

**ONE**

**MORE LEVEL**

**KONFERENCJA PRASOWA**

## ZASTRZEŻENIA PRAWNE

NINIEJSZA PREZENTACJA („PREZENTACJA”) ZOSTAŁA SPORZĄDZONA WYŁĄCZNIE W CELACH INFORMACYJNYCH PRZEZ ONE MORE LEVEL S.A. („SPÓŁKA”). PREZENTACJA ZAWIERA JEDYNIIE INFORMACJE PODSUMOWUJĄCE I NIE MA WYCZERPUJĄCEGO CHARAKTERU, ANI NIE JEST PRZEZNACZONA DO TEGO, BY BYĆ PODSTAWĄ DO DOKONANIA JAKIEJKOLWIEK ANALIZY LUB OCENY SYTUACJI SPÓŁKI LUB DO PODJĘCIA JAKIEJKOLWIEK DECYZJI INWESTYCYJNEJ. PREZENTACJI NIE POWINNA BYĆ TRAKTOWANA JAKO PORADA INWESTYCYJNA, REKOMENDACJA CO DO DOKONANIA JAKIEJKOLWIEK INWESTYCJI, OFERTA ZAKUPU ALBO SPRZEDAŻY JAKICHKOLWIEK PAPIERÓW WARTOŚCIOWYCH LUB INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH, OFERTA LUB REKOMENDACJA DO ZAWARCIA JAKIEJKOLWIEK UMOWY LUB OFERTA UCZESTNICTWA W JAKIMKOLWIEK PRZEDSIĘWZIĘCIU HANDLOWYM.

PREZENTACJA NIE STANOWI PROGNOZY PRZYSZŁYCH WYNIKÓW SPÓŁKI. WSZELKIE INFORMACJE W NIEJ ZAWARTE, DOTYCZĄCE PRZYSZŁYCH WYNIKÓW FINANSOWYCH SPÓŁKI, STANOWIĄ EFEKT PRZYJĘTYCH ZAŁOŻEŃ, ALE NIE STANOWIĄ GWARANCJI CZY ZAPEWNIENIA, ŻE WYNIKI TAKIE ZOSTANĄ OSIĄGNIĘTE W PRZYSZŁOŚCI. FAKTYCZNE WYNIKI OSIĄGNIĘTE PRZEZ SPÓŁKĘ W PRZYSZŁOŚCI MOGĄ W SPOSÓB ISTOTNY RÓŻNIC SIĘ OD WYNIKÓW ZAPREZENTOWANYCH W PREZENTACJI. W SZCZEGÓLNOŚCI, ALE NIE WYŁĄCZNIE, DLATEGO ŻE PRZYSZŁE WYNIKI FINANSOWE SPÓŁKI SĄ ZALEŻNE OD SZEREGU CZYNNIKÓW, NA KTÓRE SPÓŁKA MA OGRANICZONY WPŁYW LUB NIE MA JAKIEGOKOLWIEK WPŁYWU. MOGĄ RÓWNIEŻ WYSTĄPIĆ TAKIE CZYNNIKI, KTÓRYCH PRZEWIDZENIA JEST NA DZIEŃ DZISIEJSZY NIEMOŻLIWE.

PREZENTACJA ZOSTAŁA PRZYGOTOWANA PRZEZ SPÓŁKĘ PRZY DOŁOŻENIU NALEŻYTEJ STARANNOŚCI, JEDNAKŻE NIE WYKLUCZA TO MOŻLIWOŚCI ISTNIENIA NIEŚCISŁOŚCI LUB UOGÓLNIENI. SPÓŁKA NIE PRZYJMUJE JAKIEJKOLWIEK ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EWENTUALNE NIEŚCISŁOŚCI, UOGÓLNIENIA LUB BŁĘDY ZAWARTE W PREZENTACJI. PREZENTACJA JEST AKTUALNA NA DZIEŃ PUBLIKACJI PREZENTACJA NIE BĘDZIE PODLEGAĆ AKTUALIZACJI, O ILE NIE BĘDZIE TO WYMAGANE PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRZEPISY PRAWA.

SPÓŁKA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EFEKTY DECYZJI, KTÓRE ZOSTAŁY PODJĘTE NA PODSTAWIE PREZENTACJI. JEDYNYM WIARYGODNYM ŹRÓDŁEM INFORMACJI O WYNIKACH I SYTUACJI SPÓŁKI SĄ RAPORTY BIEŻĄCE I OKRESOWE, PRZEKAZYWANE PRZEZ SPÓŁKĘ DO WIADOMOŚCI PUBLICZNEJ ZGODNIE Z OBOWIĄZUJĄCYMI W TYM ZAKRESIE PRZEPISAMI PRAWA.

PREZENTACJA NIE JEST PRZEZNACZONA DO RÓZPOWSZECHNIANIA W PAŃSTWACH, W KTÓRYCH JEJ PUBLICZNE RÓZPOWSZECHNIANIE PODLEGA LUB MOŻE PODLEGAĆ OGRANICZENIOM LUB JEST ZAKAZANE PRZEZ PRAWO.

# PREZENTERZY



**SZYMON BRYŁA**

CEO & Head of Studio



**RADOSŁAW RATUSZNIK**

VP & Game Director



**BARTŁOMIEJ KOŁCZ**

Financial Business Partner



**Dr PRZEMYSŁAW WITASZCZYK**

AI R&D in Tech and Science



**ONE MORE LEVEL**

**01.**

**02.**

**03.**

# AGENDA

**01. 10-LECIE ONE MORE LEVEL**

**02. STRATEGIA 2024 - 2029**

**03. PROJEKT CYBER SLASH**



ROZDZIAŁ

01

**10 LAT**  
**ONE MORE LEVEL**

# NASZA HISTORIA



DEADLINGS

2014



WARLOCKS VS SHADOWS

2015



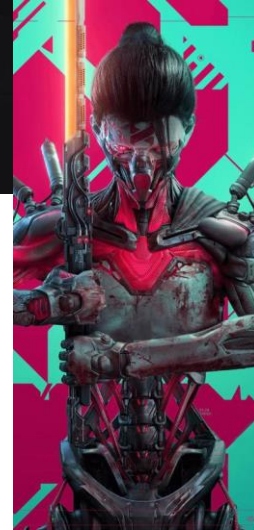
GOD'S TRIGGER

2019



GHOSTRUNNER

2020



PROJECT\_HEL

2022



GHOSTRUNNER 2

2023

# ZESPÓŁ

## ONE MORE LEVEL - PODSUMOWANIE



**8 LAT**

**DOŚWIADCZONY ZESPÓŁ**

Średnia liczba lat doświadczenia pracowników *One More Level* w branży gier



**60**

**EFEKTYWNY ZESPÓŁ**

Aktualna liczba pracowników w *One More Level* (na wrzesień 2024)



**15%**

**STABILNY ROZWÓJ**

Średni przyrost roczny pracowników *One More Level*



# OML - NASZE MOCNE STRONY

Opanowaliśmy sztukę tworzenia gier akcji, dzięki czemu **stworzyliśmy 4 gry w 4 lata**, dotrzymując terminów, utrzymując wysoką jakość i rozwijając zespół.

**01. SPÓJNA WIZJA ROZWOJU**

**02. DOŚWIADCZONY I EFEKTYWNY ZESPÓŁ**

**03. JAKOŚĆ NA CZAS**



**ROZDZIAŁ**

**02**

# **STRATEGIA 2024 - 2029**

# RAMY STRATEGII ROZWOJU

## 01. ROZWÓJ

Dwa IP należące do One More Level

- Cyber Slash
- Project Swift

## 02. AKCELERACJA

Powołanie działu R&D - Code AI odpowiedzialnego za włączenie AI w projekty realizowane przez One More Level. Finansowego głównie ze środków Unii Europejskiej

## 03. NIEZALEŻNOŚĆ

Powołanie działu Wydawniczego i rozpoczęcie działalności Self-Publish

# NIEZALEŻNOŚĆ

## SELF-PUBLISHING

- ▶ Niezależność kreatywna, finansowa i komunikacyjna
- ▶ Powołanie 5-os. doświadczonego zespołu wydawniczego
- ▶ Duży nacisk na analitykę, KPI i efektywność

## CEL

Niezależność wydawnicza i finansowa oraz większa kontrola nad rozwojem marki *One More Level* i jej produktów

## KIEDY

Q3 2024 - Faza przygotowawcza

Q1 2025 - Rozpoczęcia działalności

# AKCELERACJA

## R&D - CODE AI



Ulepszenie i usprawnienie procesu tworzenia gier



Zwiększenie unikatowości realizowanych projektów



Autorskie rozwiązania, które będą licencjonowane

## CEL

AI akceleratorem rozwoju marki OML i jej produktów

Niski koszt wdrożeń *GenAI* dzięki użyciu otwartych, sprawdzonych modeli bez naruszeń IP

## KIEDY

Q3 2024 - Faza przygotowawcza

Q1 2025 - Rozpoczęcie badań

Q1 2026 - Pierwsze rezultaty

# AKCELERACJA

## R&D - CODE AI - ZAKRES

- **GenAI** po szczycie hype'u: dobrze zweryfikowane *technologie LLM*
- Ułatwienie: brak "ostrych" metryk w domenach kreatywnych
- Gra = Symulator, pełna kontrola nad środowiskiem i danymi
- Kontrola kosztu: dobrze poznane ceny różnej skali treningu
- PoP: znane przykłady wdrożeń z domen pokrewnych
- Rewolucyjna szansa *LLM: Supervised Learning* znacznie prostszy niż Reinforcement Learning w grach

## CEL

Budowa autonomicznych agentów w oparciu o modele typu Transformer/LLM

Znaczna redukcja złożoności, kosztu i powtarzalności NPC w grach

Unikatowy wpływ community na charakter budowanej rozgrywki

## KIEDY

Q3 2026 - Pierwsze Behaviour Discovery

Q4 2027 - Prototyp pipelineu NPC AI

# ROZWÓJ

## DWA WŁASNE IP

- ▶ OML właścicielem dwóch IP: Cyber Slash i Project Swift
- ▶ Zwiększenie zasięgu gier OML poprzez dopasowanie do trendów rynkowych i umiejętne wykorzystanie AI w:
  - Cyber Slash
  - Project Swift
  - TBA
- ▶ Aktywne zarządzaniem cyklem ich rozwoju poprzez dodatkową zawartość i inne kategorie rozrywki

## CEL

*One More Level* czołowym producentem, wydawcą i właścicielem wymagających gier akcji

## KIEDY

2026 – Cyber Slash

2027 - 2028 – Project Swift

2029 – TBA

ROZDZIAŁ

03

# PROJEKT CYBER SLASH





# CYBER SLASH

## SUMMARY

- ▶ IP należące do One More Level
- ▶ Gra akcji FPP z elementami Souls-like i Metroidvania
- ▶ Alternatywna historia XIX-wiecznej Europy
- ▶ Unreal Engine 5
- ▶ Release - 2026
- ▶ PC, PS5, Xbox Series X|S
- ▶ Grupa docelowa: hardkorowi gracze, fani Souls-like'ów i FPSów
- ▶ Model biznesowy: self-publish





**CYBER SLASH**  
**CONCEPT ART**











**CYBER SLASH**  
**IN-GAME SCREENSHOTS**













# PROJECT SWIFT



# PROJECT SWIFT

## SUMMARY

- ▶ Drugie własne IP OML
- ▶ Duchowy spadkobierca poprzednich tytułów OML
- ▶ Rozbudowany tryb Online Co-Op
- ▶ Osadzony w futurystycznym świecie inspirowanym Neo-Tokyo
- ▶ Proceduralnie generowany content
- ▶ Wykorzystanie modeli AI w celu interakcji z graczami
- ▶ Model biznesowy: self-publish, możliwy Early Access (2027)



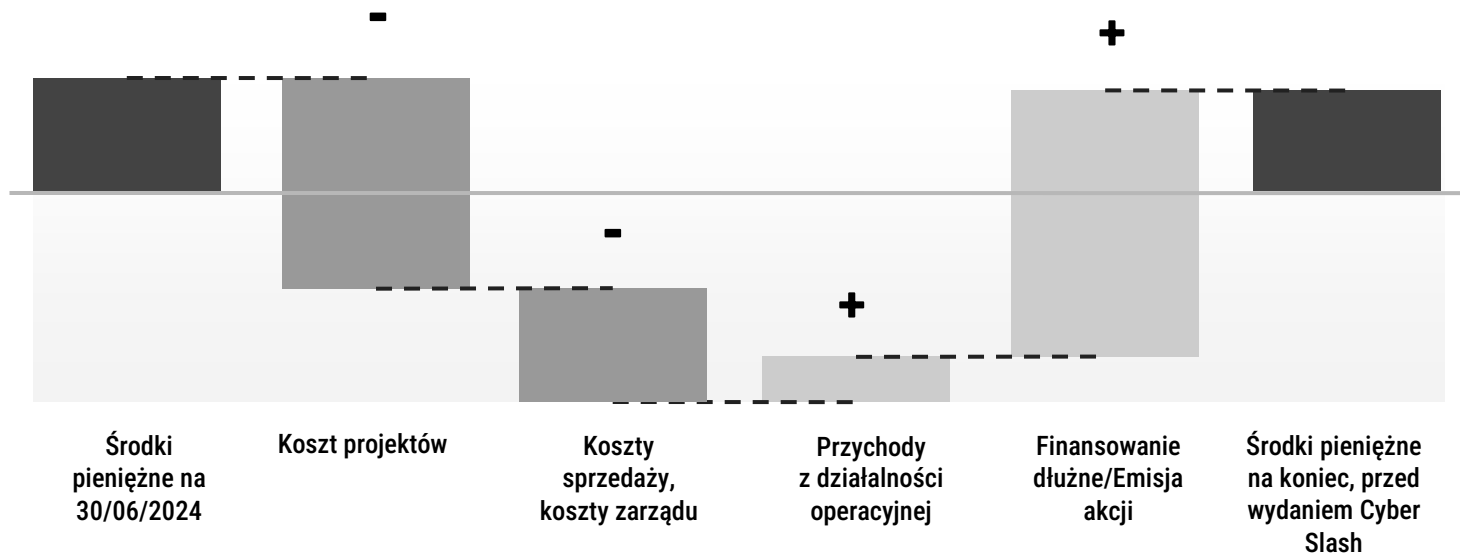
Źródło: <http://openart.ai>



# **ŹRÓDŁA FINANSOWANIA**

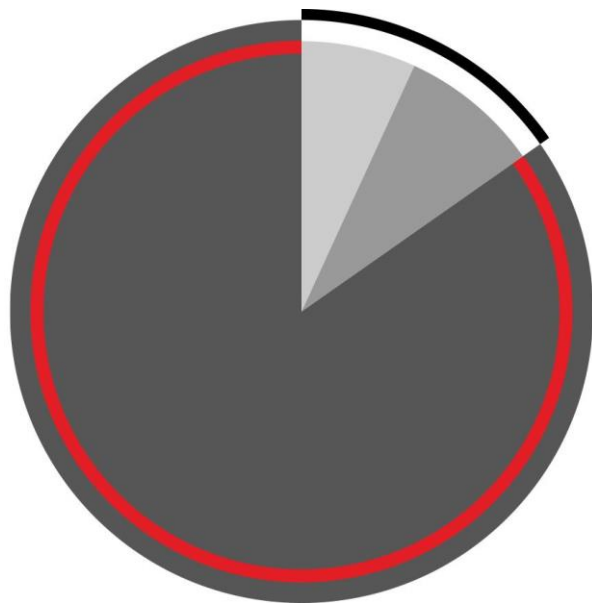
# PLANOWANE PRZEPIŁYWY PIENIĘŻNE

## PO PRZEJŚCIU NA MODEL SELF-PUBLISHINGOWY



# ŹRÓDŁA I STRUKTURA FINANSOWANIA

DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ W LATACH 2024-26



▶ 6,8% WŁASNE ŚRODKI PIENIĘŻNE

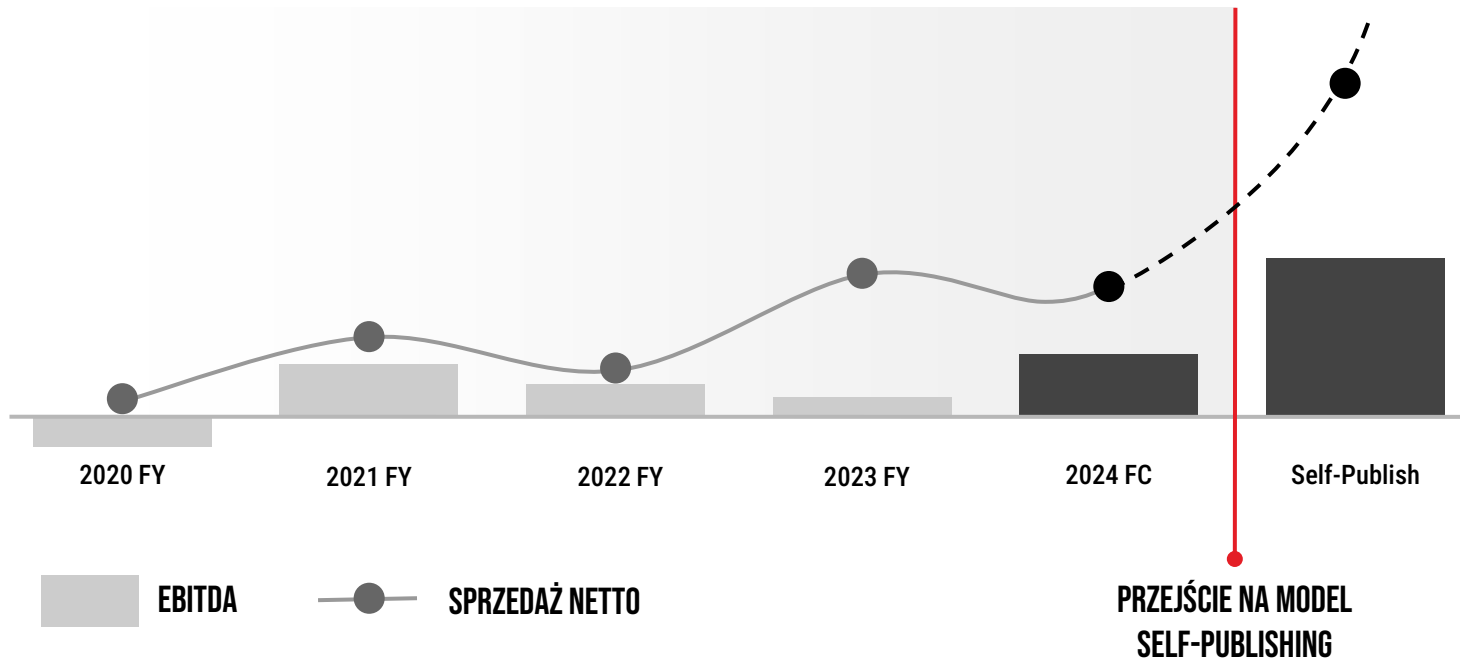
▶ 8,5% PRZYCHODY Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ

15,3%

▶ 84,7% EMISJA AKCJI/FINANSOWANIE DŁUŻNE

# SPRZEDAŻ NETTO I EBITDA

DYNAMICZNY WZROST PRZYCHODÓW NETTO ORAZ WSKAŹNIKA EBITDA PO PRZEJŚCIU NA MODEL **SELF-PUBLISHING**



# NASZA EWOLUCJA

## ONE MORE LEVEL W 2024

- Producent wymagających gier akcji
- Single Player
- 1 IP
- Przychody od wydawców
- Spółka notowana na New Connect

## ONE MORE LEVEL W 2029

- > **Czołowy Producent i Wydawca** wymagających gier akcji
- > Single Player i **Co-Op Multiplayer**
- > **2 IP**
- > Przychody z działalności **Self-Publish**
- > Spółka notowana na **GPW**



# PODSUMOWANIE



**DWA IP**



**SELF-PUBLISHING**



**AI R&D**

**GHOSTRUNNER 2**

Final DLC



2024

**CYBER SLASH**

Release



2026

**PROJECT SWIFT**

Release



2028

**TBA**

Release



2029



**Q&A**

**DZIĘKUJEMY**