



SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.

Kraków, dnia 20 marca 2023 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 STOWARZYSZONE.	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.	7
1.11. INFORMACJE NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI, BRANŻY I CZYNNIKACH MAKROEKONOMICZNYCH.	7
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.	16
3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA I MAJĄTKOWA SPÓŁKI.	16
3.1. REALIZOWANE PRZEZ SPÓŁKĘ PROJEKTY GIER.	16
3.2. ISTOTNE ZDARZENIA W SPÓŁCE W 2022 ROKU.	18
3.3. ISTOTNE ZDARZENIA W SPÓŁCE PO DNIU BILANSOWYM 31 GRUDNIA 2022 R.	20
3.4. SPEŁNIENIE NORM OSTROŻNOŚCIOWYCH.	20
4. PERSPEKTYWY I ZAMIERZENIA SPÓŁKI.	20
4.1. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ I SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI.	20
5. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	22
6. POZOSTAŁE INFORMACJE DOTYCZĄCE SPÓŁKI.	29
6.1. DODATKOWE WYJAŚNIENIA DO KWOT WYKAZANYCH W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM.	29
6.2. POZOSTAŁE ISTOTNE INFORMACJE.	29

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 50 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 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”. Największy z ukończonych projektów studia, gra „Ghostrunner”, od premiery w październiku 2020 r. sprzedała się w ponad 2 mln kopii, 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).



1.3. Struktura akcjonariatu.

Struktura akcjonariatu Spółki, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień 31 grudnia 2022 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
Artur Górski	2 836 601	5,30	2 836 601	5,30
Pozostali Akcjonariusze	29 720 047	55,54	29 720 047	55,54
SUMA	53 516 440	100,00	53 516 440	100,00

Wprowadzenie do obrotu giełdowego akcji serii B

W dniu 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. 24 czerwca 2022 r. był pierwszym dniem notowań tych akcji.

Zawarcie umów o ograniczeniu zbycia akcji Spółki z 8 akcjonariuszami

W dniu 22 czerwca 2022 r. Spółka zawarła osiem umów z akcjonariuszami, tj. Panem Krzysztofem Jakubowskim, Panem Michałem Sokolskim, Panem Januarym Ciszewskim oraz dwoma podmiotami od niego zależnymi, Panem

Arturem Górskim, Panem Grzegorzem Krupnikiem, Panem Grzegorzem Wątrobą (dalej: "Akcjonariusze"), na podstawie których Akcjonariusze zobowiązali się względem Spółki do niedokonywania jakichkolwiek czynności zobowiązujących lub rozporządzających, których przedmiotem są akcje Spółki w następujących ilościach:

- Pan Krzysztof Jakubowski w liczbie 5.459.344 akcji,
- Pan Michał Sokolski w liczbie 5.459.344 akcji,
- Pan January Ciszewski wraz z dwoma podmiotami zależnymi w łącznej liczbie 3.545.146 akcji,
- Pan Artur Górski w liczbie 2.269.280 akcji,
- Pan Grzegorz Krupnik w liczbie 2.304.000 akcji,
- Pan Grzegorz Wątroba w liczbie 2.170.666 akcji,

tj. łącznie zobowiązania te objęły 21.207.780 akcji, stanowiących 39,63% wysokości kapitału zakładowego i 39,63% ogólnej liczby głosów. Zobowiązania obejmują w szczególności, ale nie wyłącznie, zobowiązanie do niezbywania lub nieobciążania akcji, w terminie do dnia 23 czerwca 2023 r.

W dniu 13 października 2022 r. Spółka zawarła aneks do umowy z akcjonariuszem Panem Grzegorzem Wątrobą, na podstawie którego zmniejszono ilość akcji objętych ograniczeniem zbywania z 2.170.666 akcji do 1.085.378 akcji. Zmiana ta nastąpiła w wyniku przeniesienia własności akcji na rzecz osoby dopuszczonej umową, tj. Pani Moniki Tomeckiej-Wątroba, która zawarła ze Spółką umowę o ograniczeniu zbycia akcji, obejmującą 1.085.378 akcji. Tym samym zmianie uległa liczba osób wskazana w raporcie bieżącym nr 6/2022 z dnia 22 czerwca 2022 r. z ośmiu do dziewięciu, natomiast łączna ilość akcji pozostała bez zmian.

Zawarcie umów o ograniczeniu zbycia akcji Spółki z Członkami Zarządu

W dniu 1 września 2022 r. Spółka zawarła trzy umowy z wszystkimi Członkami Zarządu Spółki na podstawie których, w związku z zamiarem objęcia i opłacenia przez nich akcji zwykłych na okaziciela serii C (dalej: Akcje), Członkowie Zarządu zobowiązali się względem Spółki do niedokonywania jakichkolwiek czynności zobowiązujących lub rozporządzających (zobowiązanie do niezbywania lub nieobciążania, tzw. lock-up), których przedmiotem będą w szczególności, ale nie wyłącznie, Akcje w ilościach wskazanych w uchwale nr 4/07/2022 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 18 lipca 2022 r. Zobowiązania zostały zawarte na okres jednego roku od dnia zawarcia umów.

W celu zabezpieczenia właściwego wykonania zobowiązań Członków Zarządu, w przypadku naruszenia zobowiązań określonych w umowie, Członkowie Zarządu zobowiązali się do zapłaty Spółce kar umownych.

1.4. Organy Spółki.

Zarząd:

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.

W dniu 30 czerwca 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki powołała do Zarządu Spółki, na nową wspólną pięcioletnią kadencję Pana Szymona Brytę (Prezes Zarządu), Pana Radosława Ratusznika (Wiceprezes Zarządu) oraz Pana Łukasza Górskiego (Wiceprezes Zarządu).

W skład Zarządu Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

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

Rada Nadzorcza:

Podczas Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia, które odbyło się w dniu 29 czerwca 2022 r., powołano do składu Rady Nadzorczej, na nową wspólną pięcioletnią kadencję Pana Jakuba Wójcik, Pana Przemysława Marmuł, Pana Tomasza Wykurz, Pana Adama Osińskiego oraz Panią Monikę Górską.

W skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

- Jakub Wójcik Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Przemysław Marmuł Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Wykurz Członek Rady Nadzorczej
- Adam Osiński Członek Rady Nadzorczej
- Monika Górską Członek Rady Nadzorczej

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

Na dzień 31 grudnia 2022 roku ani na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka nie tworzy grupy kapitałowej.

1.6. Oddziały i zakłady.

Spółki 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 2022 roku w przeliczeniu na pełne etaty wynosił 33 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 obecnie nie prowadzi prac badawczych i rozwojowych, w związku z tym nie ma osiągnięć w tej dziedzinie. Równocześnie Spółka 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 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 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 ogólnoswiatowe 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 nieupublicznych 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 starsze 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 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 2022 do 31 grudnia 2022 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

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 2022 roku oraz po jego zakończeniu, do dnia sporządzenia raportu, 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 odłona 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.

W listopadzie 2022 r. wydawca Ghostrunner 2, w porozumieniu ze Spółką, ustalił ostateczny harmonogram projektu. Zgodnie z nim premiera gry będzie mieć miejsce w IV kwartale 2023 r., a działania marketingowe wydawcy dla tytułu rozpoczną się wiosną 2023 r.

W okresie od zawarcia umowy do 31.12.2022 r. Spółka otrzymała w ramach wynagrodzenia za realizację gry (łącznie z zaliczkami na produkcję gry) kwotę 4 237 800,00 EUR.

CYBER SLASH

Projekt dynamicznej, widowiskowej gry akcji (*gameplay driven*), rozwijany w ramach Spółki od IV kwartału 2020 roku.

W 2022 roku oraz po jego zakończeniu kontynuowane były prace koncepcyjne dla projektu.

Do lipca 2022 r. projekt był realizowany na mocy umowy wydawniczej z All in! Games S.A. z dnia 7 października 2020 r. (z późniejszymi aneksami). 19 lipca 2022 r. Spółka porozumiała się z ww. wydawcą ws. rozwiązania umowy wydawniczej oraz wykupu przez Spółkę pełni praw do projektu za kwotę 1,4 mln zł brutto (1,14 mln zł netto). Zakup został rozliczony poprzez potrącenie zobowiązań i należności między podmiotami. Przejęcie pełni praw do projektu jest konsekwencją dążenia Spółki do rozpoczęcia przez studio realizacji gier, których prawa autorskie pozostaną własnością One More Level.

23 listopada 2022 r. Spółka zawarła umowę produkcyjną i wydawniczą z Take-Two Interactive Software, Inc z siedzibą w Nowym Jorku dla wydania, poprzez markę wydawniczą Private Division gry Cyber Slash. 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. Ostateczna wartość umowy będzie zależna od spełnienia określonych warunków i osiągnięcia kamieni milowych w ramach realizacji gry.

Potencjalny całkowity budżet gry może wynieść równowartość około dwukrotności budżetu największego z projektów gier realizowanych do tej pory przez One More Level S.A. Oprócz stałego 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 (taniem).

Spółka pozostanie wyłącznym właścicielem praw autorskich projektu.

GHOSTRUNNER

Spółka w latach 2018-2022 realizowała projekt gry Ghostrunner oraz dodatków do gry (DLC). 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.

Premiera Ghostrunner w wersjach na PC oraz konsole Xbox One oraz PS4 miała miejsce 27 października 2020 r. 10 listopada 2020 r. gra została wydana na Nintendo Switch, a 1 kwietnia 2021 r. gra została udostępniona w usługach Amazon Luna. Gra spotkała się ze zdecydowanie pozytywnym odbiorem wśród rynkowych ekspertów oraz graczy. Posiadacze wersji gry na platformę Steam wystawili dla gry do dnia publikacji niniejszego raportu 35 tys. komentarzy, z których 92% jest pozytywna.

W 2021 r. Spółka zakończyła prace nad fabularnym rozszerzeniem do gry, ujawnionym 2 grudnia 2021 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 mogą zmierzyć się z nowymi adwersarzami. Dodatek wprowadził do gry unikalne drzewo rozwoju postaci, pozwalające odblokować inne zdolności niż w podstawowej wersji. Project_Hel został wydany 3 marca 2022 r. w wersji na platformy PC, konsole PS4/PS5 oraz Xbox One/Xbox Series.

Zgodnie z umową wydawniczą oraz 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.

W dniu 17 marca 2023 r. Spółka oraz All in! Games S.A. (AIG) zawarły porozumienie ws. spłaty zobowiązań AIG wobec Spółki wynikających m.in. z rozliczenia tantiem bazowych. Zgodnie z porozumieniem spłata zobowiązań AIG wobec Spółki, w wysokości 3,8 mln zł, zostanie dokonana w ratach, w terminie do 30 czerwca 2025 r. Celem dodatkowego zabezpieczenia spłaty zobowiązań AIG wobec Spółki porozumienie przewiduje, że:

- 1) na spłatę zobowiązań przeznaczone zostanie określona procentowo część całkowitych przychodów spółki Ironbird Creations S.A. (Ironbird), podmiotu zależnego od AIG, w tym część przychodów z komercjalizacji projektu Phantom Hellcat realizowanego przez Ironbird, jak również część ewentualnych przychodów AIG z tytułu rozporządzenia akcjami podmiotów zależnych AIG: Ironbird, Taming Chaos S.A. i Happy Little Moments S.A.,

- 2) spłata zobowiązań AIG wobec Spółki zostaje zabezpieczona poprzez ustanowienie, na rzecz Spółki, zastawu rejestrowego na 247,5 tys. akcji Ironbird, reprezentujących 20 proc. kapitału zakładowego tego podmiotu,
- 3) za wyrażenie zgody na zawarcie porozumienia Spółka otrzyma wynagrodzenie pieniężne, które w kwocie netto stanowić będzie równowartość ceny zakupu przez Spółkę od AIG 49,5 tys. akcji Ironbird, reprezentujących 4 proc. kapitału zakładowego tego podmiotu.

27 kwietnia 2022 r. 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 trafiła do OML do końca stycznia 2023 r. Wynagrodzenie będzie stanowić ostatnią część wynagrodzenia OML z tytułu udziału w projekcie Ghostrunner. W 2022 r. Spółka otrzymała 75% przewidzianego porozumieniem wynagrodzenia, wszystkie wpłaty 505 Games są regularnie i zgodnie z umową opłacane w tym zakresie.

3.2. Istotne zdarzenia w Spółce w 2022 roku.

Styczeń 2022 r.

- Daty przekazywania raportów okresowych w 2022 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 1/2022)

Luty 2022 r.

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

Marzec 2022 r.

- 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.

- Zawarcie porozumienia ws. tantiem z tytułu komercjalizacji gry Ghostrunner
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 1/2022)

Maj 2022 r.

- Raport kwartalny za I kwartał 2022 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 4/2022)
- Zmiana terminu publikacji raportu rocznego
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 5/2022)
- Raport roczny za rok 2021
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 6/2022)

Czerwiec 2022 r.

- Ogłoszenie o zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia na dzień 29 czerwca 2022 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 7/2022)
- Złożenie wniosku o wyznaczenie pierwszego dnia notowania akcji serii B na rynku NewConnect
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 3/2022)
- Wprowadzenie zmian do porządku obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zwołanego na dzień 29 czerwca 2022 roku

(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 4/2022)

- Zgłoszenie przez akcjonariusza projektów uchwał dotyczących spraw wprowadzonych do porządku obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia zwołanego na 29.06.2022 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 9/2022)
- Ogłoszenie o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia na dzień 18 lipca 2022 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 10/2022)
- Zawarcie umów o ograniczeniu zbycia akcji Spółki z 8 akcjonariuszami
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 6/2022)
- Treść uchwał podjętych na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 29 czerwca 2022 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 11/2022)
- Powołanie Rady Nadzorczej Spółki na nową kadencję
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 12/2022)
- Powołanie Zarządu Spółki na nową kadencję
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 13/2022)
- Wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 29 czerwca 2022 roku
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 7/2022)

Lipiec 2022 r.

- Uzupelnienie raportu nr 12/2022 z dn. 29.06.2022 r. - Powołanie Rady Nadzorczej Spółki na nową kadencję
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 14/2022)
- Treść uchwał podjętych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 18 lipca 2022 roku
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 15/2022)
- Wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 18 lipca 2022 roku
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 8/2022)
- Rozwiązanie umowy wydawniczej dla Cyber Slash
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 9/2022)
- Zawiadomienie o zmianie udziału w ogólnej liczbie głosów
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 10/2022)

Sierpień 2022 r.

- Raport kwartalny za II kwartał 2022 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 16/2022)

Wrzesień 2022 r.

- Wpis zmiany treści Statutu Emitenta do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 17/2022)
- Zawarcie umów o ograniczeniu zbycia akcji Spółki z Członkami Zarządu
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 11/2022)

Październik 2022 r.

- Zmiana w umowie o ograniczeniu zbycia akcji Spółki oraz zawarcie kolejnej umowy
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 12/2022)
- Premiera Ghostrunner Halloween Pack

Listopad 2022 r.

- Ghostrunner 2 - ustalenie harmonogramu wydawniczego
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 13/2022)
- Zmiana terminu publikacji raportu kwartalnego
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 18/2022)
- Raport kwartalny za III kwartał 2022 r.
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 19/2022)
- Zawarcie umowy produkcyjnej i wydawniczej dla projektu wcześniej rozwijanego pod nazwą kodową Cyber Slash
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 14/2022)

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

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)

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.

One More Level w 2022 roku osiągnęło 15 016 931,70 zł przychodów, wobec 13 758 431,53 zł w 2021 roku. Na rozpoznane w minionym okresie przychody złożyło się 7 124 852,44 zł przychodów netto ze sprzedaży (taniem z projektu Ghostrunner) oraz 7 892 079,26 zł zmiany stanu produktów.

Koszty operacyjne Spółki w minionym roku wyniosły 10 026 478,48 zł, wobec 5 769 472,98 zł w 2021 r. Wzrost kosztów ma związek ze wzrostem skali działalności Spółki. Na kwotę pozostałych kosztów operacyjnych w wysokości 6 684 417,80 zł, złożyła się m.in. niegotówkowa amortyzacja wartości firmy, w wysokości 5 478 194,71 zł oraz 1 138 211,38 zł kosztów z tytułu rozwiązania umowy wydawniczej dla projektu Cyber Slash i przejęcia pełni praw autorskich do niego.

One More Level zakończyło 2022 rok z kwotą 4 990 453,22 zł zysku ze sprzedaży, wobec 7 988 958,55 zł zysku ze sprzedaży w 2021 r. Wynik netto Spółki wyniósł 1 782 935,32 zł straty, wobec 3 412 521,89 zł zysku w 2021 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

ŁĄD 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 2022 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 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



45881.225.1

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 20 marca 2023 roku

Szymon Bryła
Prezes Zarządu

Radosław Ratusznik
Wiceprezes Zarządu

Łukasz Górski
Wiceprezes Zarządu



DANE FIRMOWE

ONE MORE LEVEL S.A.
Osiedle Bohaterów Września 82
31-621 Kraków
NIP: 967-134-22-64
REGON: 340906616

KONTAKT DLA INWESTORÓW

Błażej Dowgielski
e-mail: b.dowgielski@omlgames.com
telefon: +48 692 823 744