

ONE MORE LEVEL S.A.



RAPORT okresowy za I kwartał 2020 r. za okres od 01.01.2020 r. do 31.03.2020 r.

opublikowany w dniu 10 maja 2020 roku

Raport sporządzony został przez spółkę ONE MORE LEVEL Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie, os. 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”.



Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

W pierwszym kwartale 2020 r. Spółka realizowała prace związane z produkcją gry „Ghostrunner”, która jest naszym flagowym produktem i zarazem największą grą w historii studia. „Ghostrunner” to cyberpunkowa gra akcji z perspektywy pierwszej osoby, w której istotną rolę odgrywa parkour. Jej premiera na platformy PC, Xbox One i PS4 zaplanowana została na 3 kw. 2020 r.

Pod koniec ub. roku do prac nad produkcją i dystrybucją gry „Ghostrunner” oraz do działań marketingowych dołączyło Apogee Software (znana pod firmą 3D Realms) i Slipgate Ironworks™. 3D Realms dzięki wykorzystaniu swojej szerokiej wiedzy i ogromnego doświadczenia w pracy przy tytułach z gatunku FPS wspiera produkcję i marketing gry „Ghostrunner”. Podmiot ten jest znany z produkcji takich gier jak m.in. Wolfenstein 3D, Duke Nukem 3D, Max Payne.

Wydawcą gry „Ghostrunner” jest All In! Games - podmiot będący w trakcie połączenia z notowaną na GPW w Warszawie spółką Setanta S.A. Nasza dotychczasowa współpraca przebiega bardzo dobrze i zgodnie z założonym planem.

W dniach 6-13 maja br. udostępniona została wersja demo gry „Ghostrunner” na platformie Steam. Chcemy w ten sposób rozszerzać społeczność graczy zainteresowanych tą produkcją i budować coraz większą wishlistę. Dzięki temu sprzedaż gry powinna być wyższa, co pozwoli jej osiągnąć sukces rynkowy, a Spółce wygenerować większe przychody ze sprzedaży i tym samym zanotować wyższe zyski. Już teraz widzimy, że zainteresowanie grą bardzo dynamicznie rośnie, czego potwierdzeniem jest zwiększająca się liczba zapisów na wishliście oraz budujące się społeczności graczy.

Zachęcamy do obejrzenia najnowszego Trailera gry:
https://www.youtube.com/watch?v=jm_s9NLxTko

Zapraszamy do lektury raportu kwartalnego.

Z poważaniem

Iwona Cygan-Opyt
Prezes Zarządu

Łukasz Górski
Członek Zarządu

Agenda:

1. Podstawowe informacje o Emitencie	4
2. Wybrane dane finansowe Emitenta	8
3. Skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe Emitenta.....	9
A. Informacje o zasadach przyjętych przy sporządzaniu raportu kwartalnego.....	9
B. Skrócony Bilans	11
C. Skrócony Rachunek zysków i strat	13
D. Skrócony Rachunek przepływów pieniężnych	14
E. Skrócone Zestawienie zmian w kapitale własnym	15
4. Komentarz Zarządu na temat czynników mających wpływ na wyniki finansowe Spółki	16
5. Informacje na temat aktywności jaką w okresie objętym raportem podjęto w obszarze rozwoju prowadzonej działalności.....	16
6. Istotne zdarzenia w pierwszym kwartale 2020 roku	16
7. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości realizacji publikowanych prognoz finansowych na dany rok obrotowy.....	17
8. Wskazanie jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej Emitenta na ostatni dzień okresu objętego raportem kwartalnym.....	17
9. Wskazanie przyczyn niesporządzenia przez Emitenta skonsolidowanych sprawozdań finansowych	17
10. Informacje dotyczące liczby osób zatrudnionych przez Emitenta, w przeliczeniu na pełne etaty	18
11. Oświadczenie Zarządu	19

1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma Emitenta:	ONE MORE LEVEL S.A.
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	Kraków 31-621, os. Bohaterów Września 82
Telefon:	+48 502 362 755
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
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. 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 opartej na wrażeniach gameplayowych i widowiskowości, dzięki czemu łatwiej zachęcić media oraz graczy do sięgnięcia po produkty Emitenta.
- **Innowacyjność:** każdy tytuł oparty jest na innowacyjnym pomysłem 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 zespół 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 rozpoznawalnej marki poprzez sukces gry, co ułatwia sprzedaż kolejnej gry o większej skali.

ONE MORE LEVEL S.A. 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 6 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 S.A. 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 S.A. 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 S.A., 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 S.A. znajdują się takie gry jak Warlocks vs Shadows, Race to Mars, czy Deadlings.

Deweloperzy ONE MORE LEVEL S.A. 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 S.A. 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.

2.2. Struktura akcjonariatu i skład organów Emitenta

I. Struktura akcjonariatu

Według wiedzy Emitenta, struktura akcjonariatu Spółki ONE MORE LEVEL Spółka Akcyjna ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających 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	9 324 180	17,42	9 324 180	17,42
Michał Sokolski	9 324 180	17,42	9 324 180	17,42
Tomasz Majewski	7 249 740	13,55	7 249 740	13,55
January Ciszewski (wraz z Zielona Sp. z o.o.)	4 539 032	8,48	4 539 032	8,48
Grzegorz Krupnik	2 880 000	5,38	2 880 000	5,38
Grzegorz Wątroba	2 880 000	5,38	2 880 000	5,38
Artur Górski	2 836 601	5,30	2 836 601	5,30
Pozostali Akcjonariusze	14 482 707	27,06	14 482 707	27,06
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 2020 roku jak i na dzień 31 marca 2020 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodził:

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

Rada Nadzorcza:

W skład Rady Nadzorczej Emitenta w pierwszym kwartale 2020 roku jak i na dzień 31 marca 2020 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodził:

- Łukasz Nowak - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Kamil Kapustka - Członek Rady Nadzorczej
- Radosław Ratusznik - 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	31.03.2020	31.03.2019
Kapitał własny	32 504 916,24	34 260 544,01
Należności długoterminowe	51 048,00	14 248,00
Należności krótkoterminowe	769 177,34	110 379,05
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 417,14	57 942,96
Zobowiązania długoterminowe	685 716,74	685 716,74
Zobowiązania krótkoterminowe	4 494 605,90	1 968 583,37

Źródło: Emitent

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

Wyszczególnienie	01.01.2020 -31.03.2020	01.01.2019 -31.03.2019
Przychody netto ze sprzedaży	751 310,58	1 005 464,27
Amortyzacja	2 528,76	2 528,76
Zysk/strata na sprzedaży	-187 827,64	413 552,63
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-487 182,23	114 198,04
Zysk/strata brutto	-487 440,81	114 177,25
Zysk/strata netto	-487 440,81	114 177,25

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. Skrócony Bilans (w zł)

AKTYWA	31.03.2020	31.03.2019
Aktywa trwałe	33 697 302,33	35 096 058,62
Wartość firmy	33 563 673,13	34 761 091,51
Rzeczowe aktywa trwałe	82 581,20	86 601,11
Należności długoterminowe	51 048,00	14 248,00
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	234 118,00
Aktywa obrotowe	4 060 380,80	3 867 652,53
Zapasy	3 261 090,98	3 691 196,50
Należności krótkoterminowe	769 177,34	110 379,05
Inwestycje krótkoterminowe	1 417,14	57 942,96
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	28 695,34	8 134,02
AKTYWA RAZEM	37 757 683,13	38 963 711,15

PASYWA	31.03.2020	31.03.2019
Kapitał własny	32 504 916,24	34 260 544,01
Kapitał podstawowy	5 351 644,00	5 351 644,00
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
Akcje własne (wielkość ujemna)	0,00	0,00
Kapitał zapasowy	31 200 000,00	31 200 000,00
Kapitał z aktualizacji wyceny	0,00	0,00

Pozostałe kapitały rezerwowe	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-3 559 286,94	-2 405 277,24
Zysk (strata) netto	-487 440,81	114 177,25
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 252 766,89	4 703 167,14
Rezerwy na zobowiązania	72 444,25	72 444,25
Zobowiązania długoterminowe	685 716,74	685 716,74
Zobowiązania krótkoterminowe	4 494 605,90	1 968 583,37
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	1 976 422,78
PASYWA RAZEM	37 757 683,13	38 963 711,15

C. Skrócony Rachunek zysków i strat (w zł)

RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	01.01.2020 -31.03.2020	01.01.2019 -31.03.2019
Przychody netto ze sprzedaży	751 310,58	1 005 464,27
Koszty działalności operacyjnej	939 138,22	591 911,64
Amortyzacja	2 528,76	2 528,76
Zużycie materiałów i energii	55 880,97	8 339,33
Usługi obce	170 742,44	188 611,21
Podatki i opłaty	1 541,39	7 497,75
Wynagrodzenia	578 612,50	320 161,91
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	112 062,02	63 145,70
Pozostałe koszty	17 770,14	1 626,98
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-187 827,64	413 552,63
Pozostałe przychody operacyjne	0,00	0,00
Pozostałe koszty operacyjne	299 354,59	299 354,59
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	-487 182,23	114 198,04
Przychody finansowe	0,00	0,00
Koszty finansowe	258,58	20,79
Zysk (strata) na działalności gospodarczej	-487 440,81	114 177,25
Wynik działań nadzwyczajnych	0,00	0,00
Zysk (strata) brutto	-487 440,81	114 177,25
Podatek dochodowy	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	-487 440,81	114 177,25

D. Skrócony Rachunek przepływów pieniężnych (w zł)

RACHUNEK PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH	01.01.2020 -31.03.2020	01.01.2019 -31.03.2019
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
Wpływy	0,00	114 177,25
Korekty	-1 006 834,39	-315 626,37
Przepływy pien. netto z działaln. oper.	-1 006 834,39	-201 449,12
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
Wpływy	176 536,94	0,00
Wydatki	0,00	0,00
Przepływy pien. netto z dział. inwest.	176 536,94	0,00
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
Wpływy	830 010,94	0,00
Wydatki	0,00	50 575,36
Przepływy pien. netto z dział. finans.	830 010,94	-50 575,36
Przepływy pien. netto razem	-286,51	-252 024,48
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężn.	-286,51	- 252 024,48
Środki pieniężne na początek okresu	1 703,65	309 967,44
Środki pieniężne na koniec okresu	1 417,14	57 942,96

E. Skrócone Zestawienie zmian w kapitale własnym (w zł)

ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	31.03.2020	31.03.2019
Kapitał własny na początek okresu	32 992 357,06	34 146 366,76
Kapitał podstawowy na początek okresu	5 351 644,00	5 351 644,00
Zwiększenie	0,00	0,00
Zmniejszenie	0,00	0,00
Kapitał podstawowy na koniec okresu	5 351 644,00	5 351 644,00
Należne wpłaty na kap. podst. na pocz. okr.	0,00	0,00
Należne wpłaty na kap. podst. na kon. okr.	0,00	0,00
Akcje własne na początek okresu	0,00	0,00
Kapitał zapasowy na początek okresu	31 200 000,00	31 200 000,00
Zwiększenie	0,00	0,00
Zmniejszenie	0,00	0,00
Kapitał z aktualizacji wyceny na pocz. okr.	0,00	0,00
Kapitał z aktualizacji wyceny na koniec okr.	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na pocz. okr.	0,00	0,00
Zysk z lat ubiegłych na początek okresu	-3 559 286,94	-2 405 277,24
Zysk z lat ubiegłych na koniec okresu	-3 559 286,94	-2 405 277,24
Wynik netto	-487 440,81	114 177,25
Zysk netto	0,00	114 177,25
Strata netto	-487 440,81	0,00
Odpisy z zysku	0,00	0,00
Kapitał własny na koniec okresu	32 504 916,24	34 260 544,01

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

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, One More Level S.A. 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 S.A. 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 S.A. Powstająca produkcja przeznaczona będzie na PC, konsole PS4 i Xbox One. Jej premiera zaplanowana jest na rok 2020, a gra została zapowiedziana podczas targów Gamescom, które odbyły się w Kolonii 19 sierpnia 2019 r.

Wydawcą gry na całym świecie jest spółka ALL IN! GAMES sp. z o.o. (w trakcie połączenia z Setanta S.A.). Dzięki wsparciu wydawcy produkowana przez Emitenta gra otrzyma niezbędne finansowanie produkcji, profesjonalną kampanię reklamową, kontakt z influencerami, obecność na najważniejszych wydarzeniach branżowych na świecie, a także premierę na wszystkich największych rynkach jednocześnie. Spółka w I kwartale 2020 roku wykazała stratę netto w wysokości 487 440,81 zł. Wynika to z pełnienia przez Emitenta roli producenta gry Ghostrunner i ponoszenia z tego tytułu znacznych kosztów operacyjnych, w tym wynagrodzeń dla zespołu pracowników tworzących grę.

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, ponieważ dostrzegł wysoki potencjał rozwoju tego sektora w Polsce.

6. ISTOTNE ZDARZENIA W I KWARTALE 2020 ROKU

- **Harmonogram publikacji raportów okresowych w 2020 roku**

W dniu 17 stycznia 2020 roku Zarząd Spółki poinformował, iż w 2020 roku obrotowym raporty okresowe będą publikowane w następujących terminach:

- raport kwartalny za IV kwartał 2019 roku - w dniu 9 lutego 2020 roku,
- raport kwartalny za I kwartał 2020 roku - w dniu 10 maja 2020 roku,
- raport kwartalny za II kwartał 2020 roku - w dniu 9 sierpnia 2020 roku,
- raport kwartalny za III kwartał 2020 roku - w dniu 12 listopada 2020 roku.

Raport roczny za 2019 rok zostanie przekazany do publicznej wiadomości w dniu 31 maja 2020 roku.

- **Raport kwartalny za IV kwartał 2019 r.**

W dniu 9 lutego 2020 roku Zarząd Spółki opublikował raport kwartalny Emitenta za okres od 01.10.2019 r. do 31.12.2019 roku.

- **Zawarcie umowy z biegłym rewidentem**

W dniu 13 lutego 2020 roku Zarząd Spółki zawarł ze spółką Global Audit Partner sp. z o.o. sp. k. z siedzibą w Warszawie, wpisaną na listę firm audytorskich pod nr 3106 umowę, której przedmiotem jest przeprowadzenie badań sprawozdań finansowych Spółki za lata obrotowe 2019 i 2020.

ISTOTNE ZDARZENIA PO DNIU BILANSOWYM 31 MARCA 2020 R.

- **Przekroczenie progu**

W dniu 24 kwietnia 2020 roku Zarząd Spółki otrzymał zawiadomienie, w trybie art. 69 ust. 1 pkt 1 ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzenia instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych od Pana Tomasza Majewskiego o przekroczeniu progu poniżej 15 % w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta w wyniku zbycia w dniu 20 kwietnia 2020 r. 800.000 (osiemset tysięcy) sztuk akcji, stanowiących 1,50 % w ogólnej liczbie głosów.

- **Udostępnienie demo gry Ghostrunner**

Gra Ghostrunner tworzona przez Emitenta wraz z 3D Realms, Slipgate Ironworks™, a wydawcą której jest All in! Games, została w dniach 6-13 maja 2020 roku darmowo udostępniona w wersji demo na Steam. W związku z bardzo dobrym odbiorem gry Ghostrunner, jej Wydawca bezpłatnie udostępnia demo gry Ghostrunner w celu zwiększenia sprzedaży na rynku.

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

Spółka nie publikowała prognoz finansowych na 2020 rok.

8. 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.

9. Wskazanie przyczyn niesporządzenia przez emitenta skonsolidowanych sprawozdań finansowych.

Nie dotyczy

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

Stan zatrudnienia na dzień 31 marca 2020 roku w przeliczeniu na pełne etaty wynosił 25 osób.

11. Oświadczenie Zarządu.

Kraków, dnia 10 maja 2020 roku

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU**dotyczące informacji finansowych i danych porównywalnych za I kwartał 2020 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 2020 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