

ONE MORE LEVEL S.A.



RAPORT okresowy za I kwartał 2019 r. za okres od 01.01.2019 r. do 31.03.2019 r.

opublikowany w dniu 11 maja 2019 roku

Raport sporządzony został przez spółkę ONE MORE LEVEL Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie, przy ul. Bohaterów Września 82, 31-621 Kraków (dalej również: Spółka, Emitent), zgodnie z wymogami określonymi w załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”.



Agenda:

1. Podstawowe informacje o Emitencie	3
2. Wybrane dane finansowe Emitenta	7
3. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Emitenta.....	8
A. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu kwartalnego	8
B. Bilans.....	10
C. Rachunek zysków i strat.....	15
D. Rachunek przepływów pieniężnych	17
E. Zestawienie zmian w kapitale własnym.....	20
4. Komentarz Zarządu na temat czynników mających wpływ na wyniki finansowe Spółki	22
5. Informacje na temat aktywności jaką w okresie objętym raportem podjęto w obszarze rozwoju prowadzonej działalności.....	24
6. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości realizacji publikowanych prognoz finansowych na dany rok obrotowy.....	28
7. Wskazanie jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta na ostatni dzień okresu objętego raportem kwartalnym.....	28
8. Wskazanie przyczyn nie sporządzenia przez Emitenta skonsolidowanych sprawozdań finansowych	28
9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	28
10. Oświadczenie Zarządu	28

1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma Emitenta:	ONE MORE LEVEL S.A.
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	Kraków 31-621, ul. Bohaterów Września 82
Telefon:	+48 12 654 05 19
Faks:	+48 12 654 05 19
Adres poczty elektronicznej:	info@omlgames.com
Adres strony internetowej:	http://www.omlgames.com/pl/
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
Czas trwania	czas nieokreślony
Zarząd	Funkcja
Iwona Cygan-Opyt	Prezes Zarządu
Łukasz Górski	Członek Zarządu
Rada Nadzorcza	Funkcja
Łukasz Nowak	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Kamil Kapustka	Członek Rady Nadzorczej
Radosław Ratusznik	Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Wykurz	Członek Rady Nadzorczej
Jarosław Balsamski	Członek Rady Nadzorczej
Kamila Sadowska	Członek Rady Nadzorczej
Ticker	OML
Rynek notowań	Alternatywny system obrotu NewConnect

Źródło: Emitent

1.1 Profil działalności Emitenta

One More Level S.A. prowadzi działalność w obszarze produkcji gier komputerowych oraz mobilnych. Model biznesowy Emitenta opiera się na ośmiu podstawowych filarach:

- Produkt: model ten zakłada produkcję jednego dużego tytułu raz na dwa lata z wykorzystaniem najnowszych technologii w modelu premium (20\$+) na PC, oraz konsole Sony i Microsoft. Gry silnie oparta na wrażeniach gameplayowych i widowiskowości, dzięki czemu łatwiej zachęcić media oraz graczy do sięgnięcia po produkty Emitenta.
- Innowacyjność: każdy tytuł oparty jest na innowacyjnym pomysle i realizowany z wykorzystaniem najnowszych technologii; Spółka uważa, że aby tytuł dobrze się sprzedawał i nie wymagał dużych nakładów na promocję musi posiadać wyjątkową cechę przykuwającą gracza do ekranu.
- Motywacja: silny akcjonariat z udziałem kadry menedżerskiej; Akcjonariuszami Spółki są najważniejsi menedżerowie, co sprawia, iż poprzez posiadane akcje są oni zmotywowani do pracy nad wzrostem jej wartości i wypracowywaniem, zysku który może być przeznaczony na wypłatę dywidendy.
- Efektywność: tytuły realizowane przy możliwie ostrożnym budżecie i zachowaniu wysokiej efektywności kosztowej / powiązanie wynagrodzenia zespołów z sukcesem sprzedażowym produkcji; Wdrożony system motywacyjny zakłada powiązanie wynagrodzenia zespołów programistycznych z wynikami sprzedażowymi i finansowymi wydawanych tytułów. Stosunkowo niskie wynagrodzenie stałe przy produkcji jest istotnie rekompensowane twórcom poprzez ich udział w podziale zysków osiągniętych ze sprzedaży gier. Twórcy tym samym zmotywowani są do wysokiego zaangażowania w pracę nad tytułem.
- Dystrybucja: sprzedaż na najbardziej nośnych platformach w celu optymalizacji marży; Emitent koncentruje się na dystrybucji cyfrowej, gdzie brak kosztów wytworzenia kolejnej kopii podnosi marżowość produkcji. Na konsolach dodatkowo dochodzi brak zwrotów oraz piractwa przy tym modelu sprzedaży.
- Monitoring: ciągły monitoring i weryfikacja pomysłów przez społeczność graczy (social media). Monitoring ma dwa podstawowe wymiary:
 - ciągły monitoring postępów prac nad tytułami w studiu. Jest to możliwe z uwagi na fakt, iż Spółką zarządza team z wieloletnim doświadczeniem w produkcji gier,
 - monitoring odbioru tytułów przez społeczność graczy. W celu uzyskania informacji na temat odbioru gry i przestrzeni, w których może zostać ona ulepszona, swoje tytuły Spółka pokazuje graczom już na wczesnym etapie produkcji.
- Kontynuacja: na podstawie wyników sprzedażowych wyłaniane są tytuły, których kontynuacje przygotowywane będą już przy wyższym budżecie.
- Rozpoznawalność: budowa rozpoznawalnego brandu poprzez sukces gry, co ułatwia sprzedaż kolejnej gry o większej skali.

Emitent odpowiada za cały proces związany z produkcją każdego wydawanego tytułu – od zgromadzenia zespołu lub nawiązania współpracy z istniejącym zespołem, poprzez rozwój i produkcję, testy, aż po wydanie gotowego tytułu. God's Trigger jak i kolejna gra Spółki ma swoich wydawców. Emitent aktywnie uczestniczy w marketingu tych tytułów ale za politykę sprzedaży (cena) oraz plan marketingowy odpowiada wydawca.

One More Level S.A. w wyniku transformacji i połączenia działa jako zespół tworzący gry multimedialne. Emitent to doświadczony zespół specjalizujący się w tworzeniu gier wideo przeznaczonych na konsole nowej generacji i komputery osobiste. W takiej strukturze Studio działa od 5 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. Firma składa się z dwudziestu pięciu pracowników specjalizujących się w różnych dziedzinach produkcji gier. Podstawowymi środowiskami pracy w One More Level są silniki Unity i Unreal Engine, których wszechstronność umożliwia produkcję gier na wiele platform jednocześnie.

Emitent przykłada dużą wagę do utrzymywania swoich pracowników na bieżąco z wszystkimi trendami panującymi na rynku gier komputerowych, włączając w to m.in. dbanie o obecność deweloperów One More Level na targach i konferencjach branżowych. Osoby zatrudnione w studio w zdecydowanej większości to deweloperzy z wieloletnim doświadczeniem w branży gier komputerowych, których kariera związana była wcześniej z innymi, bardzo znanymi na rynku firmami.

Dzięki rozbudowanej sieci partnerów, w kraju i zagranicą, a także rosnącej jakości tytułów produkowanych przez One More Level, gry studia spotykają się z dużym zainteresowaniem największych mediów branży gier komputerowych z całego świata, a także są obecne na największych wydarzeniach branżowych, tj. targi Gamescom, czy PAX. Spółka znajduje się w stałej współpracy z takimi firmami jak Nvidia, Razer czy Philips. Poza God's Trigger, w portfolio wydawniczym One More Level znajdują się takie gry jak Warlocks vs Shadows, Race to Mars, czy Deadlings.

Deweloperzy One More Level korzystają z najnowocześniejszych narzędzi przeznaczonych do tworzenia gier komputerowych. Podstawowymi narzędziami pracy są dla nich silniki Unreal Engine 4 i Unity 3D - obecnie najpopularniejsze silniki graficzne na świecie. Oprogramowanie to pozwala tworzyć rozbudowane gry komputerowe wewnątrz zamkniętego interfejsu silnika. W projektach studia One More Level wykorzystywane są także zaawansowane narzędzia pośrednie, m.in. studio motion capture do tworzenia realistycznych animacji postaci.

Specjaliści z One More Level nieustannie przyglądają się nowym trendom stosowanym w tworzeniu gier komputerowych, takim jak np. fotogrametria, czyli skanowanie rzeczywistych obiektów za pomocą serii fotografii, które później przetwarzane są przez program i eksportowane w formie realistycznych modeli 3D.

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 One, Sony Playstation 4, Nintendo Switch oraz Steam. Siedziba One More Level S.A. mieści się w Krakowie - jednym z najważniejszych ośrodków branży gamingowej w Polsce. Lokalizacja ułatwia pozyskiwanie doświadczonych specjalistów, a także umożliwia łatwy dostęp do podwykonawców i usług niezbędnych podczas realizacji projektów studia, bez względu na skalę przedsięwzięcia. W znacznym stopniu ułatwia to radzenie sobie z jednym z największych ryzyk, z jakim wiąże się działalność w branży gier komputerowych, czyli małej dostępności wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

One More Level S.A. tworzy gry wsłuchując się w potrzeby graczy, analizując najnowsze trendy branżowe i poszukując innowacyjnych rozwiązań w sferze produkcji gier wideo. Łącząc wieloletnie doświadczenie z ambicją, studio realizuje swój najważniejszy cel: dostarczanie graczom wyjątkowych wrażeń i satysfakcji z finalnego produktu. Między innymi te cechy sprawiają, że One More Level jest obecnie jednym z najlepiej rozwijających się, oraz jednym z najbardziej interesujących deweloperów gier w kraju, czego dowodem są nie tylko sukcesy projektów studia, ale także uplasowanie firmy na 12 miejscu w rankingu Największych Polskich Producentów Gier w 2018 roku Magazynu Forbes.

2.2. Struktura akcjonariatu i skład organów Emitenta

I. Struktura akcjonariatu

Według najlepszej wiedzy Emitenta, struktura akcjonariatu Spółki ONE MORE LEVEL S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających na dzień 31 marca 2019 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu co najmniej 5 % głosów na walnym zgromadzeniu przedstawia się następująco:

AKCJONARIUSZ	Ilość akcji (szt.)	Udział % w kapitale	Ilość głosów (szt.)	Udział % w głosach
Krzysztof Jakubowski	12 000 000	22,42	12 000 000	22,42
Michał Sokolski	12 000 000	22,42	12 000 000	22,42
January Ciszewski (wraz z Zielona Sp. z o.o.)	4 567 600	8,54	4 567 600	8,54
Tomasz Majewski	3 098 100	5,79	3 098 100	5,79
Artur Górski	3 055 973	5,71	3 055 973	5,71
Grzegorz Wątroba	2 880 000	5,38	2 880 000	5,38
Grzegorz Krupnik	2 880 000	5,38	2 880 000	5,38
Pozostali Akcjonariusze	13 034 767	24,36	13 034 767	24,36
SUMA	53 516 440	100,00	53 516 440	100,00

Źródło: Emitent

II. Skład organów Emitenta

Zarząd:

W skład Zarządu Emitenta w pierwszym kwartale 2019 roku i na dzień 31 marca 2019 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodził:

- Iwona Cygan-Opyt - Prezes Zarządu
- Łukasz Górski - Członek Zarządu

Rada Nadzorcza:

Skład osobowy Rady Nadzorczej w trzecim kwartale 2018 roku nie ulegał zmianie.

W skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodził:

- Łukasz Nowak - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Kamil Kapustka - Członek Rady Nadzorczej
- Radosław Ratusznik - Członek Rady Nadzorczej
- Jarosław Balsamski - Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Wykurz - Członek Rady Nadzorczej
- Kamila Sadowska - Członek Rady Nadzorczej

2. Wybrane dane finansowe Emitenta

I. Wybrane pozycje Bilansu Emitenta (w zł)

Wyszczególnienie	31.03.2019	31.03.2018
Kapitał własny	34 260 544,01	35 924 403,58
Należności długoterminowe	14 248,00	0,00
Należności krótkoterminowe	110 379,05	198 697,63
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	57 942,96	102 632,82
Zobowiązania długoterminowe	685 716,74	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	1 968 583,37	1 722 383,87

Źródło: Emitent

II. Wybrane pozycje Rachunku Zysków i Strat Emitenta (w zł)

Wyszczególnienie	01.01.2019 -31.03.2019	01.01.2018 -31.03.2018
Przychody netto ze sprzedaży	1 005 464,27	210 366,94
Amortyzacja	2 528,76	0,00
Zysk/strata na sprzedaży	413 552,63	-6 295,64
Zysk/strata na działalności operacyjnej	114 198,04	-6 295,64
Zysk/strata brutto	114 177,25	-10 883,17
Zysk/strata netto	114 177,25	-10 883,17

Źródło: Emitent

3. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Emitenta (w zł)

A. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu kwartalnego

Zasady rachunkowości przyjęte przy sporządzaniu sprawozdania finansowego są zgodne z przepisami ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości. Rachunek zysków i strat Spółka sporządziła w wariantcie porównawczym. Rachunek przepływów pieniężnych sporządzono metodą bezpośrednią.

Rzeczowe Aktywa Trwałe oraz wartości niematerialne i prawne

Środki trwałe oraz wartości niematerialne i prawne wycenia się według cen nabycia lub kosztów wytworzenia pomniejszonych o odpisy umorzeniowe, a także o odpisy z tytułu trwałej utraty wartości. Odpisy amortyzacyjne od środków trwałych i wartości niematerialnych i prawnych dokonywane są na podstawie planu amortyzacji, zawierającego stawki i kwoty rocznych odpisów. Amortyzacja jest dokonywana metodą liniową. Stosowane stawki amortyzacyjne ustalane są w oparciu o okres ekonomicznej użyteczności środków trwałych (wartości niematerialnych i prawnych).

Komputery umarzone są przez okres 3 lat. Inne urządzenia techniczne umarzone są przez okres 5 lat. Samochody osobowe oraz ciężarowe (zarówno będące własnością spółki, jak i użytkowane na podstawie umowy leasingu finansowego zgodnie z UOR) umarzone są przez okres 4 lat.

Środki trwałe oraz wartości niematerialne i prawne o niskiej jednostkowej wartości początkowej to znaczy poniżej 3,5 tysiąca złotych odnoszone są jednorazowo w koszty.

Zapasy

Zapasy na dzień bilansowy wyceniane są w cenie nabycia, zakupu lub wytworzenia nie wyższych od ceny sprzedaży netto danego składnika. Wartość rozchodu zapasów jest ustalana przy zastosowaniu metody pierwsze weszło - pierwsze wyszło. Zapasy na dzień bilansowy wyceniane są w cenie nabycia, zakupu lub wytworzenia nie wyższych od ceny sprzedaży netto danego składnika. Zapasy, które utraciły swoją wartość handlową i użytkową obejmuje się odpisem aktualizującym. Odpisy aktualizujące wartość składników zapasów zalicza się odpowiednio do pozostałych kosztów operacyjnych.

Należności

Na dzień nabycia lub powstania należności krótkoterminowe ujmuje się według wartości nominalnej, czyli według wartości określonej przy ich powstaniu. Natomiast na dzień bilansowy należności krótkoterminowe wycenia się w kwocie wymaganej zapłaty, z zachowaniem zasady ostrożności. Odpisy aktualizujące wartość należności dokonywane są wg następujących zasad:

- Należności przeterminowane powyżej 360 dni obejmowane są odpisem w pełnej wysokości,
- W pozostałych przypadkach obowiązuje indywidualna ocena dokonana przez kierownika jednostki.

W uzasadnionych przypadkach kierownik jednostki może odstąpić od tworzenia odpisów aktualizujących należności. Do takich przypadków należy zaliczyć między innymi zapłatę po dniu bilansowym, a przed datą sporządzenia sprawozdania finansowego.

Do należności krótkoterminowych zaliczono wszystkie należności z tytułu dostaw i usług, niezależnie od umownego terminu ich zapłaty oraz należności z pozostałych tytułów wymagalne w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Środki pieniężne

Środki pieniężne w kasie i na rachunku bankowym wycenia się według wartości nominalnej.

Rozliczenia międzyokresowe

Spółka dokonuje czynnych rozliczeń międzyokresowych kosztów, jeżeli dotyczą one przyszłych okresów sprawozdawczych. Bierne rozliczenia międzyokresowe kosztów dokonywane są w wysokości prawdopodobnych zobowiązań przypadających na bieżący okres sprawozdawczy.

Kapitały

Kapitał podstawowy jest ujmowany w wysokości określonej w statucie i wpisanej w rejestrze sądowym. Różnice między wartością emisyjną i wartością nominalną akcji są ujmowane w kapitale zapasowym. Koszty poniesione na emisję nowych akcji pomniejszają kapitał zapasowy z tytułu emisji akcji powyżej ich wartości nominalnej do wysokości tego kapitału. Pozostałe koszty są zaliczane do kosztów finansowych.

Rezerwy

Rezerwy tworzone są w przypadku, gdy na Spółce ciąży istniejący obowiązek (prawny lub zwyczajowy) wynikający ze zdarzeń przeszłych i gdy jest pewne lub wysoce prawdopodobne, że wypełnienie tego obowiązku spowoduje konieczność wydatkowania środków pieniężnych, oraz gdy można dokonać wiarygodnego oszacowania kwoty tego zobowiązania.

Zobowiązania

Wyceniane są na dzień bilansowy w kwocie wymaganej zapłaty.

Przychody ze sprzedaży

Obejmują należne lub uzyskane kwoty netto ze sprzedaży, tj. pomniejszone o należny podatek od towarów i usług (VAT), ujmowany w okresach, których dotyczą.

B. Bilans (w zł)

AKTYWA	31.03.2019	31.03.2018
A. AKTYWA TRWAŁE	35 096 058,62	35 967 379,85
I. Wartości niematerialne i prawne	34 761 091,51	35 958 509,88
1. Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00	0,00
2. Wartość firmy	34 761 091,51	35 958 509,88
3. Inne wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
4. Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	86 601,11	8 869,97
1. Środki trwałe	86 601,11	8 869,97
a) grunty (w tym prawo wieczystego użytkowania gruntu)	0,00	0,00
b) budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	80 429,08	0,00
c) urządzenia techniczne i maszyny	0,00	975,51
d) środki transportu	6 172,03	7 894,46
e) inne środki trwałe	0,00	0,00
2. Środki trwałe w budowie	0,00	0,00
3. Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00	0,00
III. Należności długoterminowe	14 248,00	0,00
1. Od jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Od pozostałych jednostek	14 248,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
1. Nieruchomości	0,00	0,00
2. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
– udziały lub akcje	0,00	0,00
– inne papiery wartościowe	0,00	0,00
– udzielone pożyczki	0,00	0,00
– inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00

b) w pozostałych jednostkach, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
– udziały lub akcje	0,00	0,00
– inne papiery wartościowe	0,00	0,00
– udzielone pożyczki	0,00	0,00
– inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
c) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
- udziały lub akcje	0,00	0,00
- inne papiery wartościowe	0,00	0,00
- udzielone pożyczki	0,00	0,00
- inne długoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
4. Inne inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	234 118,00	0,00
1. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	234 118,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
B. AKTYWA OBROTOWE	3 867 652,53	1 679 407,60
I. Zapasy	3 691 196,50	1 370 231,88
1. Materiały	0,00	0,00
2. Półprodukty i produkty w toku	3 691 196,50	1 370 231,88
3. Produkty gotowe	0,00	0,00
4. Towary	0,00	0,00
5. Zaliczki na dostawy i usługi	0,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	110 379,05	198 697,63
1. Należności od jednostek powiązanych	0,00	0,00
a) z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00
– do 12 miesięcy	0,00	0,00
– powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b) inne	0,00	0,00
2. Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a) z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00	0,00
– do 12 miesięcy	0,00	0,00
– powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b) inne	0,00	0,00

3. Należności od pozostałych jednostek	110 379,05	198 697,63
a) z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	110 379,05	116 117,81
– do 12 miesięcy	110 379,05	116 117,81
– powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b) z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	0,00	0,00
c) inne	0,00	82 579,82
d) dochodzone na drodze sądowej	0,00	0,00
III. Inwestycje krótkoterminowe	57 942,96	102 632,82
1. Krótkoterminowe aktywa finansowe	57 942,96	102 632,82
a) w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
– udziały lub akcje	0,00	0,00
– inne papiery wartościowe	0,00	0,00
– udzielone pożyczki	0,00	0,00
– inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
– udziały lub akcje	0,00	0,00
– inne papiery wartościowe	0,00	0,00
– udzielone pożyczki	0,00	0,00
– inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00	0,00
c) środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	57 942,96	102 632,82
– środki pieniężne w kasie i na rachunkach	57 942,96	102 632,82
– inne środki pieniężne	0,00	0,00
– inne aktywa pieniężne	0,00	0,00
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00	0,00
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	8 134,02	7 845,27
C. Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM		
	38 963 711,15	37 646 787,45

PASywa	31.03.2019	31.03.2018
A. KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	34 260 544,01	35 924 403,58
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	5 351 644,00	5 351 644,00
II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:	31 200 000,00	31 200 000,00
– nadwyżka wartości sprzedaży/emisyjnej nad wartością nominalną udziałów (akcji)	31 200 000,00	31 200 000,00
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:	0,00	0,00
– z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym:	0,00	0,00
– tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-2 405 277,24	-616 357,25
VI. Zysk (strata) netto	114 177,25	-10 883,17
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00
B. ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	4 703 167,14	1 722 383,87
I. Rezerwy na zobowiązania	72 444,25	0,00
1. Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	0,00	0,00
2. Rezerwa na świadczenia emerytalne i podobne	29 238,78	0,00
– długoterminowa	29 238,78	0,00
– krótkoterminowa	0,00	0,00
3. Pozostałe rezerwy	43 205,47	0,00
– długoterminowe	0,00	0,00
– krótkoterminowe	43 205,47	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	685 716,74	0,00
1. Wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
2. Wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
3. Wobec pozostałych jednostek	685 716,74	0,00
a) kredyty i pożyczki	685 716,74	0,00
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
c) inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d) zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
e) inne	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	1 968 583,37	1 722 383,87

1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00	0,00
a) z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
– do 12 miesięcy	0,00	0,00
– powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b) inne	0,00	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00	0,00
a) z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00	0,00
– do 12 miesięcy	0,00	0,00
– powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
b) inne	0,00	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	1 968 583,37	1 722 383,87
a) kredyty i pożyczki	417 545,29	1 025 526,07
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
c) inne zobowiązania finansowe	0,00	0,00
d) z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	258 050,68	99 134,37
– do 12 miesięcy	258 050,68	99 134,37
– powyżej 12 miesięcy	0,00	0,00
e) zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00	0,00
f) zobowiązania wekslowe	0,00	0,00
g) z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	1 261 079,01	510 642,68
h) z tytułu wynagrodzeń	31 878,39	87 080,75
i) inne	30,00	0,00
4. Fundusze specjalne	0,00	0,00
IV. Rozliczenia międzyokresowe	1 976 422,78	0,00
1. Ujemna wartość firmy	0,00	0,00
2. Inne rozliczenia międzyokresowe	1 976 422,78	0,00
– długoterminowe	0,00	0,00
– krótkoterminowe	1 976 422,78	0,00
PASYWA RAZEM 38 963 711,15 37 646 787,45		

C. Rachunek zysków i strat [wariant porównawczy] (w zł)

wyszczególnienie	01.01.2019 -31.03.2019	01.01.2018 -31.03.2018
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:	1 005 464,27	210 366,94
– od jednostek powiązanych nieobjętych metodą konsolidacji pełnej	0,00	0,00
I. Przychody netto ze sprzedaży produktów	531 934,96	210 366,94
II. Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	473 529,31	0,00
III. Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
IV. Przychody netto ze sprzedaży tow. i materiałów	0,00	0,00
B. Koszty działalności operacyjnej	591 911,64	216 662,58
I. Amortyzacja	2 528,76	0,00
II. Zużycie materiałów i energii	8 339,33	32,07
III. Usługi obce	188 611,21	16 128,85
IV. Podatki i opłaty, w tym:	7 497,75	390,00
– podatek akcyzowy	0,00	0,00
V. Wynagrodzenia	320 161,91	183 192,58
VI. Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia w tym:	63 145,70	16 919,08
– emerytalne	0,00	0,00
VII. Pozostałe koszty rodzajowe	1 626,98	0,00
VIII. Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A–B)	413 552,63	-6 295,64
D. Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00
I. Zysk z tytułu rozchodu niefinans. aktywów trwałych	0,00	0,00
II. Dotacje	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
IV. Inne przychody operacyjne	0,00	0,00
E. Pozostałe koszty operacyjne	299 354,59	0,00

I. Strata z tytułu rozchodu niefinans. aktywów trwał.	0,00	0,00
II. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
III. Inne koszty operacyjne	299 354,59	0,00
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	114 198,04	-6 295,64
G. Przychody finansowe	0,00	0,00
I. Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	0,00	0,00
a) od jedn. powiąz., w tym:	0,00	0,00
– w których jednostka posiada zaangaż. w kapitale	0,00	0,00
b) od jednostek pozostałych, w tym:	0,00	0,00
– w których jednostka posiada zaangaż. w kapitale	0,00	0,00
II. Odsetki, w tym:	0,00	0,00
– od jednostek powiązanych	0,00	0,00
III. Zysk z tytułu rozchodu aktywów finans., w tym:	0,00	0,00
– w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
IV. Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
V. Inne	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	20,79	4 587,53
I. Odsetki, w tym:	20,79	4 587,53
– dla jednostek powiązanych	0,00	0,00
II. Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
– w jednostkach powiązanych	0,00	0,00
III. Aktualizacja wartości aktywów finan.	0,00	0,00
IV. Inne	0,00	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	114 177,25	-10 883,17
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (N-O-P+/-R)	114 177,25	-10 883,17

D. Rachunek przepływów pieniężnych (w zł)

Wyszczególnienie	01.01.2019 -31.03.2019	01.01.2018 -30.03.2018
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
I. Zysk (strata) netto	114 177,25	-10 883,17
II. Korekty razem	-315 626,37	-856 299,92
1. Amortyzacja	301 883,35	0,00
2. Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
3. Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00
4. Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
5. Zmiana stanu rezerw	-14,00	-6 527,09
6. Zmiana stanu zapasów	-473 529,31	-1 370 231,88
7. Zmiana stanu należności	-26 480,66	-192 460,63
8. Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	-109 351,73	688 144,80
9. Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	-8 134,02	-7 845,27
10. Inne korekty	0,00	32 620,15
III. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej (I+/-II)	-201 449,12	-867 183,09
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
I. Wpływy	0,00	0,00
1. Zbycie wartości niematerialnych i prawnych oraz rzeczowych aktywów trwałych	0,00	0,00
2. Zbycie inwestycji w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Z aktywów finansowych, w tym:	0,00	0,00
a) w jednostkach wycenianych metodą praw własności	0,00	0,00

b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
– zbycie aktywów finansowych	0,00	0,00
– dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
– spłata udzielonych pożyczek długoterminowych	0,00	0,00
– odsetki	0,00	0,00
– inne wpływy z aktywów finansowych	0,00	0,00
4. Inne wpływy inwestycyjne	0,00	0,00
II. Wydatki	0,00	0,00
1. Nabycie wartości niemater. i prawn. i rzecz. aktyw. trw.	0,00	0,00
2. Inwestycje w nieruchomości oraz wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00
3. Na aktywa finansowe, w tym:	0,00	0,00
a) w jednostkach wycenianych metodą praw własności	0,00	0,00
b) w pozostałych jednostkach	0,00	0,00
– nabycie aktywów finansowych	0,00	0,00
– udzielone pożyczki długoterminowe	0,00	0,00
4. Inne wydatki inwestycyjne	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej (I–II)	0,00	0,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
I. Wpływy	0,00	940 844,38
1. Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji) i innych instrumentów kapitałowych oraz dopłat do kapitału	0,00	0,00
2. Kredyty i pożyczki	0,00	940 844,38
3. Emisja dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
4. Inne wpływy finansowe	0,00	0,00
II. Wydatki	50 575,36	0,00

1. Nabycie udziałów (akcji) własnych	0,00	0,00
2. Dywidendy i inne wypłaty na rzecz właścicieli	0,00	0,00
3. Inne, niż wypłaty na rzecz właścicieli, wydatki z podziału zysku	0,00	0,00
4. Spłaty kredytów i pożyczek	50 575,36	0,00
5. Wykup dłużnych papierów wartościowych	0,00	0,00
6. Z tytułu innych zobowiązań finansowych	0,00	0,00
7. Płatności zobowiązań z tytułu umów leasingu finansowego	0,00	0,00
8. Odsetki	0,00	0,00
9. Inne wydatki finansowe	0,00	0,00
III. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej (I-II)	-50 575,36	940 844,38
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III.+B.III+/-C.III)	-252 024,48	73 661,29
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	- 252 024,48	73 661,29
– zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	0,00	0,00
F. Środki pieniężne na początek okresu	309 967,44	28 971,53
G. Środki pieniężne na koniec okresu (F+/-D), w tym:	57 942,96	102 632,82
– o ograniczonej możliwości dysponowania	0,00	0,00

E. Zestawienie zmian w kapitale własnym (w zł)

wyszczególnienie	31.03.2019	31.03.2018
I. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	34 146 366,76	-64 713,25
– zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00
– korekty błędów	0,00	0,00
I.a. Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO) po korektach	34 146 366,76	-64 713,25
1. Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	5 351 644,00	551 644,00
1.1. Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego	0,00	0,00
a) zwiększenie z tytułu	0,00	4 800 000,00
– wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	4 800 000,00
b) zmniejszenie z tytułu	0,00	0,00
– umorzenia udziałów (akcji)	0,00	0,00
1.2. Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	5 351 644,00	5 351 644,00
2. Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	31 200 000,00	0,00
2.1. Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego	0,00	0,00
a) zwiększenie z tytułu	0,00	31 200 000,00
– emisji akcji powyżej wartości nominalnej	0,00	31 200 000,00
– podziału zysku (ustawowo)	0,00	0,00
– podziału zysku (ponad wymaganą ustawowo minimalną wartość)	0,00	0,00
b) zmniejszenie z tytułu	0,00	0,00
– pokrycia straty	0,00	0,00
– wynik na transakcjach dotyczących akcji własnych	0,00	0,00
2.2. Stan kapitału (funduszu) zapasowego na koniec okresu	31 200 000,00	31 200 000,00
3. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00
3.1. Zmiany kapitału (funduszu) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
a) zwiększenie z tytułu	0,00	0,00
b) zmniejszenie z tytułu	0,00	0,00
– zbycia środków trwałych	0,00	0,00
3.2. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
4. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00

4.1. Zmiany pozostałych kapitałów (funduszy) rezerwowych	0,00	0,00
b) zmniejszenie z tytułu	0,00	0,00
4.2. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
5. Różnice kursowe z przeliczenia	0,00	0,00
6. Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	-2 405 277,24	-825 833,06
6.1. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	0,00	0,00
– zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00
– korekty błędów	0,00	0,00
6.2. Zysk z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	-2 405 277,24	-825 833,06
a) zwiększenie z tytułu	0,00	0,00
– podziału zysku z lat ubiegłych	0,00	0,00
b) zmniejszenie z tytułu	0,00	209 475,81
– podział zysku na kapitał zapasowy	0,00	209 475,81
– przeniesienia kapitału zapasowego	0,00	0,00
6.3. Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-2 405 277,24	-616 357,25
6.4. Strata z lat ubiegłych na początek okresu	2 405 277,24	616 357,25
– zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości	0,00	0,00
– korekty błędów	0,00	0,00
6.5. Strata z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	2 405 277,24	616 357,25
a) zwiększenie z tytułu	0,00	0,00
– przeniesienia straty z lat ubiegłych do pokrycia	0,00	0,00
b) zmniejszenie z tytułu	0,00	0,00
6.6. Strata z lat ubiegłych na koniec okresu	2 405 277,24	616 357,25
6.7. Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	-2 405 277,24	-616 357,25
7. Wynik netto	114 177,25	-10 883,17
a) zysk netto	114 177,25	0,00
b) strata netto	0,00	10 883,17
c) odpisy z zysku	0,00	0,00
II. Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	34 260 544,01	35 924 403,58
III. Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	34 260 544,01	35 924 403,58

4. Komentarz Zarządu Spółki na temat czynników i zdarzeń, które miały wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.

Obecnie zespół deweloperów zakończył jeden projekt, tworzony we współpracy z Wydawnictwem Techland - "God's Trigger", którego premiera odbyła się 18 kwietnia 2019 r. oraz pracuje nad kolejnym projektem. "God's Trigger" jest flagowym projektem studia One More Level S.A. Tworzona we współpracy z Wydawnictwem Techland kooperacyjna gra akcji jest jednym z najbardziej wyczekiwanych tytułów 2019 roku na konsole (PS4, Xbox One) i komputery osobiste [platformy - Steam, Xbox One i Playstation4]. "God's Trigger" prezentowany był podczas największych międzynarodowych imprez branżowych ubiegłego roku. Stoisko "God's Trigger" na targach Gamescom 2017 w Kolonii otrzymało nominację w kategoriach "Game of the Show" i "Best Booth". Gra otrzymała nagrodę w kategorii "Best Skill / Puzzle Game" oraz nominację od społeczności Gamescom do najlepszej gry targów. "God's Trigger" prezentowane było również na targach PAX West w Seattle 2017, gdzie otrzymało nagrodę "Royal Flush Magazine: Editors' Choice" i na Play Expo w Manchesterze 2017. Dzięki współpracy z Wydawnictwem Techland w projekcie przewidziana jest rozbudowana kampania marketingowa, która zapewni właściwą ekspozycję IP zarówno na rynku lokalnym jak i globalnym. Kampania uwzględni udział influencerów i celebrytów (m.in. przy realizacji polskiej wersji językowej gry).

Gra "God's Trigger" opowiada historię dwojga bohaterów - anioła Harry'ego i demonicy Judy - którzy wspólnie muszą stawić czoła Apokalipsie. Porywająca przygoda składa się z 28 poziomów fabularnych, które przeprowadzą graczy przez zróżnicowane lokacje, takie jak plan filmowy westernowej produkcji, katakumby, hutę stali, bazę wojskową, czy niebiańskie tarasy. Podstawowym założeniem gry jest połączenie dynamicznej akcji z taktyką i planowaniem. Kooperacja realizowana jest w sposób asymetryczny. Oznacza to, że każda z postaci posiada odmienną broń, umiejętności, a także zdolności specjalne, które umożliwiają postaciom dostęp do różnych części poziomów gry. Istotną mechaniką poszerzającą strategiczne aspekty gry jest również bullet time (spowolnienie czasu), które uruchamiane jest dzięki synchronizacji zachowań graczy (synchroniczne zabijanie przeciwników) lub w kontekstowych, przewidzianych przez twórców sytuacjach. Kooperacja nie jest jednak jedyną opcją rozgrywki. Możliwa jest również gra w trybie dla jednego gracza, w którym może on dowolnie przełączać się między bohaterami w czasie rzeczywistym. Zaimplementowany system rozwoju postaci, dodatkowe poziomy "Arcade" sprawiają, że "God's Trigger" to gra na długie godziny, nawet po zakończeniu głównego wątku fabularnego. Spółka wiąże z tytułem duże nadzieje z uwagi na znaczące zainteresowanie grą mediów oraz - przede wszystkim - graczy. Świadczą o tym liczne publikacje w kategoriach najbardziej oczekiwanych gier 2018 i 2019 roku:

- *"Gra Wydawnictwa Techland i One More Level to top-down shooter, który dostarcza graczom szybkiej i wściekłej zabawy" ("Techland Publishing and OneMoreLevel's top-down shooter is fast and furious fun.")* – źródło: PCgamer.com
- *"Nie da się ukryć, że gra, w której gracz powtarza wielokrotnie kolejne sekwencje poziomów i nie czuje przy tym najmniejszego znużenia to naprawdę kawał dobrego designu!" ("A game that's able to repeatedly kill you without compromising the player's enjoyment is doing something right.")* – źródło: PCgamer.com
- *"Pomysł wspólnej zabawy ze znajomym w grze tego typu wydaje się całkiem atrakcyjny. Choć tęsknię nieco za stylistyką i klimatem Hotline Miami, to God's Trigger ze swoimi szczególnymi mechanikami (takimi jak nagradzanie synchronicznych killi krótkim bullet timem) czyni kooperację*

czymś więcej niż tylko tanim dodatkiem do sprawdzonej formuły. Zdecydowanie czuć, że gra została zaprojektowana w ten sposób, aby nagradzać komunikację i współpracę między graczami.” (“The idea of playing through with a friend is appealing though. I miss the twitchy violence and eternal rebirth of Hotline Miami and God’s Trigger makes the partner system more than a simple gimmick by adding slow-mo bullet time as a reward for simultaneous kills, and there’s a proper sense of having to work together and communicate in chatter that has to be as quickfire as the actual game.”) – źródło: RockPaperShotgun.com

- Na polskim rynku gra została dostrzeżona przez największe serwisy poświęcone elektronicznej rozrywce (ppe.pl, graczpospolita.pl, cdaction.pl, gram.pl, gry-online.pl, tvgry.pl), które zgodnie uznały “God’s Trigger” za obiecującego i dobrze prognozującego przedstawiciela gier swojego gatunku - *“Demo na Gamescomie przeszedłem z 10 razy, więc to o czymś świadczy. Po skatowaniu serii Hotline Miami tęskniłem za podobną, choć nie identyczną grą. Okazuje się, że One More Level z Techlandem przygotowują świetną ostrą sieczkę, gdzie trup ściele się gęsto. Dla mnie jest to jedna z ważniejszych polskich premier tego roku.”* – źródło: Graczpospolita.pl
- *“Co-opowa rozgrywka (można oczywiście grać w pojedynkę, ale to już smakuje inaczej) zaskakuje przy pierwszym spojrzeniu jakością wykonania. Ostra jak żyłeta grafika i masa elementów ulegających zniszczeniu, targanymi fizyką. Nie mówię już o rozrywanych na kawałki stołach czy krzesłach (wspomniałem już, że zaprezentowana akcja rozgrywa się w barze?), bo to standard, ale w grze można na przykład celnym ciosem melee strącić kulę ze stołu bilardowego, która z ukazanej w God’s Trigger perspektywy (rzut z góry) jest maleńka.”* – źródło: PPE.pl
- *“W God’s Trigger zakochałem się na gamescomie w 2017 roku. Zbyt mocno przypomina mi genialne Hotline Miami i gameplay’owo jest mu bliskie. Tylko, że tutaj, mamy kooperację, zupełnie inny świat. Reszta jest jak należy. Sporo możliwości krzywdzenia bliźniego, cysterny krwi i niesamowita dynamika. Jeśli szukacie esencji akcji, to lepszej możliwości w 2019 roku nie będzie. Gra jest bardzo wysoko na mojej liście tytułów do ogrania.”* – źródło: Graczpospolita.pl

One More Level S.A. jest również beneficjentem programu GameINN 2017. Uzyskując 19 punktów znalazło się na szóstym miejscu, trafiając w ten sposób do czołówki polskich producentów gier uczestniczących w konkursie. Studio realizuje projekt dofinansowany z Funduszy Europejskich Projekt pn. *„Symulator warunków panujących na Marsie jako narzędzie dydaktyczne i developerskie/Simulator of the planet Mars conditions as a didactic and development tool”*, (nr POIR.01.02.00-0198/17), współfinansowany w ramach Programu Operacyjnego – Inteligentny Rozwój. Rezultatem projektu będzie powstanie nowej technologii – symulatora pozwalającego na realistyczne i zgodne ze stanem współczesnych badań naukowych oddanie warunków panujących na planecie Mars. Projekt poza symulacją zjawisk na planecie będzie również prezentował zgodnie z aktualnym stanem wiedzy prawdopodobne metody kolonizacji Marsa. Symulator będzie sam w sobie fantastycznym rozwiązaniem technologicznym. Projekt nie miałby jednak szans na sukces, gdyby nie zastosowanie tej technologii w grach. W tym celu Spółka przyjęła dwa realizowane równocześnie kierunki rozwoju:

- Rozwój produktów komercyjnych. Przeprowadzona analiza rynku wskazała na wielkie szanse sprzedażowe, jakie niesie ze sobą gatunek gier FPP typu „Battle-royale”.
- Spółka identyfikuje tutaj niezwykle obiecującą szansę na rozwój i wysoką sprzedaż naszego produktu opartego na symulatorze. Roboczy tytuł gry: „CLASH ON MARS”.

Rozwój gier edukacyjnych, o dużym potencjale do zastosowania w dydaktyce akademickiej. W związku z uzyskaną przez Emitenta deklaracją współpracy ze strony Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki

Stosowanej Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz zainteresowaniem wielu innych ośrodków akademickich i jednostek badawczych przewidujemy wykorzystanie symulatora do faktycznego obrazowania planety Mars i innych ciał niebieskich. Spółka przewiduje, że oprogramowanie byłoby do celów niekomercyjnych dostępne bezpłatnie, a współpraca z prestiżowymi jednostkami przyniesie Spółce prestiż i umożliwi dalszy rozwój symulatora.

One More Level S.A. finalizując prace nad "God's Trigger" rozpoczęło realizację kolejnego projektu - tym razem jest to gra z gatunku FPP, czyli przedstawiona z perspektywy pierwszej osoby. Aby produkt charakteryzował się najwyższym standardem i oferował graczom rozrywkę na najwyższym poziomie, OML tworzy grę na silniku Unreal Engine 4. Zdając sobie sprawę z wykorzystania innego niż dotychczas silnika do tworzenia gier, oraz z trudności i wyzwań z tego wynikających, studio One More Level aktywnie poszukuje specjalistów, senior deweloperów i artystów z doskonałą znajomością UE4. Większość obecnego zespołu od dłuższego czasu szkoli się w tym zakresie, a produkcja nowej gry rozwija się zgodnie z założonym planem. Transfer na nowy silnik powoduje zdecydowany skok jakościowy w nadchodzącej produkcji w porównaniu do poprzedniego projektu studia One More Level. Powstająca produkcja przeznaczona będzie na PC, konsole PS4 i Xbox One. Jej premiera zaplanowana jest na rok 2020, a pierwsze informacje zostaną opublikowane przez Emitenta w ciągu kilku tygodni.

Gry komputerowe jako zjawisko masowej rozrywki spopularyzowały się z początkiem XXI wieku. Obecnie jest to jedna z największych i najszybciej rozwijających się gałęzi przemysłu rozrywkowego. Według danych podawanych przez Intel w 2018 roku, na całym świecie jest już około 1,3 miliarda graczy, a polski rynek gier jest wart prawie 2 mld złotych. Rynek ten, ze względu na swoją różnorodność ma oczywiście bardzo zróżnicowane grupy docelowe. Gracze dzielą się bowiem na różne kategorie, czy to ze względu na kryterium platformy na jakiej grają (gracze mobilni, gracze preferujący urządzenia stacjonarne), czy też typy gier w jakie grają (gracze online i gracze offline). Grupy te często przenikają się, jednak trafienie do każdej z nich rządzi się nieco innymi prawami.

Coraz większą popularność na rynku zdobywają cyfrowe wersje gier, które wypierają gry "pudełkowe". Oznacza to, iż coraz więcej graczy jest zdecydowanych kupić wersję gry bez możliwości wprowadzania jej do obiegu wtórnego. Handel gramami używanymi ma więc coraz mniejsze udziały w rynku niż jeszcze kilka lat temu co wpływa pośrednio na wzrost zysków wśród wydawców i deweloperów.

Wraz z popularyzacją online'owych usług gier komputerowych, takich jak Steam, Playstation Network i Xbox Live, coraz popularniejsze stały się znane dotychczas głównie z gier MMO mikrotransakcje. Gracze chętnie płacą za dodatkowe treści nawet w przypadku gier, za które musieli zapłacić pełną cenę w dniu premiery. Ten stan rzeczy pozwala czerpać dochody nie tylko z samej sprzedaży gry, ale również z dodatkowej zawartości produkowanej na potrzeby danej gry.

5. Informacja Zarządu Spółki na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem emitent podejmował w obszarze rozwoju prowadzonej działalności inicjatywy nastawione na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

Wszelkie działania Zarządu Emitenta były nakierowane na realizację przyjętych nowych kierunków rozwoju Spółki. Emitent realizował zadania dotyczące branży gier komputerowych oraz mobilnych, ponieważ dostrzega wysoki potencjał rozwoju tego sektora w Polsce.

ISTOTNE ZDARZENIA W I KWARTALE 2019 ROKU**• Rejestracja papierów wartościowych w KDPW**

W dniu 9 stycznia 2019 roku Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie poinformował, iż w dniu 9 stycznia 2019 roku Spółka pozyskała oświadczenie Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. z dnia 4 stycznia 2019 roku w sprawie rejestracji papierów wartościowych w depozycie papierów wartościowych, w którym KDPW informuje o zawarciu z Emitentem umowy o rejestrację w depozycie papierów wartościowych pod kodem ISIN PLLSRMD00018, 48.000.000 (czterdzieści osiem milionów) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) pod warunkiem wyznaczenia pierwszego dnia notowania w alternatywnym systemie obrotu, w którym notowane są inne akcje Emitenta oznaczone ww. kodem ISIN. Rejestracja nastąpi w terminie 3 dni od otrzymania przez Krajowy Depozyt decyzji o wyznaczeniu pierwszego dnia notowania ww. akcji w alternatywnym systemie obrotu, w którym notowane są inne akcje Emitenta oznaczone ww. kodem ISIN, nie wcześniej jednak niż w dniu wskazanym w tej decyzji jako dzień pierwszego notowania tych akcji w tym systemie.

• Harmonogram publikacji raportów okresowych

W dniu 15 stycznia 2019 roku Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie poinformował, iż raporty okresowe Spółki w 2019 roku będą publikowane w następujących terminach:

- raport roczny za 2018 r. - w dniu 16 marca 2019 r.,
- jednostkowy za I kwartał 2019 r. - w dniu 11 maja 2019 r.,
- jednostkowy za II kwartał 2019 r. - w dniu 10 sierpnia 2019 r.,
- jednostkowy za III kwartał 2019 r. - w dniu 10 listopada 2019 r.

W związku z planowaną publikacją raportu rocznego nie później niż 80 dni od daty zakończenia roku obrotowego, na podstawie § 6 ust. 10a Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu „Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect” Emitent jest zwolniony z publikacji raportu za IV kwartał 2018 roku. Ewentualne zmiany dat przekazywania raportów okresowych będą podane do publicznej wiadomości w formie raportu bieżącego.

• Ustalenie przez Wydawcę terminu ogłoszenia daty premiery gry God's Trigger

W dniu 22 lutego 2019 roku Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie, w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 23/2018, poinformował o otrzymaniu w dniu 22 lutego 2019 r. od Wydawcy gry - Spółki Techland informacji o planowaniu przez Wydawcę ogłoszenia daty premiery w dniu 28 lutego 2019 r., jak również o rozpoczęciu w tym terminie kampanii marketingowej gry God's Trigger.

Zarząd Emitenta zdecydował o publikacji powyższej informacji z uwagi na fakt, iż produkt - gra God's Trigger, jego sprzedaż i promocja, będzie mieć istotny wpływ na kształtowanie się sytuacji finansowej i majątkowej Emitenta oraz potencjalnie istotny wpływ na wycenę instrumentów finansowych Spółki notowanych w alternatywnym systemie obrotu.

- **Termin premiery gry God's Trigger**

W dniu 28 lutego 2019 roku Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie poinformował, iż w dniu 27 lutego 2019 roku Spółka otrzymała informację od Wydawcy gry - spółki Techland (dalej: Wydawca), o dacie premiery gry God's Trigger, która miała miejsce dnia 18 kwietnia 2019 r. Emitentowi przedstawiono założenia planowanej kampanii marketingowej, która w głównej mierze skierowana będzie na budowanie widoczności marki na globalnym rynku. W dniu 28 lutego 2019 r. przedstawiony został trailer prezentujący finalną wersję rozgrywki oraz rozesłane zostały materiały prasowe, które w znacznym stopniu przybliżą grę God's Trigger wszystkim najważniejszym mediom traktującym o grach komputerowych na świecie. Kampania marketingowa gry zaplanowana jest na 5 miesięcy, licząc od 28 lutego br. do drugiej połowy czerwca br. Wydawca rozsyła do influencerów i prasy kody "preview", które pozwolą im zapoznać się z finalną wersją produkcji. Te działania w zestawieniu z innymi operacjami planowanymi przez Wydawcę pozwolą zwiększyć świadomość marki wśród graczy, a także znacznie wpłyną na obecność gry w mediach społecznościowych, youtube, twitch i na międzynarodowych portalach gamingowych. Poza opublikowanym trailerem planowane są jeszcze 2 dodatkowe trailery prezentujące kluczowe aspekty rozgrywki, które opublikowane zostaną na przestrzeni 2 najbliższych miesięcy.

Premiera gry odbyła się na wszystkie wiodące platformy jednocześnie, tzn. PC, PS4 i Xbox One. Gra otrzymała już kategorię wiekową na wszystkich najważniejszych rynkach, tzn. ESRB 17+, PEGI 16, USK 16, CLASSIND 16 i OFLC AU MA 15+. Kategorie te oznaczają, iż potencjalne grono klientów poszerzone zostanie o osoby niepełnoletnie, co może w znaczącym stopniu przełożyć się na sprzedaż produkcji na tych rynkach. Gra otrzymała również lokalizację kinową w następujących językach: angielski, polski, niemiecki, francuski, hiszpański, włoski, rosyjski, japoński, portugalski i chiński.

W dniu premiery gra posiadała także lokalny tryb kooperacyjny. Mocne strony produkcji to zaawansowana kooperacja, możliwość rozwoju bohaterów połączona z żonglowaniem oryginalnymi umiejętnościami każdego z nich, kampania, której długość szacowana jest na 6 do 8 godzin oraz szereg poziomów dodatkowych, które znacznie wydłużają rozgrywkę.

Gra spotkała się z przyjaznym i bardzo dobrym przyjęciem wśród recenzentów uzyskując wysokie oceny.

W serwisie agregującym oceny metacritic.com gra God's Trigger uzyskała następującą średnią ocen (wg stanu na dzień 10 maja br.):

- Xbox One - 88 - źródło - <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/gods-trigger>
- PC - 79 - źródło - <https://www.metacritic.com/game/pc/gods-trigger>
- PlayStation4 - 71 - źródło - <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/gods-trigger>

Uzyskane dobre recenzje i wysokie oceny powinny przełożyć się na przychody ze sprzedaży na wysokim poziomie, a w rezultacie na znaczący dochód Spółki. Emitent przede wszystkim liczy na sprzedaż gry God's Trigger na konsolach. Spółka planuje wydać w miesiącu w maju br. dodatek do gry God's Trigger, który będzie zawierał tryb online o czym poinformuje w osobnym raporcie bieżącym. O kolejnych dodatkach i dalszym wsparciu gry Spółka będzie informować w kolejnych raportach bieżących po ustaleniu szczegółów z wydawcą. Emitent poda niezwłocznie informacje o osiągniętym poziomie

sprzedaży gry God's Trigger po otrzymaniu tej informacji od wydawcy, który sfinansował produkcję – Techland sp. z o.o.

Spółka przekazała niniejszą informację z uwagi na fakt, iż produkt jakim jest gra God's Trigger, jego sprzedaż i promocja, będzie miała wpływ na wyniki finansowe oraz sytuację ekonomiczną Emitenta.

- **Cena gry God's Trigger**

W dniu 5 marca 2019 roku Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie poinformował, iż w dniu 4 marca 2019 roku do Spółki dotarła informacja od Wydawcy gry - spółki Techland (dalej: Wydawca), o cenie gry God's Trigger, która będzie kształtowała się na poziomie 14,99 USD. Istotnym jest fakt, iż cena gry God's Trigger oficjalnie podana w dolarach amerykańskich będzie lokalizowana dla lokalnych rynków i przeliczana na walutę obowiązującą w danym kraju zarówno w Europie jak i na świecie. Tak jak Emitent wskazywał w raporcie bieżącym 3/2019 z dnia 28 lutego 2019 r. premiera gry God's Trigger miała miejsce dnia 18 kwietnia 2019 r. Emitent przekazał niniejszą informację z uwagi na fakt, iż będzie ona miała wpływ na wyniki finansowe oraz sytuację ekonomiczną Emitenta.

- **Zmiana terminu publikacji raportu rocznego za 2018 rok**

W dniu 13 marca 2019 roku Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie poinformował, iż podjął decyzję o zmianie terminu publikacji raportu rocznego Spółki za 2018 rok. Zgodnie z raportem bieżącym EBI nr 1/2019 z dnia 15 stycznia 2019 r. zawierającym zadeklarowany przez Emitenta harmonogram publikacji raportów okresowych w 2019 r., pierwotny termin publikacji ww. raportu przypadać miał na dzień 16 marca 2019 r. W wyniku zmiany, nowy termin publikacji raportu rocznego Spółki za 2018 rok został ustalony na dzień 21 marca 2019 r. Pozostałe terminy publikacji raportów okresowych wskazane w treści raportu EBI nr 1/2019 z dnia 15 stycznia 2019 r. pozostały bez zmian.

- **Raport roczny spółki One More Level S.A. za 2018 rok**

W dniu 22 marca 2019 roku Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie opublikował raport roczny Emitenta za rok obrotowy 2018.

- **Nałożenie na Emitenta kary upomnienia**

W dniu 29 marca 2019 roku Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie poinformował, że w dniu 29 marca 2019 roku powziął informację, iż w dniu 28 marca 2019 roku uchwałą nr 272/2019 Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. postanowił upomnieć Emitenta na podstawie § 17 ust. 1 i § 17c ust. 1 pkt 1) Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, w związku z § 6 ust. 10a Załącznika Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu. Upomnienie związane jest z niedochowaniem przez Emitenta wymogów co do trybu i warunków publikacji raportu rocznego za rok 2018, obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Zgodnie z § 6 ust. 10a Załącznika Nr 3 do Regulaminu ASO, Emitent zwolniony jest z obowiązku przekazywania raportu kwartalnego i skonsolidowanego raportu kwartalnego za ostatni kwartał roku obrotowego, pod warunkiem że przekaże raport roczny lub skonsolidowany raport roczny nie później niż w terminie 80 dni od daty zakończenia roku obrotowego, którego dotyczy tj. 21 marca 2019 roku. Emitent w dniu 22

marca 2019 roku dokonał publikacji raportu rocznego za 2018 rok niezwłocznie po otrzymaniu sprawozdania biegłego rewidenta.

6. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości realizacji publikowanych prognoz finansowych na dany rok obrotowy.

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na 2018 rok.

7. Wskazanie jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej emitenta na ostatni dzień okresu objętego raportem kwartalnym.

Emitent nie posiada podmiotów zależnych i nie tworzy grupy kapitałowej.

8. Wskazanie przyczyn niesporządzenia przez emitenta skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

Nie dotyczy.

9. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty.

Stan zatrudnienia na dzień 31 marca 2019 roku w przeliczeniu na pełne etaty wynosił 25 osób.

10. Oświadczenie Zarządu.

Kraków, dnia 11 maja 2019 roku

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

dotyczące informacji finansowych i danych porównywalnych za I kwartał 2019 roku.

Zarząd ONE MORE LEVEL S.A. z siedzibą w Krakowie oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy, wybrane informacje finansowe i dane za I kwartał 2019 roku, sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Emitenta oraz że kwartalne sprawozdanie z działalności Emitenta zawiera prawidłowy obraz rozwoju i osiągnięć ONE MORE LEVEL S.A.

Prezes Zarządu, Iwona Cygan-Opyt
Członek Zarządu, Łukasz Górski