



# SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI

za okres od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r.

Kraków, dnia 15 marca 2025 r.



<b>1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI, JEJ DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW.</b>	<b>3</b>
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.	5
1.6. ODDZIAŁY I ZAKŁADY.	5
1.7. AKCJE WŁASNE.	5
1.8. ZASOBY: LUDZKIE, RZECZOWE ORAZ NIEMATERIALNE I PRAWNE.	6
1.9. INFORMACJE NA TEMAT KLUCZOWYCH ZASOBÓW NIEMATERIALNYCH	6
1.10. WYJAŚNIENIE, W JAKI SPOSÓB MODEL BIZNESOWY SPÓŁKI ZALEŻY OD KLUCZOWYCH ZASOBÓW NIEMATERIALNYCH ORAZ W JAKI SPOSÓB ZASOBY TE STANOWIĄ ŹRÓDŁO TWORZENIA WARTOŚCI DLA SPÓŁKI	6
1.11. WPŁYW DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA NA ŚRODOWISKO NATURALNE.	7
1.12. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU.	7
1.13. INFORMACJE NA TEMAT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI, BRANŻY I CZYNNIKACH MAKROEKONOMICZNYCH.	7
1.14. INFORMACJE O SEGMENTACH DZIAŁALNOŚCI ORAZ SEZONOWOŚCI.	8
<b>2. RYZYKA I ZAGROŻENIA, NA JAKIE JEST NARAŻONA SPÓŁKA.</b>	<b>8</b>
2.1. RYZYKA I ZAGROŻENIA.	8
2.2. INSTRUMENTY FINANSOWE.	16
<b>3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA I MAJĄTKOWA SPÓŁKI.</b>	<b>16</b>
3.1. REALIZOWANE PRZEZ SPÓŁKĘ PROJEKTY GIER.	16
3.2. ISTOTNE ZDARZENIA W SPÓŁCE W 2024 ROKU.	17
3.3. ISTOTNE ZDARZENIA W SPÓŁCE PO DNIU BILANSOWYM 31 GRUDNIA 2024 R.	18
3.4. SPEŁNIENIE NORM OSTROŻNOŚCIOWYCH.	19
<b>4. PERSPEKTYWY I ZAMIERZENIA SPÓŁKI.</b>	<b>19</b>
4.1. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ I SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI.	19
<b>5. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO.</b>	<b>22</b>
<b>6. POZOSTAŁE INFORMACJE DOTYCZĄCE SPÓŁKI.</b>	<b>26</b>
6.1. DODATKOWE WYJAŚNIENIA DO KWOT WYKAZANYCH W SPRAWOZDANIU FINANSOWYM.	26
6.2. POZOSTAŁE ISTOTNE INFORMACJE.	26

## 1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI, JEJ DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW.

### 1.1. Podstawowe informacje o Spółce.

<b>Firma:</b>	<b>ONE MORE LEVEL S.A.</b>
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	Kraków 31-476, Al. Gen. Tadeusza Bora-Komorowskiego 25D
Adres poczty elektronicznej:	info@omlgames.com
Adres strony internetowej:	<a href="https://www.omlgames.com/">https://www.omlgames.com/</a>
KRS:	0000385650
Organ prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	340906616
NIP:	9671342264
ilość akcji	Kapitał zakładowy wynosi 5 651 644,00 zł i dzieli się na 56 516 440 akcji wszystkich emisji, tj. 5 516 440 akcji serii A1 zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, 48 000 000 akcji serii B zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda oraz 3 000 000 akcji serii C zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda.
<b>Ticker</b>	<b>OML</b>
Rynek notowań	Alternatywny system obrotu NewConnect

### 1.2. Profil działalności Spółki.

One More Level S.A. zajmuje się produkcją gier przeznaczonych na komputery osobiste i konsole. Studio powstało w lipcu 2014 r. i od tego czasu nieustannie zwiększa swój potencjał oraz podnosi jakość swoich produktów, co przekłada się na ciągły wzrost zainteresowania Spółką i jej produktami. Obecnie zespół studia tworzy blisko 60 osób specjalizujących się w różnych dziedzinach produkcji gier, z doświadczeniem pracy w takich firmach jak CD Projekt Red, Techland, Epic Games, Ubisoft, Flying Wild Hog, Bloober Team, Anshar Studios, Artifex Mund, EPIC Games i innych.

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

Obecnie Spółka koncentruje się na realizacji gier wykorzystujących silnik Unreal Engine, w tym jego najnowszą wersję Unreal Engine 5, którego wszechstronność umożliwi produkcję gier na wiele platform jednocześnie. Studio ma

niezbędne kompetencje dla tworzenia gier przeznaczonych na komputery osobiste, jak i najważniejsze platformy konsolowe (PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series).



### 1.3. Struktura akcjonariatu.

Struktura akcjonariatu Spółki, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień 31 grudnia 2024 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	12,07	6 824 180	12,07
Michał Sokolski	6 824 180	12,07	6 824 180	12,07
January Ciszewski *	4 431 432	7,84	4 431 432	7,84
Radosław Ratusznik	2 980 000	5,27	2 980 000	5,27
Pozostali Akcjonariusze	35 456 648	62,75	35 456 648	62,75
<b>SUMA</b>	<b>56 516 440</b>	<b>100,00</b>	<b>56 516 440</b>	<b>100,00</b>

\* bezpośrednio oraz pośrednio przez JRH ASI S.A. i Zielona Sp. z o.o.

Wykaz powyższego akcjonariatu został przedstawiony w oparciu o otrzymane przez Spółkę zawiadomienia akcjonariuszy w trybie art. 69 ustawy o ofercie oraz według najlepszej wiedzy Zarządu, przy czym udział procentowy Akcjonariuszy: Panów Krzysztofa Jakubowskiego, Michała Sokolskiego i Januarego Ciszewskiego został przedstawiony w oparciu o ostatnio przekazaną w trybie zawiadomienia liczbę akcji i głosów oraz ich przeliczenia przez Spółkę w stosunku do aktualnej liczby akcji i głosów, w konsekwencji warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, w drodze objęcia przez członków Zarządu Spółki 3 000 000 akcji serii C w ramach programu motywacyjnego i emisji warrantów subskrypcyjnych.

## 1.4. Organy Spółki.

### Zarząd:

W okresie sprawozdawczym w składzie Zarządu Spółki nie wystąpiły zmiany.

W skład Zarządu Spółki na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

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

### Rada Nadzorcza:

Podczas Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia, które odbyło się w dniu 14 listopada 2024 r., odwołano ze składu Rady Nadzorczej Panią Monikę Górską i powołano, na okres obecnie trwającej kadencji, Pana Adriana Górskiego.

W skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2024 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        |
| ▪ Adrian Górski     | Członek Rady Nadzorczej        |

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

Na dzień 31 grudnia 2024 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.

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

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

W okresie sprawozdawczym Spółka nie dokonywała skupu akcji własnych, wobec czego na dzień 31 grudnia 2024 r. Spółka nie posiada akcji własnych.

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

Stan zatrudnienia na dzień 31 grudnia 2024 roku w przeliczeniu na pełne etaty wynosił 40,5 osoby.

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

## 1.9. Informacje na temat kluczowych zasobów niematerialnych

Działalność Spółki skupia się na tworzeniu innowacyjnych gier komputerowych, co wiąże się z posiadaniem szeregu zasobów niematerialnych, które mają kluczowe znaczenie dla utrzymania konkurencyjności oraz rozwoju firmy. Do najważniejszych należą:

- *Prawa autorskie i własność intelektualna*

Spółka posiada prawa autorskie do opracowanych tytułów, w tym kodu źródłowego, grafik, scenariuszy, muzyki oraz innych elementów wykorzystywanych w grach. Zabezpieczenie tych praw stanowi podstawę ochrony unikalnych rozwiązań.

- *Unikalne know-how i doświadczenie zespołu*

Kluczowym atutem jest doświadczony zespół deweloperski, który dzięki zdobytej wiedzy technicznej i artystycznej potrafi tworzyć innowacyjne rozwiązania, wyróżniające produkty Spółki na rynku.

- *Marka i reputacja*

Dotychczasowe sukcesy oraz pozytywne opinie społeczności graczy budują silną markę, co wpływa na lojalność klientów oraz ułatwia wprowadzenie kolejnych tytułów na rynek.

- *Relacje z partnerami dystrybucyjnymi*

Długoterminowa współpraca z platformami dystrybucyjnymi umożliwia sprawną dystrybucję produktów i szybkie reagowanie na zmiany rynkowe.

- *Systemy ochrony własności intelektualnej*

Wdrożone mechanizmy prawne i techniczne chronią przed nieautoryzowanym kopiowaniem i naruszeniami praw autorskich, co pozwala zabezpieczyć inwestycje w rozwój produktów.

## 1.10. Wyjaśnienie, w jaki sposób model biznesowy Spółki zależy od kluczowych zasobów niematerialnych oraz w jaki sposób zasoby te stanowią źródło tworzenia wartości dla Spółki

Model biznesowy Spółki, w istotny sposób opiera się na jej zasobach niematerialnych, które nie tylko umożliwiają tworzenie innowacyjnych produktów, ale również budują trwałą przewagę konkurencyjną oraz generują wartość dodaną. Poniżej przedstawiono główne zależności i mechanizmy tworzenia wartości:

- *Własność intelektualna jako fundament produktu*

Posiadanie praw autorskich do gier, w tym kodu źródłowego, grafik, muzyki i scenariuszy, pozwala na ochronę unikalnych rozwiązań. To zabezpieczenie umożliwia generowanie przychodów ze sprzedaży oraz licencjonowania produktów, a także chroni przed nieuczciwą konkurencją.



- *Know-how i kreatywność zespołu*

Doświadczony zespół deweloperski i kreatywny jest kluczowy dla ciągłego tworzenia atrakcyjnych i nowatorskich tytułów. Wysokie kompetencje zespołu umożliwiają szybkie reagowanie na zmieniające się trendy w branży, co przekłada się na utrzymanie konkurencyjności oraz na zdolność do szybkiego wdrażania ulepszeń i nowości.

- *Marka oraz reputacja i ich wpływ na lojalność klientów*

Silna marka, budowana przez sukcesy rynkowe i pozytywne opinie graczy, przyciąga nowych klientów i zwiększa lojalność już pozyskanej bazy użytkowników. Renoma Spółki ułatwia także pozyskiwanie partnerów strategicznych, co wpływa na korzystne warunki dystrybucji i promocji produktów.

- *Relacje z partnerami dystrybucyjnymi*

Ugruntowane relacje z platformami sprzedaży cyfrowej zapewniają Spółce szeroki zasięg dystrybucji. Efektywna współpraca z tymi partnerami przyczynia się do lepszej widoczności gier na rynku oraz zwiększenia ich sprzedaży.

- *Systemy ochrony własności intelektualnej*

Wdrożone mechanizmy prawne i technologiczne chronią inwestycje w rozwój produktów, minimalizując ryzyko kopiowania i naruszeń. Stabilność tych zabezpieczeń daje Spółce możliwość długoterminowego planowania i inwestowania w rozwój nowych tytułów.

Podsumowując, model biznesowy Spółki jest powiązany z posiadanymi zasobami niematerialnymi. Własność intelektualna, wiedza i doświadczenie zespołu, silna marka oraz strategiczne partnerstwa tworzą synergiczne fundamenty, które nie tylko umożliwiają rozwój innowacyjnych produktów, ale także stanowią trwałe źródło przewagi konkurencyjnej i wartości rynkowej Spółki.

### **1.11. Wpływ działalności przedsiębiorstwa na środowisko naturalne.**

Działalność Spółki nie wpływa ujemnie na środowisko naturalne.

### **1.12. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.**

Spółka w roku 2024 prowadzi prace rozwojowe dotyczące projektu Cyber Slash.

### **1.13. 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 ponad 10 lat, powstało w lipcu 2014 roku i od tego czasu regularnie rozwija swój potencjał rynkowy poprzez rozbudowywanie zespołu, technologii i portfolio. Graficy, programiści, dźwiękowcy, projektanci – weterani i młode talenty. Podstawowymi środowiskami pracy w ONE MORE LEVEL S.A. jest silnik Unreal Engine, których wszechstronność umożliwia produkcję gier na wiele platform jednocześnie.

ONE MORE LEVEL S.A. jest certyfikowanym wydawcą i deweloperem na wszystkie najpopularniejsze platformy dostępne na rynku. Gry ONE MORE LEVEL produkowane są z myślą o takich platformach jak Microsoft Xbox Series X|S, Sony PlayStation 5, Nintendo Switch oraz Steam. Siedziba ONE MORE LEVEL S.A. mieści się w Krakowie – jednym z najważniejszych ośrodków branży gamedev w Polsce. Lokalizacja ułatwia pozyskiwanie doświadczonych

specjalistów, a także umożliwia łatwy dostęp do podwykonawców i usług niezbędnych podczas realizacji projektów studia, bez względu na skalę przedsięwzięcia. W znacznym stopniu ułatwia to radzenie sobie z jednym z największych ryzyk, z jakim wiąże się działalność w branży gier komputerowych, czyli małej dostępności wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

#### 1.14. 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, osiąganego 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 nasylenie rynku w momencie premiery danego produktu. Jednocześnie wysoka jakość produktów Spółki

pozwała pozycjonować je w tych segmentach rynku, w których nie funkcjonują mniej doświadczone i słabsze podmioty,

- wysoka jakość produktów Spółki jest zapewniana przez doświadczone zespoły produkcyjne, efektywne struktury organizacyjne, bogate know-how i dostęp do najnowszych technologii,
  - aby uniknąć ryzyka spadku zainteresowania produktami Spółki związanego z możliwym pogorszeniem się sytuacji gospodarczej na rynkach docelowych, planowane jest sprzedawanie produktów po konkurencyjnych cenach.
- *Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży*

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

- *Ryzyko walutowe*

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

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

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

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

- *Ryzyko zmian regulacji prawnych*

Pewne zagrożenie mogą stanowić zmiany przepisów prawa lub różne jego interpretacje. Niespójność, brak jednolitej interpretacji przepisów prawa oraz częste nowelizacje pociągają za sobą poważne ryzyko w prowadzeniu działalności gospodarczej. Ewentualne zmiany, w szczególności przepisów dotyczących działalności budowlanej, ochrony środowiska, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych, prawa handlowego (w tym prawa spółek i prawa regulującego zasady funkcjonowania rynku kapitałowego), mogą zmierzać w kierunku powodującym wystąpienie negatywnych

skutków dla działalności grupy kapitałowej. Wejście w życie nowych regulacji obrotu gospodarczego może wiązać się z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów, niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej, itp. Powyższe okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki Spółki.

- *Ryzyko związane z niestabilnością systemu podatkowego*

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

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

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

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

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

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

- *Ryzyko inwestycji na rynku NewConnect*

Inwestor inwestujący w akcje jednostki musi być świadom faktu, że inwestycja ta jest bardziej ryzykowna niż inwestycja w akcje spółek notowanych na rynku podstawowym GPW. Na rynku NewConnect dominuje szczególnie wysoka zmienność cen akcji w powiązaniu z niską płynnością obrotu. Inwestowanie w akcje na rynku NewConnect musi być rozważane w perspektywie średnio i długoterminowej inwestycji.

- *Ryzyko związane z zawieszeniem obrotu papierów wartościowych Spółki*

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



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

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

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

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

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

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

§ 12 ust. 3 Regulaminu ASO stanowi, że przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu Organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi. Do terminu zawieszenia w tym przypadku nie stosuje się postanowienia § 11 ust. 1. Ponadto zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, w przypadku gdy obrót instrumentami finansowymi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub powoduje naruszenie interesów inwestorów, wówczas na żądanie Komisji Nadzoru Finansowego, organizator alternatywnego systemu obrotu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję instrumenty finansowe.

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

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

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

## 2.2. Instrumenty finansowe.

W roku od 1 stycznia 2024 do 31 grudnia 2024 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych przede wszystkim w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

## 3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI, SYTUACJA FINANSOWA I MAJĄTKOWA SPÓŁKI.

### 3.1. Realizowane przez Spółkę projekty gier.

#### GHOSTRUNNER 2

Spółka, na mocy umowy zawartej 13 maja 2021 r. z 505 Games S.p.A., właścicielem IP „Ghostrunner”, realizuje projekt gry „Ghostrunner 2”. Zgodnie z umową Spółka stworzyła grę w wersjach na PC oraz na konsole PS5 i Xbox Series. Z tytułu realizacji umowy Spółce przysługiwało wynagrodzenie stałe w wysokości 5 mln EUR, płatne proporcjonalnie do realizacji umowy. Ponadto Spółka jest uprawniona do określonego procentowo udziału w dochodzie ze sprzedaży gry (tantem). Umowa precyzuje, iż dochód ze sprzedaży gry stanowić będzie różnicę między przychodami netto ze sprzedaży, a określoną z góry maksymalną kwotą kosztów realizacji Gry (tzw. hard recoup).

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

Ghostrunner 2 został wydany 26 października 2023 r. Gra spotkała się z pozytywnym przyjęciem ze strony zarówno graczy, jak i profesjonalnych recenzentów. Na dzień sporządzenia raportu Gra posiadała 82% pozytywnych recenzji na Steam oraz 80 wynik Metascore (agregujący profesjonalne recenzje). Wysoka jakość gry, potwierdzona ocenami graczy oraz krytyków, zgodnie z umową z wydawcą uprawniała Spółkę do otrzymania dodatkowego wynagrodzenia w wysokości 0,5 mln EUR, które zostało rozpoznane w rachunku wyników za pierwszy kwartał 2024 roku.

Z tytułu realizacji wersji podstawowej gry, w okresie od zawarcia umowy do 31.12.2024 r. Spółka rozpoznała przychody na kwotę 4,93 mln EUR. Z tytułu dodatkowego wsparcia dla gry Spółka otrzymała, do dnia 31.12.2024 r., kwotę 0,59 mln EUR.

Jak wynika z raportu sprzedażowego otrzymanego od wydawcy gry, w okresie do 31 grudnia 2024 r. sprzedanych zostało 542 tys. kopii Ghostrunner 2 (sell-in). Sprzedaż 457 tys. kopii została do 31 grudnia 2024 r. rozliczona przez wydawcę. Rozliczona do 31 grudnia 2024 r. sprzedaż Ghostrunner 2 nie wygenerowała dla One More Level dodatkowego wynagrodzenia (z tytułu tantem).

**CYBER SLASH**

Projekt dynamicznej, widowiskowej gry akcji (gameplay driven), rozwijany w ramach Spółki od IV kwartału 2020 roku. Projekt obecnie był realizowany we współpracy z Private Division, marką wydawniczą Take-Two Interactive Software, Inc, z którym Spółka zawarła 23 listopada 2022 r. umowę produkcyjną i wydawniczą. W dniu 29 maja 2024 roku Spółka otrzymała informację od Take-Two Interactive Software, Inc o skorzystaniu z klauzuli w umowie produkcyjnej i wydawniczej dla projektu Cyber Slash umożliwiającej Take-Two Interactive wypowiedzenie Umowy bez podania przyczyn tej decyzji. Na moment sporządzenia raportu Spółka kontynuuje prace zgodnie z harmonogramem korzystając ze środków własnych Spółki.

Zarząd Spółki dokonuje przeglądu szerokiego zakresu opcji strategicznych dla projektu Cyber Slash, w tym m.in. self-publishing, zawarcie umowy wydawniczej dla projektu, pozyskanie finansowania celowego dla realizacji projektu w drodze podwyższenia kapitału lub ewentualnie obligacji, w celu finansowania lub współfinansowania działalności produkcyjnej oraz wydawniczej. Zarząd Spółki informuje, że dotychczas nie zostały podjęte żadne decyzje związane z wyborem konkretnej opcji strategicznej, a ponadto nie ma pewności, czy i kiedy taka decyzja zostanie podjęta.

Spółka jest wyłącznym właścicielem praw autorskich projektu.

**3.2. Istotne zdarzenia w Spółce w 2024 roku.****Styczeń 2024 r.**

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

**Luty 2024 r.**

- Ogłoszenie o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia na dzień 28 lutego 2024 roku  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 1/2024) oraz raport EBI Spółki nr 2/2024
- Treść uchwał podjętych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 28 lutego 2024 roku  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 3/2024)
- Wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 28 lutego 2024 roku  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 2/2024)

**Marzec 2024 r.**

- Podjęcie uchwały w sprawie istotnego odpisu aktualizacyjnego  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 3/2024)
- Raport roczny za rok 2023  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 4/2024)

**Kwiecień 2024 r.**

- Informacja o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 5/2024)

**Maj 2024 r.**

- Raport kwartalny za I kwartał 2024 r.  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 6/2024)
- Ogłoszenie o zwołaniu Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia na dzień 21 czerwca 2024 roku  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 7/2024 oraz raport ESPI Spółki nr 4/2024)
- Rozpoczęcie przeglądu opcji strategicznych, wypowiedzenie umowy dla projektu Cyber Slash  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 5/2024)

**Czerwiec 2024 r.**

- Transakcje zrealizowane przez osobę pełniącą obowiązki zarządcze  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 6/2024)
- Treść uchwał podjętych na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 21 czerwca 2024 roku  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 8/2024)
- Wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 21 czerwca 2024 roku  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 87/2024)

**Sierpień 2024 r.**

- Podpisanie porozumienia dotyczącego zakończenia współpracy z Take-Two Interactive Software, Inc  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 8/2024)
- Raport kwartalny za II kwartał 2024 r.  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 9/2024)

**Wrzesień 2024 r.**

- Umowa z Microsoft Corporation w sprawie wydania gry Cyber Slash w wersjach na konsole Xbox  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 9/2024)
- Przyjęcie Strategii rozwoju Spółki na lata 2024-2029  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 10/2024)

**Październik 2024 r.**

- Zawarcie listu intencyjnego w zakresie finansowania dłużnego  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 11/2024)
- Zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia na dzień 14 listopada 2024 roku  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 12/2024; EBI nr 10/2024)

**Listopad 2024 r.**

- Raport kwartalny za III kwartał 2024 r.  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 11/2024)
- Zmiany w składzie Rady Nadzorczej  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 12/2024)
- Podjęcie uchwały w przedmiocie emisji obligacji zamiennych na akcje  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 13/2024)
- Treść uchwał podjętych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 14 listopada 2024 roku  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 14/2024)
- Wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu w dniu 14 listopada 2024 roku  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 13/2024)
- Zmiana treści Statutu Emitenta  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 15/2024)

**3.3. Istotne zdarzenia w Spółce po dniu bilansowym 31 grudnia 2024 r.****Styczeń 2025 r.**

- Daty przekazywania raportów okresowych w 2025 roku  
(szczegóły: raport EBI Spółki nr 1/2025)

**Marzec 2025 r.**

- Podjęcie przez Zarząd uchwały w sprawie ustanowienia odpisu aktualizacyjnego  
(szczegóły: raport ESPI Spółki nr 1/2025)

### 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 dniu 18 września 2024 r. Zarząd Spółki przyjął Strategię rozwoju Spółki na lata 2024-2029, której główne założenia zaprezentowane są poniżej.

Strategia zakłada, że podstawowy cel Spółki, jakim jest pomnażanie jej kapitału i wzrost wartości Spółki dla Akcjonariuszy, w perspektywie do 2029 r. będzie realizowany poprzez rozwój działalności w obszarze produkcji gier akcji dedykowanych na urządzenia PC oraz konsole. Celem Spółki na lata 2024-2029 jest realizacja gier opartych o dwa autorskie, należące do Spółki, koncepty (IP), obecnie rozwijane pod kodowymi nazwami Cyber Slash oraz Project Swift. W celu zwiększenia efektywności procesów produkcyjnych oraz zwiększenia unikalności produkowanych gier, Spółka planuje powołanie wewnętrznego działu R&D - Code AI, odpowiedzialnego za włączenie AI w projekty realizowane przez One More Level. Dla zmaksymalizowania szans na sukces realizowanych przez Spółkę projektów planowane jest także powołanie działu wydawniczego i rozpoczęcie działalności self-publishing. W okresie realizacji strategii Spółka zakłada wydanie dwóch gier (rozwijających IP Cyber Slash oraz Project Swift) oraz zakończenie realizacji trzeciego tytułu.

Strategia zakłada finansowanie działalności Spółki ze środków własnych, wypracowanych z komercjalizacji wcześniej wydanych gier, finansowanie się długiem i ze środków pozyskanych w ramach podwyższenia kapitału zakładowego Spółki.

W październiku br. podpisaliśmy list intencyjny z podmiotem potencjalnie zainteresowanym udzieleniem nam finansowania dłużnego.

W listopadzie Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie emisji obligacji na okaziciela zamiennych na akcje Spółki serii D z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii D z wyłączeniem w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy.

W ramach Uchwały postanowiono o emisji, w jednej lub wielu seriach, nie więcej niż 220.000 obligacji na okaziciela zamiennych na akcje Spółki serii D emitowane w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki („Obligacje Zamienne”), o wartości nominalnej 100,00 zł każda Obligacja Zamienna i łącznej wartości nominalnej Obligacji Zamiennych nie wyższej niż 22.000.000 zł, przy czym liczba Obligacji Zamiennych emitowanych w ramach danej serii Obligacji („Obligacje Zamienne danej serii”) zostanie każdorazowo określona w uchwale Zarządu Spółki w przedmiocie emisji Obligacji Zamiennych danej serii i ustalenia szczegółowych warunków ich emisji. Zarząd Spółki jest uprawniony do

podejmowania uchwał w przedmiocie emisji poszczególnych serii Obligacji Zamiennych nie dłużej niż do upływu okresu 6 miesięcy od dnia podjęcia Uchwały.

Cena emisyjna 1 Obligacji Zamiennej będzie równa jej wartości nominalnej i wynosić będzie 100,00 zł. Obligacje Zamienne będą oprocentowane, niezabezpieczone albo zabezpieczone, z okresem zapadalności nie krótszym niż 2 lata i dłuższym niż 3 lata od dnia ich emisji.

Maksymalna wysokość podwyższenia kapitału zakładowego Spółki dokonanego w drodze zamiany Obligacji Zamiennych na Akcje Serii D wynosi 1.100.000,00 zł. Cena emisyjna 1 Akcji Serii D wynosić będzie 70% średniej ważonej wolumenem obrotu ceny akcji Spółki w obrocie zorganizowanym z ostatnich 3 miesięcy kalendarzowych poprzedzających pierwszy dzień przyjmowania od obligatariuszy oświadczeń o dokonaniu zamiany Obligacji Zamiennych na Akcje Serii D wskazany w warunkach emisji Obligacji Zamiennych danej serii, z zastrzeżeniem, że (1) cena emisyjna 1 Akcji Serii D będzie nie niższa niż 2,00 zł, (2) w przypadku, gdy w Dniu Zamiany wartość nominalna akcji Spółki będzie wyższa niż 2,00 zł cena emisyjna 1 Akcji Serii D będzie nie niższa niż jej wartość nominalna, (3) cena emisyjna 1 Akcji Serii D będzie nie wyższa niż 100,00 zł.

Termin wykonania prawa do objęcia Akcji Serii D nie może przypadać wcześniej niż 2 lata od dnia emisji Obligacji Zamiennych danej serii i później niż w dniu wykupu Obligacji Zamiennych danej serii, przy czym w żadnym wypadku termin wykonania prawa do objęcia Akcji Serii D nie może przypadać później niż w dniu 31 sierpnia 2028 r.

Kontynuujemy również prace w ramach przeniesienia notowań akcji Spółki na rynek główny GPW. Zakładamy, że do końca I kwartału 2025 r. złożymy do UKNF prospekt emisyjny, niezbędny do zmiany rynku notowań.



**ONE**  
MORE LEVEL

# ŁAD KORPORACYJNY

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



46881.225.1

## 5. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO.

Spółka przyjmuje model biznesowy i strategię biznesową, które powinny brać pod uwagę oczekiwania akcjonariuszy oraz wychodzić naprzeciw potrzebom interesariuszy, w tym także – w zakresie odpowiednim do rodzaju oraz skali prowadzonej działalności - uwzględniać kwestie ESG.

Spółka prowadzi przejrzystą i rzetelną politykę informacyjną oraz dba o systematyczną, należytą komunikację z inwestorami i analitykami.

Rada Nadzorcza i Zarząd mają decydujące znaczenie dla prawidłowego funkcjonowania Spółki, jej długoterminowego rozwoju, osiągania strategicznych celów i uzyskiwania satysfakcjonujących wyników. Mając na uwadze dbałość o najwyższe standardy w zakresie zarządzania Spółką i sprawowania nad nią nadzoru, osoby podejmujące decyzje w sprawie wyboru członków zarządu lub rady nadzorczej dążą do zapewnienia wszechstronności i różnorodności tych organów, między innymi pod względem wykształcenia, specjalistycznej wiedzy, doświadczenia zawodowego i płci, tak by w skład zarządu i rady nadzorczej powoływane były osoby posiadające kwalifikacje, kompetencje i doświadczenie niezbędne do prawidłowego wywiązywania się przez te organy z ich obowiązków i zadań.

Zachowując niezależność opinii i osądów, członkowie zarządu i członkowie rady nadzorczej powinni działać w interesie Spółki.

Skuteczne, odpowiednie do wielkości Spółki i rodzaju oraz skali prowadzonej działalności rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, nadzoru zgodności działalności z prawem oraz audytu wewnętrznego stanowią nieodzowne narzędzia faktycznego sprawowania nadzoru nad Spółką.

**Informacja o aktualnym stanie stosowania zasad ładu korporacyjnego określonych w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect 2024”:**

Treść zasady	Stosowanie zasady TAK/NIE	Komentarz Spółki
1. Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:		
1.1. podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności;	TAK	
1.2. krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	
1.3. datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	
1.4. skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	
1.5. informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;	NIE	Z uwagi na brak posiadania takich informacji. Spółka będzie dążyć do stosowania tej zasady.
1.6. dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	

1.7. udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	
1.8. wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	TAK	Dane finansowe zawarte są w raportach okresowych zamieszczanych na stronie internetowej Spółki.
1.9. aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	
1.10. dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	
1.11. raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	TAK	
1.12. kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	
1.13. sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	TAK	
1.14. informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;	TAK	
1.15. opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	Informacja ta jest częścią zamieszczonego na stronie internetowej raportu rocznego.
1.16. dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	
2. Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.	TAK	
3. Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	NIE	Spółka nie analizowała do tej pory niezależności kandydatów do Rady Nadzorczej. Spółka będzie dążyć do stosowania tej zasady w przyszłości.
4. Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	
5. Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	TAK	Z uwagi na płaską strukturę organizacyjną w konsekwencji niewielkiego zatrudnienia w Spółce, czynności te sprawują osoby powołane do organów zarządzających i nadzorczych Spółki, wspierający się zewnętrznymi doradcami i audytorami.

<p>6. Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.</p>	<p>TAK</p>	
<p>7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.</p>	<p>TAK</p>	<p>W zakresie wyrażania wstępnych opinii w sprawach stanowiących przedmiot uchwał Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy.</p>
<p>8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.</p>	<p>TAK</p>	
<p>9. W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2 - 4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.</p>	<p>TAK</p>	
<p>10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.</p>	<p>TAK</p>	
<p>11. Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.</p>	<p>TAK</p>	
<p>12. Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązany zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązanym podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.</p>	<p>NIE</p>	<p>Z uwagi na brak takich kompetencji Rady Nadzorczej uregulowanych w Statucie Spółki bądź aktach normatywnych.</p>
<p>13. W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.</p>	<p>TAK</p>	
<p>14. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	<p>TAK</p>	



**ONE**  
MORE LEVEL

## POZOSTAŁE INFORMACJE



46881.225.1

## 6. POZOSTAŁE INFORMACJE DOTYCZĄCE SPÓŁKI.

### 6.1. Dodatkowe wyjaśnienia do kwot wykazanych w sprawozdaniu finansowym.

Nie dotyczy.

### 6.2. Pozostałe istotne informacje.

Nie dotyczy.

Kraków, dnia 15 marca 2025 roku

Szymon Bryła  
Prezes Zarządu

Radosław Ratusznik  
Wiceprezes Zarządu

Łukasz Górski  
Wiceprezes Zarządu





## DANE FIRMOWE

**ONE MORE LEVEL S.A.**

Al. Gen. Tadeusza Bora-Komorowskiego 25D

31-476 Kraków

NIP: 967-134-22-64

REGON: 340906616

## KONTAKT DLA INWESTORÓW

**Błażej Dowgielski**

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

telefon: +48 692 823 744