D
Adres poczty elektronicznej:	info@omlgames.com
Adres strony internetowej:	https://www.omlgames.com/
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 5 651 644,00 zł i dzieli się na 56 516 440 akcji wszystkich emisji, tj. 5 516 440 akcji serii A1 zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, 48 000 000 akcji serii B zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda oraz 3 000 000 akcji serii C zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda.
Ticker	OML
Rynek notowań	Alternatywny system obrotu NewConnect

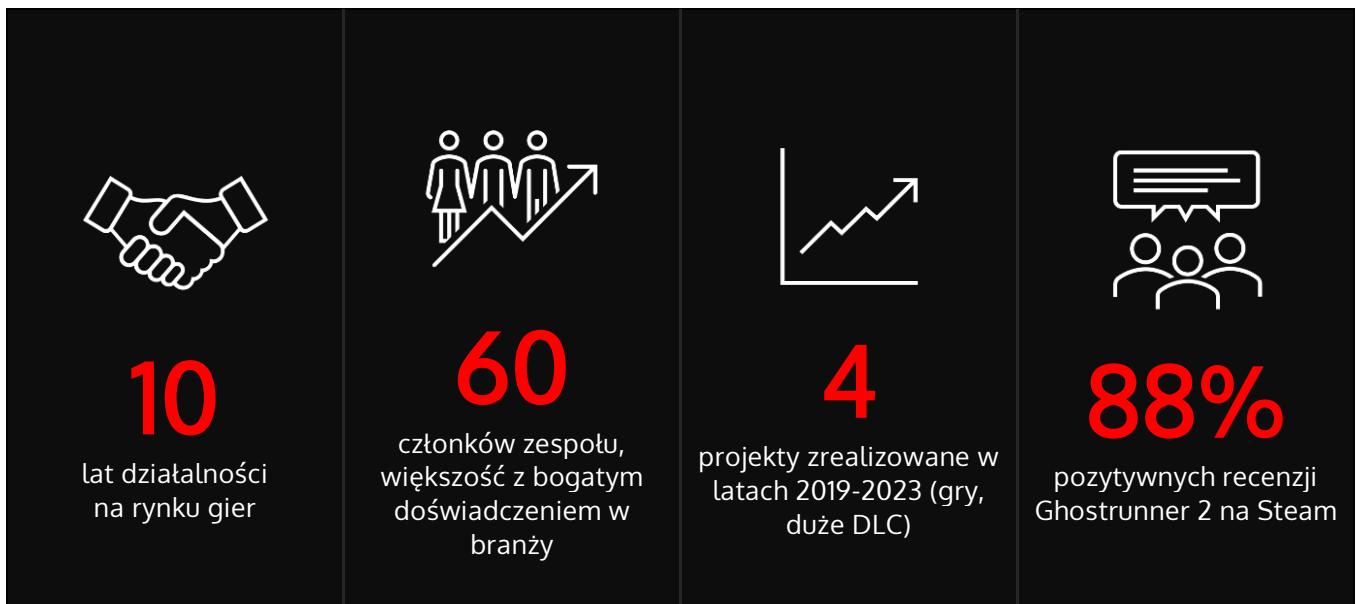
1.2. Profil działalności Spółki.

One More Level S.A. zajmuje się produkcją gier przeznaczonych na komputery osobiste i konsole. Studio powstało w lipcu 2014 r. 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 blisko 60 osób specjalizujących się w różnych dziedzinach produkcji gier, z doświadczeniem pracy w takich firmach jak CD Projekt Red, Techland, Epic Games, Ubisoft, Flying Wild Hog, Bloober Team, Anshar Studios, Artifex Mund, EPIC Games i innych.

Spółka ma na swoim koncie stworzenie takich gier jak „Deadlings – Rotten Edition”, „Warlocks vs Shadows”, „God’s Trigger” czy „Ghostrunner”, który od premiery w październiku 2020 r. sprzedał się w ponad 2,5 mln kopii. Najnowsza gra studia, „Ghostrunner 2”, została wydana w październiku 2023 r., zdobywając uznanie graczy oraz rynkowych ekspertów. Ghostrunner 2 otrzymał nominację w kategorii „Najlepsza gra akcji” na rozdaniu corocznych nagród The Game Awards oraz otrzymał ocenę 9/10 od serwisu IGN - amerykańskiego serwisu informacyjnego, skupiającego się głównie na grach komputerowych.

Obecnie Spółka koncentruje się na realizacji gier wykorzystujących silnik Unreal Engine, w tym jego najnowszą wersję Unreal Engine 5, którego wszechstronność umożliwi 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).



1.3. Struktura akcjonariatu.

W okresie sprawozdawczym doszła do skutku emisja akcji serii C, wyemitowanych na podstawie Uchwały nr 4/07/2022 Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 18 lipca 2022 roku w sprawie przyjęcia programu motywacyjnego dla członków Zarządu Spółki, emisji warrantów subskrypcyjnych, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Spółki.

Emisja została przeprowadzona w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego celem przyznania akcji posiadaczom warrantów subskrypcyjnych. Objęcie akcji nastąpiło w dniu 19 maja 2023 roku przez trzech obecnych Członków Zarządu Spółki. Liczba akcji objętych subskrypcją wyniosła 3.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C po cenie 0,10 zł za akcję. Akcje serii C zostały objęte w zamian za wkłady pieniężne.

Ponadto w okresie sprawozdawczym do Spółki wpłynęły następujące zawiadomienia od Akcjonariuszy o zmianach w znacznych pakietach akcji Spółki:

- w dniu 24 maja 2023 r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie od Pana Radostawa Ratusznika, o przekroczeniu progu 5% w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, w wyniku otrzymania 1 000 000 akcji serii C Spółki;
- w dniu 29 maja 2023 r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie od Pana Artura Górskiego, o zmniejszeniu udziału poniżej progu 5% w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, w wyniku zbycia 25 000 akcji Spółki w drodze transakcji sesyjnych zawartych w dniu 23 maja 2023 r.;
- w dniu 19 czerwca 2023 r. do Spółki wpłynęło zawiadomienie od Pana Grzegorza Krupnika, o zmniejszeniu udziału poniżej progu 5% w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, w wyniku zbycia 576 000 akcji Spółki w drodze transakcji sesyjnych.

Struktura akcjonariatu Spółki, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień 31 grudnia 2023 oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu co najmniej 5 % głosów na walnym zgromadzeniu przedstawiała się następująco:

1.5. Spółki grupy kapitałowej, do której należy Spółka oraz jednostki współzależne i stowarzyszone.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku ani na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

1.6. Oddziały i zakłady.

Spółka nie posiada oddziałów ani zakładów.

1.7. Akcje własne.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. Spółka nie posiada akcji własnych.

Po dniu bilansowym, tj. 28 lutego 2024 r. na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Spółki, Akcjonariusze podjęli uchwałę o skupie akcji własnych w łącznej liczbie nie przekraczającej 5.000.000 akcji, stanowiących ok. 8,85 % kapitału zakładowego Spółki, po cenie nie niższej niż 0,10 zł i nie wyższej niż 10,00 zł za jedną akcję.

Wysokość środków pieniężnych przeznaczonych na nabycie akcji własnych będzie nie większa niż 500.000,00 zł i akcje mogą być nabywane przez okres 36 miesięcy. Akcje własne Spółki będą nabywane wyłącznie w celu ich umorzenia.

1.8. Zasoby: ludzkie, rzeczowe oraz niematerialne i prawne.

Stan zatrudnienia na dzień 31 grudnia 2023 roku w przeliczeniu na pełne etaty wynosił 35 osób.

Najważniejszymi zasobami są wartości niematerialne i prawne (wartość firmy).

1.9. Wpływ działalności przedsiębiorstwa na środowisko naturalne.

Działalność Spółki nie wpływa ujemnie na środowisko naturalne.

1.10. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

Spółka w roku 2023 zakończyła sukcesem prace badawcze i rozwojowe nad projektem Ghostrunner 2. Równocześnie Spółka prowadzi prace rozwojowe dotyczące projektu Cyber Slash i przygotowuje się do rozpoczęcia projektów B&R związanych z wybranymi obszarami działalności podstawowej.

1.11. Informacje na temat działalności Spółki, branży i czynnikach makroekonomicznych.

Spółka działa na podstawie przepisów k.s.h. oraz w oparciu o Statut Spółki.

ONE MORE LEVEL S.A. działa jako zespół tworzący gry multimedialne posiadając doświadczony zespół specjalizujący się w tworzeniu gier wideo przeznaczonych na konsole nowej generacji i komputery osobiste. W takiej strukturze Studio działa od blisko 10 lat, powstało w lipcu 2014 roku i od tego czasu regularnie rozwija swój potencjał rynkowy poprzez rozbudowywanie zespołu, technologii i portfolio. Graficy, programiści, dźwiękowcy, projektanci – weterani i młode talenty. Podstawowymi środowiskami pracy w ONE MORE LEVEL S.A. jest silnik Unreal Engine, których wszechstronność umożliwia produkcję gier na wiele platform jednocześnie.

ONE MORE LEVEL S.A. jest certyfikowanym wydawcą i deweloperem na wszystkie najpopularniejsze platformy dostępne na rynku. Gry ONE MORE LEVEL produkowane są z myślą o takich platformach jak Microsoft Xbox Series X|S, Sony PlayStation 5, Nintendo Switch oraz Steam. Siedziba ONE MORE LEVEL S.A. mieści się w Krakowie – jednym z najważniejszych ośrodków branży gamedev w Polsce. Lokalizacja ułatwia pozyskiwanie doświadczonych specjalistów, a także umożliwia łatwy dostęp do podwykonawców i usług niezbędnych podczas realizacji projektów studia, bez względu na skalę przedsięwzięcia. W znacznym stopniu ułatwia to radzenie sobie z jednym z największych ryzyk, z jakim wiąże się działalność w branży gier komputerowych, czyli małej dostępności wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

1.12. Informacje o segmentach działalności oraz sezonowości.

ONE MORE LEVEL S.A. prowadzi działalność w obszarze produkcji gier komputerowych.

2. RYZYKA I ZAGROŻENIA, NA JAKIE JEST NARAŻONA SPÓŁKA.

2.1. Ryzyka i zagrożenia.

Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki i jego otoczeniem.

- *Ryzyko nietrafienia z produktem w rynek*

Działalność i plany Spółki są w dużej mierze oparte na oczekiwanym sukcesie wprowadzanych na rynek gier. Jeżeli gra zostanie pozytywnie przyjęta to Spółka ma szansę osiągnąć geometrycznie zwiększone zyski w niedługim okresie czasu. Natomiast ze względu na specyfikę branży gry komputerowych istnieje ryzyko, że w przypadku ewentualnego nietrafienia z tym konkretnym produktem w rynek, oczekiwane wyniki ekonomiczne zostaną zrealizowane w niewielkim zakresie.

- *Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych*

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

- *Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów*

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

- *Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii*

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez Spółkę pojawiających się tendencji na rynku i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko

niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

- *Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia*

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

- *Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej*

Prowadzona przez Spółkę działalność wiąże się z ryzykiem, iż osoby trzecie mogą wejść w posiadanie określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Spółkę.

Zamiarem Spółki jest dążenie do uniknięcia takiej sytuacji, w swojej działalności, w której naruszałby on prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim poprzez wprowadzenie do sprzedaży określonych produktów. Niemożliwe jednak do wykluczenia jest, iż w przyszłości mogą pojawić się zarzuty, dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich, w związku z wprowadzeniem nowych produktów. Zważywszy na to istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej Spółki.

- *Ryzyko utraty kluczowych pracowników*

Zakres działań prowadzonych przez Spółkę wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych specjalistów, którzy swoją wiedzą i umiejętnościami wpływają na satysfakcję społeczności internetowej. Spółka nie wyklucza możliwości odejścia aktualnych pracowników, a także możliwych trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry.

Spółka stara się zapobiegać utracie kluczowej części kadry poprzez stosowanie premii motywacyjnych oraz udostępnianie możliwości uczestniczenia w dodatkowych, specjalistycznych szkoleniach.

- *Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników*

Potencjalni pracownicy powinni posiadać odpowiednie wykształcenie oraz doświadczenie w projektowaniu oraz programowaniu gier komputerowych. Jest to podyktowane specyficznymi wymaganiami rynku gier video, dotyczącymi umiejętności merytorycznych kandydatów. Liczba wykwalifikowanych pracowników w Polsce jest niewielka. Spowodowane jest to głównie raczkującym systemem edukacji, który dopiero od kilku lat rozwija się w tym kierunku, a wykształcenie otrzymane przez absolwentów jest często czysto teoretyczne.

W związku z powyższym wyzwaniem staje się znalezienie specjalistów, spełniających odpowiednie wymagania. Ryzykiem jest tutaj brak odpowiedniej ilości pracowników potrzebnych dla dynamicznie rozwijającej się Spółki. Od początku działalności udało się wypracować procedury, umożliwiające wyszukiwanie i szkolenie wartościowych pracowników.

- *Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier*

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

- *Ryzyko związane z nieukończonymi projektami*

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz, co z kolei może przełożyć się na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwającą od 12 do 18 miesięcy, czasem dłużej. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może znaleźć odzwierciedlenie w wyniku finansowym Spółki

- *Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier*

Spółka planuje w ciągu następnych lat wprowadzanie do dystrybucji na międzynarodowym rynku kilku gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

- *Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego*

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

- *Ryzyko związane ze strukturą przychodów*

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Wyniki finansowe Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców / odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Spółki, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

- *Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki*

Na wizerunek Spółki istotny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

- *Ryzyko związane z niezrealizowaniem planów działalności*

Głównym celem Spółki jest m.in. uzyskanie znaczącej pozycji, zarówno w Polsce jak i na świecie, w zakresie produkcji i sprzedaży gier. Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym, Spółka będzie zmuszony dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju. Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi, powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii rozwoju przez Spółkę i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści niż pierwotnie zakładane.

- *Ryzyko związane z postępowaniami sądowymi i administracyjnymi*

Wobec Spółki nie toczy się żadne postępowanie sądowe, administracyjne ani sądowno-administracyjne, mające istotny wpływ na działalność Spółki. Jednak działalność Spółki związana ze sprzedażą na rzecz konsumentów gier rodzi potencjalne ryzyko związane z ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do sprzedawanych produktów. Dodatkowo Spółka jest również stroną wielu umów z zewnętrznymi podmiotami, na podstawie których obie strony zobowiązane są do określonych świadczeń. Istnieje w związku z tym ryzyko powstania ewentualnych sporów i roszczeń na tle umów handlowych. Powstałe spory lub roszczenia mogą w negatywny sposób wpłynąć na renomę Spółki, a w konsekwencji na jej wyniki finansowe.

- *Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich*

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami, realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają

odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Spółkę, a tym samym potencjalnie istnieje ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

- *Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego w działalności*

Działalność Spółki opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, Spółka może zostać zmuszona do czasowego wstrzymania części swojej działalności, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych, stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w działalności lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

- *Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier*

Spółka produkuje gry dystrybuowane zarówno kanałami cyfrowymi, jednakże nie wyklucza również w przyszłości dystrybucji kanałami tradycyjnymi, w formie płyt CD, DVD czy Blue-Ray. W sytuacji, gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

- *Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek*

Planem Spółki jest wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Z procesem tym związane są nakłady na produkcję oraz promocję gry komputerowej. Czas wymagany na przejście danej gry od producenta do ostatecznego użytkownika często ulega wydłużeniu. Podyktowane jest to kontrolami jakości oraz testowaniem produktu przed wprowadzeniem go na daną platformę sprzętową. Kolejnym czynnikiem wpływającym na ten proces jest fakt, iż gry podlegają ocenie organizacji, nadających kategorie wiekowe oraz dopuszczających (bądź nie) do dystrybucji w danym kraju. Należy wziąć pod uwagę to, że istnieje ryzyko znacznie dłuższej niż zakładano certyfikacji gry Spółki. Ponadto istnieje zagrożenie, że produkt nie przejdzie takowej certyfikacji bądź otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową. Także promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu. Może być to związane ze znacznie niższym budżetem na promocję niż optymalny na danym rynku. Ryzykiem jest również fakt, że produkt może zostać wprowadzony finalnie na tylko jedną platformę sprzętową.

- *Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier*

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów,

zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie jakości produktu bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Spółka realizuje szereg działań minimalizujących te czynniki ryzyka:

- ryzyko konkurencyjności innych produktów ograniczane jest poprzez badania rynku i realizowanie projektów, na które istnieje wyraźne zapotrzebowanie rynkowe, a jednocześnie, co do których nie jest prognozowane nasycenie rynku w momencie premiery danego produktu. Jednocześnie wysoka jakość produktów Spółki pozwala pozycjonować je w tych segmentach rynku, w których nie funkcjonują mniej doświadczone i słabsze podmioty,
- wysoka jakość produktów Spółki jest zapewniana przez doświadczone zespoły produkcyjne, efektywne struktury organizacyjne, bogate know-how i dostęp do najnowszych technologii,
- aby uniknąć ryzyka spadku zainteresowania produktami Spółki związanego z możliwym pogorszeniem się sytuacji gospodarczej na rynkach docelowych, planowane jest sprzedawanie produktów po konkurencyjnych cenach.
 - *Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży*

Rynek gier cechuje znaczna sezonowość. Największe obroty Spółka odnotowuje w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowej gry oraz po wprowadzeniu gry na kolejną platformę dystrybucyjną. Pomiędzy premierami kolejnych gier przychody Spółki są istotnie niższe. Powoduje to różnice w wartości przychodów Spółki w poszczególnych okresach sprawozdawczych. Sezonowość taka jest przy tym typowa dla większości producentów gier. Spółka stara się minimalizować efekt sezonowości poprzez dywersyfikację oferty produktów oraz odpowiednie planowanie terminów wprowadzania na rynek kolejnych produktów (gier).

- *Ryzyko walutowe*

Spółka wskazuje, iż w ramach wykonywanej działalności, większość przychodów Spółki związanych z realizacją projektów gier jest rozliczana w walutach obcych (głównie euro i dolar amerykański). Równocześnie większość kosztów ponoszona jest w Polsce i rozliczana w walucie krajowej PLN. Taka sytuacja powoduje narażenie Spółki na zmienność przychodów z tytułu wahań kursów walut obcych wobec złotego. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Celem ograniczenia opisanego powyżej ryzyka Spółka, na bieżąco monitoruje wahania kursów walut obcych oraz kurs PLN. W sytuacji znacznych wahań kursu walut Spółka rozważy możliwość stosowania strategii zabezpieczającej przed nadmiernymi wahaniami cen waluty obcej.

- *Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce*

Działalność Spółki jest wykonywana na rynku krajowym i z tego też względu Spółka jest uzależniona pośrednio od czynników związanych z ogólną sytuacją makroekonomiczną Polski, między innymi takich jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego, czy poziom inflacji. Nie bez znaczenia jest również sytuacja na świecie, bowiem tendencje makroekonomiczne wpływają i mogą wpływać w przyszłości na sytuację finansową Spółki. Wszelkie przyszłe niekorzystne zmiany jednego lub kilku z powyższych czynników, w szczególności pogorszenie stanu polskiej gospodarki lub kryzys finansów publicznych, epidemie, konflikty zbrojne mogą mieć negatywny wpływ na wyniki i sytuację finansową Spółki.

- *Ryzyko zmian regulacji prawnych*

Pewne zagrożenie mogą stanowić zmiany przepisów prawa lub różne jego interpretacje. Niespójność, brak jednolitej interpretacji przepisów prawa oraz częste nowelizacje pociągają za sobą poważne ryzyko w prowadzeniu działalności gospodarczej. Ewentualne zmiany, w szczególności przepisów dotyczących działalności budowlanej, ochrony środowiska, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych, prawa handlowego (w tym prawa spółek i prawa regulującego zasady funkcjonowania rynku kapitałowego), mogą zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych skutków dla działalności grupy kapitałowej. Wejście w życie nowych regulacji obrotu gospodarczego może wiązać się z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów, niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej, itp. Powyższe okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki Spółki.

- *Ryzyko związane z niestabilnością systemu podatkowego*

Polski system podatkowy charakteryzuje się częstymi zmianami przepisów, wiele z nich nie zostało sformułowanych w sposób dostatecznie precyzyjny i brak jest ich jednoznacznej wykładni. Interpretacje przepisów podatkowych ulegają częstym zmianom, a zarówno praktyka organów skarbowych, jak i orzecznictwo sądowe w sferze opodatkowania, są wciąż niejednolite. Dodatkowym czynnikiem powodującym zmniejszenie stabilności polskich przepisów podatkowych jest harmonizacja przepisów prawa podatkowego w państwach należących do Unii Europejskiej. Spółka nie może wykluczyć zmian w przepisach podatkowych mogących mieć niekorzystny wpływ na działalność Spółki.

- *Ryzyko wpływu działań zbrojnych w Ukrainie na działalność Spółki*

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się wojna w Ukrainie. Obecnie, Zarząd nie jest w stanie przewidzieć, jak ten konflikt będzie się rozwijał oraz w konsekwencji jaki wpływ będzie miał na sytuacje gospodarcze krajów zachodnich, z których pochodzi większość klientów Spółki. Największym ryzykiem jest eskalacja tego konfliktu oraz wpływ nakładanych sankcji na sytuację makroekonomiczną, w tym możliwe ograniczanie środków przeznaczanych przez gospodarstwa domowe na rozrywkę. Obecnie Spółka monitoruje rozwój wydarzeń celem możliwie szybkiego dostosowania Spółki do zmieniającej się sytuacji oraz ograniczenia negatywnych skutków na jej działalność.

Czynniki ryzyka związane z rynkiem kapitałowym i wtórnym obrotem akcjami Spółki.

- *Ryzyko związane z przyszłym kursem oraz płynnością papierów wartościowych*

Kurs i płynność papierów wartościowych notowanych na NewConnect zależy od liczby oraz wielkości zleceń kupna i sprzedaży składanych przez inwestorów. Na zachowania inwestorów mają wpływ różne czynniki także takie, które nie są związane bezpośrednio z sytuacją finansową Spółki, takie jak sytuacja na giełdach i rynkach europejskich i światowych, sytuacja makroekonomiczna Polski, czy też aktualna sytuacja polityczna. Zarząd Spółki podejmuje wszelkie kroki, aby osoba nabywająca akcje, mogła je zbyć w dowolnym terminie i po satysfakcjonującej cenie.

- *Ryzyko inwestycji na rynku NewConnect*

Inwestor inwestujący w akcje jednostki musi być świadom faktu, że inwestycja ta jest bardziej ryzykowna niż inwestycja w akcje spółek notowanych na rynku podstawowym GPW. Na rynku NewConnect dominuje szczególnie

wysoka zmienność cen akcji w powiązaniu z niską płynnością obrotu. Inwestowanie w akcje na rynku NewConnect musi być rozważane w perspektywie średnio i długoterminowej inwestycji.

- *Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu papierów wartościowych Spółki*

Zgodnie z § 11 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu Obrotu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 3 miesiące, z zastrzeżeniem § 12 ust. 3 i § 17c ust. 2 Regulaminu ASO na wniosek emitenta lub jeżeli uzna, że wymaga tego interes i bezpieczeństwo uczestników obrotu. W przypadku naruszenia zasad obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu, Organizator ASO może:

1. upomnieć emitenta,
2. nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000 zł,
3. zawiesić obrót instrumentami finansowymi emitenta w alternatywnym systemie,
4. wykluczyć instrumenty finansowe emitenta z obrotu w alternatywnym systemie.

- *Ryzyko związane z wykluczeniem lub wycofaniem z obrotu na NewConnect*

Zgodnie z § 12 ust. 1 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- na wniosek emitenta akcji – w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych - z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- wskutek otwarcia likwidacji emitenta.
- wskutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Zgodnie z § 12 ust. 2 Regulaminu ASO, Organizator Alternatywnego Systemu wyklucza lub odpowiednio wycofuje instrumenty finansowe z obrotu w alternatywnym systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności: w przypadku udzielenia przez Komisję Nadzoru Finansowego zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w alternatywnym obrocie oraz w przypadku akcji – po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości emitenta akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie kosztów postępowania,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów,

§ 12 ust. 3 Regulaminu ASO stanowi, że przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi. Do terminu zawieszenia w tym przypadku nie stosuje się postanowienia § 11 ust. 1. Ponadto zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o

obrocie instrumentami finansowymi, w przypadku gdy obrót instrumentami finansowymi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub powoduje naruszenie interesów inwestorów, wówczas na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego, organizator alternatywnego systemu obrotu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję instrumenty finansowe.

Komisja podaje niezwłocznie do publicznej wiadomości informację o wystąpieniu z takim żądaniem. Obecnie nie ma podstaw do przypuszczeń, że taka sytuacja może zdarzyć się w przyszłości w odniesieniu do Spółki, a ryzyko to dotyczy wszystkich akcji notowanych na NewConnect.

- *Ryzyko związane z możliwością nałożenia przez Komisję Nadzoru Finansowego na Spółkę kar administracyjnych za niewykonywanie lub nieprawidłowe wykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa*

Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć kary administracyjne na emitenta za niewykonywanie obowiązków wynikających z przepisów prawa, a w szczególności obowiązków wynikających z Ustawy o ofercie publicznej, Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi. Wspomniane sankcje wynikają z art. 96 i 97 Ustawy o ofercie publicznej oraz z art. 169-174 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi. Zarząd Spółki oświadcza, że nieznanne są mu fakty, zdarzenia oraz okoliczności, które mogłyby skutkować nałożeniem na Spółkę sankcji administracyjnych, o których mowa powyżej.

2.2. Instrumenty finansowe.

W roku od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych przede wszystkim w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA I MAJĄTKOWA SPÓŁKI.

3.1. Realizowane przez Spółkę projekty gier.

GHOSTRUNNER 2

Spółka, na mocy umowy zawartej 13 maja 2021 r. z 505 Games S.p.A., właścicielem IP „Ghostrunner”, realizuje projekt gry „Ghostrunner 2”. Zgodnie z umową Spółka stworzyła grę w wersjach na PC oraz na konsole PS5 i Xbox Series. Z tytułu realizacji umowy Spółce przysługiwało wynagrodzenie stałe w wysokości 5 mln EUR, płatne proporcjonalnie do realizacji umowy. Ponadto Spółka jest 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*).

W dniu 6 października 2023 r. Spółka zakończyła prace deweloperskie nad podstawową wersją Ghostrunner 2 i przekazała wydawcy finalną wersję Gry. Obecnie Spółka świadczy wsparcie popremierowe dla Gry na mocy aneksu do umowy z 18 lipca 2023 r., zgodnie z którym Spółka będzie wspierać Ghostrunner 2 w okresie roku od premiery, otrzymując z tego tytułu 0,59 mln EUR, płatne proporcjonalnie do realizacji aneksu.

Ghostrunner 2 został wydany 26 października 2023 r. Gra spotkała się z pozytywnym przyjęciem ze strony zarówno graczy, jak i profesjonalnych recenzentów. Na dzień sporządzenia raportu Gra posiadała 88% pozytywnych recenzji

na Steam oraz 80 wynik Metascore (agregujący profesjonalne recenzje). Wysoka jakość gry, potwierdzona ocenami graczy oraz krytyków, zgodnie z umową z wydawcą uprawniła Spółkę do otrzymania dodatkowego wynagrodzenia w wysokości 0,5 mln EUR.

Z tytułu realizacji wersji podstawowej gry, w okresie od zawarcia umowy do 31.12.2023 r. Spółka rozpoznała przychody na kwotę 4,95 mln EUR. Z tytułu dodatkowego wsparcia dla gry Spółka otrzymała, do dnia 31.12.2023 r. kwotę 0,07 mln EUR.

CYBER SLASH

Projekt dynamicznej, widowiskowej gry akcji (*gameplay driven*), rozwijany w ramach Spółki od IV kwartału 2020 roku. Projekt obecnie jest realizowany we współpracy z Private Division, marką wydawniczą Take-Two Interactive Software, Inc, z którym Spółka zawarła 23 listopada 2022 r. umowę produkcyjną i wydawniczą. Zgodnie z umową, Private Division zostanie wyłącznym globalnym wydawcą gry, a Spółka pozostanie jej deweloperem, odpowiedzialnym za wykonanie gry w wersjach na komputery osobiste, konsole PS5 i Xbox Series X/S.

Potencjalny całkowity budżet gry może wynieść równowartość około dwukrotności budżetu największego z projektów gier realizowanych do tej pory przez One More Level S.A. Ostateczna wartość umowy będzie zależna od spełnienia określonych warunków i osiągnięcia kamieni milowych w ramach realizacji gry. Oprócz statego wynagrodzenia z tytułu realizacji projektu, którego wypłata będzie uzależniona od spełnienia określonych warunków i osiągnięcia kamieni milowych w ramach projektu, Spółka będzie uprawniona do określonego procentowo udziału w dochodzie z komercjalizacji gry (tantiem).

Spółka pozostaje wyłącznym właścicielem praw autorskich projektu.

W 2023 roku, oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia sprawozdania, projekt realizowany był zgodnie z harmonogramem ustalonym między Spółką a wydawcą gry. W okresie do dnia sporządzenia sprawozdania w ramach projektu osiągnięto jeden z kluczowych dla jego realizacji *milestones*, a dotychczasowe efekty prac zostały pozytywnie ocenione przez Spółkę i wydawcę.

3.2. Istotne zdarzenia w Spółce w 2023 roku.

Styczeń 2023 r.

- Daty przekazywania raportów okresowych w 2023 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 1/2023)
- Podjęcie uchwały w przedmiocie skrócenia okresu amortyzacji
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 1/2023)

Marzec 2023 r.

- Porozumienie z All in! Games S.A. w sprawie rozliczeń należności
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 2/2023)
- Raport roczny za rok 2022
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 2/2023)

Maj 2023 r.

- Raport kwartalny za I kwartał 2023 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 3/2023)
- Złożenie oświadczeń o objęciu akcji serii C w ramach zarejestrowanego kapitału warunkowego
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 4/2023)
- Transakcje zrealizowane przez osoby pełniące obowiązki zarządcze

(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 3/2023)

- Zakończenie subskrypcji akcji serii C
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 5/2023)
- Zawiadomienie o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 4/2023)
- Zawiadomienie o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 5/2023)

Czerwiec 2023 r.

- Ogłoszenie o zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia na dzień 30 czerwca 2023 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 6/2023 i raport ESPI Spółki nr 6/2023)
- Treść uchwał podjętych na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 30 czerwca 2023 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 7/2023)
- Zawiadomienie o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 7/2023)
- Wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 30 czerwca 2023 roku
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 8/2023)

Lipiec 2023 r.

- Zmiana adresu Spółki
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 8/2023)
- Zawarcie aneksu do umowy na produkcję gry Ghostrunner 2
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 9/2023)

Sierpień 2023 r.

- Raport kwartalny za II kwartał 2023 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 9/2023)
- Ustalenie daty premiery gry Ghostrunner 2
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 10/2023)

Wrzesień 2023 r.

- Zarejestrowanie przez Sąd zmiany treści statutu Emitenta
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 10/2023)

Październik 2023 r.

- Przekazanie wydawcy finalnej wersji gry Ghostrunner 2
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 11/2023)
- Zawarcie umowy z firmą audytorską
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 11/2023)
- Premiera gry Ghostrunner 2

Listopad 2023 r.

- Realizacja umowy dla projektu Ghostrunner 2 – dodatkowe wynagrodzenie
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 12/2023)
- Raport kwartalny za III kwartał 2023 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 12/2023)
- Ghostrunner 2 - podsumowanie projektu
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 13/2023)

3.3. Istotne zdarzenia w Spółce po dniu bilansowym 31 grudnia 2023 r.

Styczeń 2024 r.

- Daty przekazywania raportów okresowych w 2024 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 1/2024)

Luty 2024 r.

- Ogłoszenie o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia na dzień 28 lutego 2024 roku *(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 1/2024) oraz raport EBI Spółki nr 2/2024*
- Treść uchwał podjętych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 28 lutego 2024 roku *(szczegóły: raport EBI Spółki nr 2/2024)*
- Wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 28 lutego 2024 roku *(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 2/2024)*

Marzec 2024 r.

- Podjęcie uchwały w sprawie istotnego odpisu aktualizacyjnego *(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 3/2024)*

3.4. Spełnienie norm ostrożnościowych.

Spółka nie posiada podpisanych umów kredytowych, z których mogłyby wynikać wymogi kapitałowe czy płynnościowe.

4. PERSPEKTYWY I ZAMIERZENIA SPÓŁKI.**4.1. Przewidywany rozwój i sytuacja finansowa Spółki.**

Zarząd pragnie poinformować, że od roku 2023 roku nastąpiła zmiana sposobu sporządzania rachunku zysków i strat z wariantu porównawczego na wariant kalkulacyjny. Zmiana ta nie niesie za sobą zmiany wyniku finansowego netto za poprzedni rok a jedynie zmianę prezentacyjną przychodów oraz kosztów związanych z dewelopmentem projektów. W Sprawozdaniu Finansowym za rok 2023 dane za rok 2022 zostały przekształcone, aby była zachowana ich porównywalność.

One More Level w 2023 roku osiągnęło 22,8 mln zł przychodów, wobec 7,1 mln zł w 2022 roku. Na rozpoznane w minionym okresie przychody złożyło się 22,4 mln zł przychodów netto z tytułu produkcji projektu Ghostrunner 2, 0,3 mln zł przychodów netto z tytułu produkcji dodatków do Ghostrunner 2 oraz 0,04 mln zł innych przychodów netto powiązanych z projektem Ghostrunner 2.

Koszty operacyjne Spółki w minionym roku wyniosły 20,7 mln zł, wobec 2,1 mln zł w 2022 r. Wzrost kosztów operacyjnych jest ściśle powiązany z rozpoznaniem w rachunku zysków i strat kosztu wytworzenia projektu Ghostrunner 2, który był kapitalizowany w pozycji bilansowej „Zapasy” do momentu zakończenia produkcji i publikacji na platformach sprzedażowych. Na koniec 2023 roku koszt ten wyniósł łącznie 15,6 mln zł. Wzrost kosztów zarządu związany jest ze wzrostem skali działalności Spółki. Na kwotę pozostałych kosztów operacyjnych w wysokości 16,5 mln zł, złożyła się m.in. niegotówkowa amortyzacja wartości firmy, w wysokości 5,5 mln zł oraz 11,0 mln zł kosztów odpisu z tytułu trwałej utraty wartości firmy. W ocenie Zarządu wartość niematerialna utraciła swoją użyteczność ekonomiczną dla Spółki, której w dacie połączenia istotnym składnikiem były wiedza i umiejętności pracowników One More Level Sp. z o.o. w zakresie tworzenia oprogramowania komputerowego – gier komputerowych. Obecnie, na skutek rozwoju technologii, w tym zmiany używanego silnika graficznego oraz związanych z tym zmian organizacyjnych i rotacji pracowników – zastąpienia osób wyspecjalizowanych w technologii uprzednio używanego silnika graficznego Unity osobami wyspecjalizowanymi w technologii Unreal Engine 5, wykazywanie wartości tego aktywa nie jest dłużej uzasadnione.

One More Level zakończyło 2023 rok z kwotą 2,1 mln zł zysku ze sprzedaży, wobec 5,0 mln zł zysku ze sprzedaży w 2022 r. Oczyszczony z niegotówkowej amortyzacji wartości firmy i zdarzeń jednorazowych wskaźnik EBITDA w 2023 roku wyniósł 2,9 mln zł wobec 4,7 mln zł w roku poprzednim. Wynik netto Spółki wyniósł 12,6 mln zł straty, wobec 1,8 mln zł straty w 2022 roku.

Aktualny konflikt zbrojny w Ukrainie oraz jego skutki gospodarcze w perspektywie makroekonomicznej, obecnie nie wpływają znacząco na działalność Spółki.

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

ONE
MORE LEVEL

ŁAD KORPORACYJNY

+ + + + +
+ + + + +
+ + + + +
+ + + + +
+ + + + +



46881.225.1

5. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO.

Spółka stosuje zasady Dobrych Praktyk Spółek notowanych na rynku NewConnect w odniesieniu do punktów dotyczących konieczności prowadzenia przejrzystej strony internetowej i efektywnej polityki informacyjnej, by zapewnić inwestorom szybki i szeroki dostęp do informacji, który niezbędny jest do oceny sytuacji i perspektyw Spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.

W ocenie Zarządu Spółki, informacje zawarte na stronie internetowej Spółki dają pełen obraz o sytuacji Spółki zarówno w kwestii jej finansów jak i środowiska w jakim funkcjonuje. Spółka stosuje katalog działań w zakresie pkt 1-8 Dobrych Praktyk Spółek notowanych na rynku NewConnect.

W odniesieniu do punktu 9 zbioru Spółka prezentuje wskazane w punkcie 9.1 informacje w raporcie rocznym za 2023 rok, natomiast punkt 9.2 nie ma zastosowania. Punkt 10 dotyczący obecności władz spółki oraz organów nadzorujących podczas WZ jest zawsze realizowany. Punkt 11 nie jest realizowany przez Spółkę. Jeżeli zacznie być, to o datach takich spotkań Spółka informować będzie za pośrednictwem własnej strony internetowej. Punkt 12 będzie stosowany, jeżeli zajdzie zdarzenie w Spółce zgodnie z regulacjami. Spółka stosuje pkt 13 zbioru zgodnie z regulacjami GPW odnośnie do informacji związanych z WZA. Spółka stosuje pkt 14 i 15 zbioru Dobrych Praktyk Spółek notowanych na rynku NewConnect.

Zbiór dobrych praktyk spółek notowanych na rynku NewConnect w punkcie 16 nakładał obowiązek publikowania raportów miesięcznych w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. ONE MORE LEVEL S.A. nie publikował raportów miesięcznych.

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
1	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerzym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK z wyłączeniem transmisji obrad Walnego Zgromadzenia przez Internet, rejestracji video przebiegu obrad oraz upublicznianiem takiej video rejestracji	Wszystkie istotne informacje dotyczące zwołania i przebiegu Walnego Zgromadzenia Spółka publikuje w formie raportów bieżących oraz umieszcza na swojej stronie internetowej – zatem akcjonariusze nie biorący udziału osobiście w walnym zgromadzeniu oraz inni zainteresowani inwestorzy mają możliwość zapoznania się ze sprawami poruszonymi na walnym zgromadzeniu. Koszty związane z infrastrukturą techniczną umożliwiającą transmisję obrad walnego zgromadzenia przez Internet Spółka uznaje za niewspółmierne do ewentualnych korzyści z tego wynikających.
2	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	
3.1	podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)	TAK	

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
3.2	opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje największej przychodów,	TAK	
3.3	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
3.4	Życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
3.5	powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
3.6	dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
3.7	zarys planów strategicznych spółki,	TAK	zawarte każdorazowo w raporcie rocznym Spółki
3.8	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy),	NIE	
3.9	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
3.11	(skreślony),	---	
3.12	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	Raporty bieżące oraz okresowe zamieszczane są na stronie internetowej Spółki
3.13	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
3.14	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
3.15	(skreślony),	---	
3.16	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	Jeżeli zaistnieje takie zdarzenie Spółka zobowiązuje się do przestrzegania.
3.17	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	Jeżeli zaistnieje takie zdarzenie Spółka zobowiązuje się do przestrzegania.
3.18	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	Jeżeli zaistnieje takie zdarzenie Spółka zobowiązuje się do przestrzegania.
3.19	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy, w przypadku ponownego zawarcia przez spółkę umowy o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy	TAK	
3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
3.21	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
3.22	(skreślony).	---	
	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	TAK	
4	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	TAK	
5	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.GPWInfoStrefa.pl .	TAK	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową zawierającą moduł relacji inwestorskich stworzony zgodnie z rekomendacjami GPW. Strona ta jest na bieżąco aktualizowana, a wszelkie informacje i raporty zawierające treści istotne z punktu widzenia inwestorów indywidualnych oraz innych

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
			akcjonariuszy są na niej zamieszczane niezwłocznie i z zachowaniem należytej staranności. W opinii Zarządu Spółki informacje przekazywane za pośrednictwem strony internetowej w sposób wystarczający i kompletny zapewniają inwestorom możliwość dokonywania bieżącej oceny rozwoju spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.
6	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą	TAK	
7	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9	Emitent przekazuje w raporcie rocznym:		
9.1	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9.2	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	
10	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Jeżeli zaistnieje taka potrzeba, to o datach takich spotkań spółka informować będzie za pośrednictwem własnej strony internetowej.
12	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK	Jeżeli zaistnieje taka konieczność Spółka zobowiązuje się do przestrzegania
13	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia	TAK	

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
	<p>korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.</p>		
13a	<p>W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.</p>	TAK	
14	<p>Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.</p>	TAK	Jeżeli zaistnieje taka konieczność Spółka zobowiązuje się do przestrzegania.
15	<p>Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.</p>	TAK	Jeżeli zaistnieje taka konieczność Spółka zobowiązuje się do przestrzegania.
16	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> - informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, - zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, - informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, - kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 	NIE	Wszystkie istotne informacje dotyczące kondycji finansowej Spółki są przekazywane w ramach raportów kwartalnych oraz bieżących.
16a	<p>W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na</p>	TAK	

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
	rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.		
17	(skreślony).	---	

Źródło: załącznik Nr 1 do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31.03.2010 r. „Dobre Praktyki Spółek notowanych na NewConnect”.

ONE
MORE LEVEL

POZOSTAŁE INFORMACJE



46881.225.1

6. POZOSTAŁE INFORMACJE DOTYCZĄCE SPÓŁKI.

6.1. Dodatkowe wyjaśnienia do kwot wykazanych w sprawozdaniu finansowym.

Nie dotyczy.

6.2. Pozostałe istotne informacje.

Nie dotyczy.

Kraków, dnia 15 marca 2024 roku

Szymon Bryła
Prezes Zarządu

Radosław Ratusznik
Wiceprezes Zarządu

Łukasz Górski
Wiceprezes Zarządu



DANE FIRMOWE

ONE MORE LEVEL S.A.

Al. Gen. Tadeusza Bora-Komorowskiego 25D

31-476 Kraków

NIP: 967-134-22-64

REGON: 340906616

KONTAKT DLA INWESTORÓW

Błażej Dowgielski

e-mail: b.dowgielski@omlgames.com

telefon: +48 692 823 744