



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.

Kraków, dnia 25 maja 2022 r.



| | |
|--|-----------|
| 1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI, JEJ DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW | 5 |
| 1.1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE | 5 |
| 1.2. PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI | 5 |
| 1.3. STRUKTURA AKCJONARIATU | 6 |
| WPROWADZENIE DO OBROTU GIEŁDOWEGO AKCJI SERII B | 7 |
| 1.4. ORGANY SPÓŁKI | 7 |
| 1.5. SPÓŁKI GRUPY KAPITAŁOWEJ, DO KTÓREJ NALEŻY SPÓŁKA ORAZ JEDNOSTKI WSPÓŁZALEŻNE I STOWARZYSZONE | 8 |
| 1.6. ODDZIAŁY I ZAKŁADY | 8 |
| 1.7. AKCJE WŁASNE | 8 |
| 1.8. ZASOBY: LUDZKIE, RZECZOWE ORAZ NIEMATERIALNE I PRAWNE | 8 |
| 1.9. WPŁYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE | 8 |
| 1.10. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU | 8 |
| 1.11. INFORMACJE NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI, BRANŻY I CZYNNIKACH MAKROEKONOMICZNYCH | 8 |
| 1.12. INFORMACJE O SEGMENTACH DZIAŁALNOŚCI ORAZ SEZONOWOŚCI | 9 |
| 2. RYZYKA I ZAGROŻENIA, NA JAKIE JEST NARAŻONA SPÓŁKA | 9 |
| 2.1. RYZYKA I ZAGROŻENIA | 9 |
| 2.2. INSTRUMENTY FINANSOWE | 18 |
| 3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA I MAJĄTKOWA SPÓŁKI | 18 |
| 3.1. REALIZOWANE PRZEZ SPÓŁKĘ PROJEKTY GIER | 18 |
| 3.2. ISTOTNE ZDARZENIA W SPÓŁCE W 2021 ROKU | 20 |
| 3.3. ISTOTNE ZDARZENIA W SPÓŁCE PO DNIU BILANSOWYM 31 GRUDNIA 2021 R. | 21 |
| 3.4. SPEŁNIENIE NORM OSTROŻNOŚCIOWYCH | 22 |
| 4. PERSPEKTYWY I ZAMIERZENIA SPÓŁKI | 22 |
| 4.1. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ I SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI | 22 |
| 5. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO | 24 |

| | |
|--|-----------|
| 6. POZOSTAŁE INFORMACJE DOTYCZĄCE SPÓŁKI | 32 |
| 6.1. DODATKOWE WYJAŚNIENIA DO KWOT WYKAZANYCH W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM | 32 |
| 6.2. POZOSTAŁE ISTOTNE INFORMACJE | 32 |



INFORMACJE O SPÓŁCE



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 31-621, os. Bohaterów Września 82 |
| 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 5 351 644,00 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 |
| 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 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 blisko 1,6 mln kopii, wliczając w to płatne dodatki do gry (stan na 31 grudnia 2021 r.), zdobywając uznanie graczy oraz rynkowych ekspertów.

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).



8

lat działalności
na rynku gier



+40

członków zespołu,
większość z bogatym
doświadczeniem w branży



4

zrealizowane projekty gier
(dwa jako deweloper)



92%

pozytywnych recenzji
Ghostrunner na Steam

1.3. Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu Spółki, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień 31 grudnia 2021 oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu co najmniej 5 % głosów na walnym zgromadzeniu przedstawiała 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 |
| SUMA | 53 516 440 | 100,00 | 53 516 440 | 100,00 |

Wprowadzenie do obrotu giełdowego akcji serii B

Po dniu bilansowym, tj. 21 kwietnia 2022 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., uchwałą nr 395/2022 postanowił wprowadzić do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 48.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B Spółki. Pierwszy dzień notowań akcji serii B Spółki nie został jeszcze wyznaczony.

1.4. Organy Spółki

Zarząd:

W skład Zarządu Spółki na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

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

W dniu 19 stycznia 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę w sprawie ustalenia funkcji pełnionej przez Pana Radosława Ratusznika w Zarządzie Spółki. Mocą w/w uchwały od dnia 19 stycznia 2022 r. Pan Radosław Ratusznik pełni funkcję Wiceprezesa Spółki.

Rada Nadzorcza:

Podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w dniu 29 czerwca 2021 r. powołano do składu Rady Nadzorczej Spółki Pana Przemysława Marmuła.

W skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2021 r. 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 Marmuła Członek Rady Nadzorczej

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

Na dzień 31 grudnia 2021 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

Spółka nie posiada akcji własnych.

1.8. Zasoby: ludzkie, rzeczowe oraz niematerialne i prawne

Stan zatrudnienia na dzień 31 grudnia 2021 roku w przeliczeniu na pełne etaty wynosił 28 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 nie prowadzi prac badawczych i rozwojowych, w związku z tym nie ma osiągnięć w tej dziedzinie.

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 8 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. są silniki 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 gamingowej 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 epidemii koronawirusa na sytuację Spółki*

Aktualnie Spółka nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem pandemii koronawirusa COVID-19 na bieżącą działalność jednostki. Natomiast sytuacja na rynkach finansowych znajduje odbicie w wycenach akcji ONE MORE LEVEL S.A. jako Spółki, której akcje są notowane na NewConnect. Na obecnym etapie pandemii nie ma podstaw by stwierdzić, że będzie ona miała wpływ na realizację planów Spółki lub na jej sytuację finansową, chyba że epidemia ta odbije się w dłuższym okresie czasu na rynkach kapitałowych. Jednocześnie Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa COVID-19 i wpływ pandemii na działalność jednostki.

- *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 sytuację 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 2021 do 31 grudnia 2021 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

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 dnia 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.

27 kwietnia br. Spółka, All in! Games oraz 505 Games S.p.A., właściciel IP gry Ghostrunner, zawarły porozumienie w sprawie przyszłych tantiem z komercjalizacji Gry i dodatków do niej. Zgodnie z porozumieniem 505 Games wypłaci Spółce ryczałtowe wynagrodzenie, w wysokości 1,04 mln EUR (około 4,8 mln zł) z tytułu przynależnych OML praw do tantiem z komercjalizacji Ghostrunnera. Wynagrodzenie będzie płatne w ratach, a ostatnia jego transza trafi do OML do końca stycznia 2023 r. Wynagrodzenie będzie stanowić ostatnią część wynagrodzenia OML z tytułu udziału w projekcie Ghostrunner.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania z tytułu realizacji porozumień Spółka rozpoznała przychód w wysokości 13,76 mln zł.

Premiera Ghostrunner w wersjach na PC oraz konsole Xbox One oraz PS4 miała miejsce w dniu 27 października 2020 r. W dn. 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 sprawozdania blisko 32 tys. komentarzy, z których 92 % jest pozytywna.

W 2021 r. Spółka kontynuowała prace nad rozwojem tytułu, realizując dodatki do gry (DLC). W sierpniu ubiegłego roku został wydany trzeci pakiet dodatków, zawierający m.in. nowy tryb rozgrywki (Wave Mode) oraz tryb udogodnień dla graczy (tzw. Assist Mode) czyniący tytuł dostępniejszym dla szerszego grona graczy. We wrześniu 2021 r. wydane zostały wersje gry na konsole nowej generacji (PS5 i Xbox Series) wraz z nieodpłatną aktualizacją dla wcześniej wydanych wersji konsolowych. W październiku 2021 r. wydany został trzeci pakiet dodatków – Halloween Pack. W grudniu 2021 r. wydano kolejny pakiet kosmetycznych dodatków - Holiday Pack.

W 2021 r. Spółka zakończyła prace nad fabularnym rozszerzeniem do gry, ujawnionym 2 grudnia ub.r. – Project_Hel. Rozszerzenie wprowadza nową grywalną postać – Hel, jedną z najbardziej wymagających przeciwniczek protagonisty podstawowej wersji Ghostrunnera. Project_Hel zaoferował graczom sześć map, przemierzając które gracze zmierzą się z nowymi adwersarzami. Dodatek wprowadził do gry unikalne drzewko rozwoju postaci, pozwalające odblokować inne zdolności niż w podstawowej wersji.

Project_Hel został wydany 3 marca br. w wersji na platformy PC, konsole PS4/PS5 oraz Xbox One/Xbox Series.

GHOSTRUNNER 2

W dniu 13 maja 2021 r. **One More Level S.A.** 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*).

W IV kwartale 2021 r. oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia sprawozdania, Spółka prowadziła prace w ramach projektu, zgodnie z harmonogramem ustalonym z wydawcą gry. Począwszy od IV kwartału 2021 r. prace nad **Ghostrunner 2** angażują gros zespołu Spółki. Zgodnie z założeniami **Ghostrunner 2** będzie tytułem istotnie większym, jeszcze bardziej spektakularnym niż pierwsza odsłona serii. W związku z powierzeniem Spółce całości prac produkcyjnych dla tytułu oraz skalą projektu Spółka sukcesywnie wzmacnia kompetencje zespołu, w szczególności w działach programistycznym i QA. Do dnia sporządzenia raportu w ramach projektu został ukończony jeden z istotnych tzw. milestone projektu, który został odebrany oraz pozytywnie oceniony przez wydawcę.

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.** Spółka zgodnie z umową jest producentem gry.

W IV kwartale 2021 r. oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia raportu, kontynuowane były prace koncepcyjne dla tytułu. Założenia **Cyber Slash** przewidują stworzenie w ramach projektu dynamicznej, widowiskowej gry akcji (*gameplay driven*).

3.2. Istotne zdarzenia w Spółce w 2021 roku

Styczeń 2021 r.

- 15 stycznia – Harmonogram publikacji raportów okresowych w 2021 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 1/2021)

Luty 2021 r.

- 15 lutego – Raport kwartalny za IV kwartał 2020 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 2/2021)
- 15 lutego – *Ghostrunner* - informacja dotycząca wynagrodzenia Spółki
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 1/2021)

Marzec 2021 r.

- 4 marca – Zawiadomienie akcjonariusza w sprawie zmiany udziału w głosach
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 2/2021)

- 19 marca – Informacja udzielona akcjonariuszowi poza walnym zgromadzeniem w zakresie statusu wprowadzenia akcji serii B do obrotu na rynku NewConnect
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 3/2021)

Kwiecień 2021 r.

- 8 kwietnia – zawarcie aneksu do umowy pożyczki
(szczegóły: raport ESPI Spółki 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 Spółki nr 4/2021)
- 13 maja – zawarcie umowy na produkcję gry Ghostrunner 2
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 5/2021)

Czerwiec 2021 r.

- 2 czerwca – zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia
(szczegóły: raport ESPI Spółki 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 Spółki nr 7/2021, 8/2021, 9/2021, 10/2021)

Sierpień 2021 r.

- 16 sierpnia – Raport kwartalny za II kwartał 2021 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 11/2021)
- 31 sierpnia – premiera Ghostrunner Neon Pack, zawierającego Wave Mode oraz Assist Mode

Wrzesień 2021 r.

- 28 września – premiera wersji Ghostrunner na konsole nowej generacji (PS5 i Xbox Series)

Październik 2021 r.

- 14 października – Zarejestrowanie przez Sąd zmian w Statucie Spółki
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 12/2021)
- 28 października – premiera Ghostrunner Halloween Pack

Listopad 2021 r.

- 15 listopada – Raport okresowy za III kwartał 2021 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 13/2021)

Grudzień 2021 r.

- 7 grudnia – premiera Ghostrunner Holiday Pac

3.3. Istotne zdarzenia w Spółce po dniu bilansowym 31 grudnia 2021 r.**Styczeń 2022 r.**

- 14 stycznia – daty przekazywania raportów okresowych w 2022 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 1/2022)

Luty 2022 r.

- 14 lutego - Raport kwartalny za IV kwartał 2021 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 2/2022)

Marzec 2022 r.

- 2 marca - Zawarcie umowy na badanie sprawozdań finansowych za lata 2021 oraz 2022
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 3/2022)
- Premiera Project_Hel – dodatku fabularnego do gry Ghostrunner.

Kwiecień 2022 r.

- 21 kwietnia – podjęcie przez GPW S.A. uchwały w sprawie wprowadzenia akcji serii B Spółki do obrotu na rynku NewConnect
- 27 kwietnia – Zawarcie porozumienia ws. tantiem z tytułu komercjalizacji gry Ghostrunner
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 1/2022)

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

W okresie 12 miesięcy 2021 r. Spółka odnotowała 13,76 mln zł przychodów, wypracowując 7,99 mln zł zysku operacyjnego oraz 3,41 mln zł zysku netto.

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 2021 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 nakłada obowiązek publikowania raportów miesięcznych w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. ONE MORE LEVEL S.A. nie publikuje raportu miesięcznego.

| 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 najszerszym 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 | TAK | |

| LP | DOBRA PRAKTYKA | OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY | KOMENTARZ |
|------|--|--|---|
| | perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania. | | |
| 3 | Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej: | TAK | |
| 3.1 | podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa) | TAK | |
| 3.2 | opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje największe 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), | --- | |

| LP | DOBRA PRAKTYKA | OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY | KOMENTARZ |
|------|--|--|--|
| 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 | |
| 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 | |

| LP | DOBRA PRAKTYKA | OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY | KOMENTARZ |
|------|---|--|---|
| 3.21 | dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy, | TAK | |
| 3.22 | (skreślony). | --- | |
| | <p>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.</p> | 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 | <p>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 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.</p> |

| LP | DOBRA PRAKTYKA | OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY | KOMENTARZ |
|-----|---|--|--|
| 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 | TAK | Jeżeli zaistnieje taka konieczność Spółka zobowiązuje się do przestrzegania |

| LP | DOBRA PRAKTYKA | OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY | KOMENTARZ |
|-----|--|--|--|
| | zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej. | | |
| 13 | Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych. | TAK | |
| 13a | 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. | TAK | |
| 14 | 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. | TAK | Jeżeli zaistnieje taka konieczność Spółka zobowiązuje się do przestrzegania. |
| 15 | Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy. | TAK | Jeżeli zaistnieje taka konieczność Spółka zobowiązuje się do przestrzegania. |
| 16 | Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: | NIE | Wszystkie istotne informacje dotyczące kondycji finansowej Spółki są |

| LP | DOBRA PRAKTYKA | OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU DOBRE PRAKTYKI TAK / NIE /NIE DOTYCZY | KOMENTARZ |
|-----|---|--|---|
| | <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. | | <p>przekazywane w ramach raportów kwartalnych oraz bieżących.</p> |
| 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 rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p> | TAK | |
| 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 25 maja 2022 roku

Szymon Bryła

Prezes Zarządu

Radosław Ratusznik

Wiceprezes Zarządu

Łukasz Górski

Członek Zarządu



DANE FIRMOWE

ONE MORE LEVEL S.A.

Osiedle Bohaterów Wrzeźnia 82

31-621 Kraków

NIP: 967-134-22-64

REGON: 340906616

KONTAKT DLA INWESTORÓW

Błażej Dowgielski

e-mail: b.dowgielski@omlgames.com

telefon: +48 692 823 744