



RAPORT PÓŁROCZNY

ONE MORE LEVEL S.A.

ZA I PÓŁROCZE 2026 ROKU

KRAKÓW 30/09/2026

Drodzy Akcjonariusze,

w imieniu Zarządu Spółki przekazuję na Państwa ręce raport okresowy One More Level S.A., prezentujący wyniki finansowe za I półrocze 2026 r. oraz najważniejsze informacje dotyczące działalności Spółki w bieżącym roku.

Już tylko kilkanaście dni dzieli nas od premiery Valor Mortis, najnowszej gry sygnowanej logo One More Level. Gry pod wieloma względami wyjątkowej, nie tylko z perspektywy naszego studia. Dla One More Level Valor Mortis jest największym w historii firmy projektem – zarówno pod względem budżetu i liczności zaangażowanego w prace zespołu, jak i bogactwa oraz skali będącego efektem naszych prac gameplayu. Z szerszej perspektywy Valor Mortis jest tytułem wyjątkowym również ze względu na swoją gatunkową specyfikę. Dynamiczna reinterpretacja gatunku soulslike, rozgrywana z perspektywy pierwszej osoby, osadzona w świecie będącym mroczną kreacją alternatywnej historii XIX wieku – Valor Mortis już „na papierze” zasługuje na miano jednej z ciekawszych tegorocznych premier. Co ważne, dotychczasowy odbiór gry, zarówno ze strony profesjonalistów, jak i graczy, którzy mieli szansę się z nią zapoznać, potwierdza, że Valor Mortis jest dziełem na miarę naszych wysokich oczekiwań.

Od początku realizacji projektu Valor Mortis nie ukrywaliśmy naszych nadziei związanych z tym projektem, również w wymiarze finansowym. Jest to pierwszy wyprodukowany przez One More Level tytuł, do którego pełnia praw autorskich należy do nas. Jesteśmy przekonani o jego istotnym potencjale komercyjnym i chcielibyśmy, by jego sukces otworzył nam drogę do dalszego rozwoju IP Valor Mortis.

Pierwszym krokiem w kierunku równoległej maksymalizacji potencjału komercyjnego gry i budowy społeczności fanów stworzonego przez nas uniwersum są przygotowywane już dziś rozszerzenia gry: zarówno kosmetyczne skin packi, jak i fabularne DLC, które chcemy wydać w 2027 r. Umowa w tej sprawie, zawarta ze współwydawcą Valor Mortis, firmą Lyrical Games na kilka tygodni przed premierą gry (co dodatkowo potwierdza wiarę naszego partnera w ten projekt), w pełni zabezpiecza finansowanie projektu, a przy okazji wzmacnia potencjał wynikowy Spółki na przyszły rok.

Innym wydarzeniem o strategicznym znaczeniu – zarówno z perspektywy bieżących finansów, jak i realizacji długoterminowych planów związanych z marką Valor Mortis – jest porozumienie z koncernem Microsoft w sprawie udostępnienia gry, od dnia jej premiery, w usłudze Game Pass. Dzięki tej umowie nie tylko jeszcze przed premierą gry istotnie przybliżyliśmy się do osiągnięcia przez projekt dodatniej rentowności i perspektywy uzyskiwania przez One More Level tantiem z tytułu jego komercjalizacji, ale również otrzymaliśmy i wciąż otrzymujemy wsparcie promocyjne dla Valor Mortis ze strony tego globalnego giganta. To ostatnie jest nie do przecenienia, szczególnie mając na uwadze „klęskę urodzaju”, jakiej doświadczą gracze w najbliższych tygodniach i miesiącach. Tegoroczna jesień obfitować będzie w szereg gorących premier, stąd optymalne wykorzystanie „okna wydawniczego”, w jakim ostatecznie uplasowaliśmy dzień premiery Valor Mortis, jest dla nas szczególnie ważne.

Nasze nadzieje związane z marką Valor Mortis i długoterminowa perspektywa dla projektu miały również istotny wpływ na decyzję o ustaleniu ceny gry. Nie ukrywamy swoich ambicji – chcemy zaprosić do udziału w wykreowanej przez nas opowieści liczne grono graczy. Wierzimy, że oferując grę w cenie 39,99 EUR/USD w wersji podstawowej oraz 59,99 EUR/USD w wersji Deluxe, obejmującej m.in. dostęp do planowanego fabularnego rozszerzenia, wychodzimy do graczy z prawdziwie atrakcyjną ofertą, która w ostatecznym rozrachunku, również w krótkim terminie, okaże się korzystna dla naszej firmy i jej finansów. Wierzimy również, że ceny w dystrybucji cyfrowej dla polskich graczy – odpowiednio 149,99 zł i 199,99 zł – wpłyną korzystnie zarówno na zainteresowanie grą, jak i na postrzeganie gry i Spółki przez polską społeczność graczy, która od lat nas wspiera.

Mając poczucie bardzo dobrze wykonanej pracy w obszarze produkcyjnym, dziś istotną część naszego organizacyjnego potencjału angażujemy w działania promocyjne i marketingowe. Tylko w ostatnich tygodniach uczestniczyliśmy w targach gamescom, podczas których, w ramach pre-show gamescom Opening Night Live 2026, zaprezentowany został najnowszy trailer gry. Promowaliśmy również Valor Mortis podczas PAX West 2026, Tokyo Game Show 2026 oraz zorganizowanego w Warszawie Logitech G Play. W planach na przyszłość mamy m.in. obecność na poznańskim PGA 2026 Jesteśmy do praktycznie nieograniczonej dyspozycji mediów i liderów opinii z całego świata, zachęcając ich do zanurzenia się w wyjątkowym świecie, który stworzyliśmy. Widzimy, że pomimo wyjątkowo napiętego kalendarza wydawniczego dobra nowina o Valor Mortis skutecznie dociera do odbiorców, wzbudzając ich zainteresowanie. Potwierdzeniem tego jest sięgająca już siedmiocyfrowego poziomu liczba zapisów na listach życzeń.

Koncentracja naszej uwagi na udanym finiszu strategicznego projektu, jakim jest Valor Mortis, nie oznacza, że zaniedbujemy inne obszary naszej działalności. Kompaktowy, ale efektywny team cały czas sukcesywnie rozwija koncepcję Project Swift. Wzmacniając fundament finansowy pod dalszy rozwój firmy m.in. optymalizujemy aktywa i pasywa firmy, czego przykładem jest przeprowadzona w mijającym kwartale sprzedaż historycznej wierzytelności od ALL IN! GAMES S.A. za kwotę 1,6 mln zł. Doskonalimy nasze procesy organizacyjne, tak by w kolejnych kwartałach sprawnie równolegle tworzyć dodatkowe materiały do Valor Mortis, z fabularnym DLC na czele, oraz wejść w fazę produkcyjną kolejnej gry.

Premiera Valor Mortis otworzy nowy etap w historii naszej firmy. Wierzę – jako członek zespołu One More Level, prezes Spółki i jej akcjonariusz – że ten nowy rozdział w opowieści o krakowskim producencie gier dostarczy nam wszystkim szeregu powodów do zadowolenia, czego sobie i Państwu życzę.

Zachęcam Państwa do lektury raportu.

Z wyrazami szacunku,

Szymon Bryła

Prezes Zarządu One More Level S.A

**WYBRANE DANE
FINANSOWE**

Wybrane dane finansowe w przeliczeniu na euro

Pozycja	01.01.- 30.06.2026	01.01.- 30.06.2026	01.01.- 30.06.2025	01.01.- 30.06.2025
	(w PLN)	(w EURO)	(w PLN)	(w EURO)
Przychody ze sprzedaży	813 388,15	191 286,43	4 749,66	1 125,30
Koszty sprzedanych produktów i usług	0,00	0,00	15 808,50	3 745,38
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-2 499 954,56	-587 920,27	-2 104 738,06	-498 658,56
Zysk/strata przed opodatkowaniem	-2 521 077,78	-592 887,87	-2 299 140,25	-544 716,70
Zysk/strata netto	-2 063 182,04	-485 203,43	-2 442 702,71	-578 729,79
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	9 690 140,14	2 278 853,33	-838 187,99	-198 585,10
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-10 059 910,66	-2 365 813,15	-6 124 379,37	-1 450 999,66
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-260 534,23	-61 270,46	4 532 703,69	1 073 896,82
Przepływy pieniężne netto razem	-630 304,75	-148 230,27	-2 429 863,67	-575 687,94
Liczba akcji w sztukach	66 367 880	66 367 880	56 516 440	56 516 440
Zysk/strata netto na jedną akcję (w PLN/EUR)	-0,03	-0,01	-0,04	-0,01
Rozwodniony zysk/strata na jedną akcję (w PLN/EUR)	-0,03	-0,01	-0,04	-0,01
Wartość księgowa na jedną akcję (w PLN/EUR)	0,19	0,05	0,25	0,06
Rozwodniona wartość księgowa na jedną akcję (w PLN/EUR)	0,19	0,05	0,25	0,06

Pozycja	30.06.2026	30.06.2026	31.12.2025	31.12.2025
	(w PLN)	(w EURO)	(w PLN)	(w EURO)
Aktywa/Pasywa razem	44 442 469,02	10 344 358,87	37 379 168,87	8 843 582,20
Aktywa trwałe	38 627 464,49	8 990 867,60	28 518 811,16	6 747 299,59
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	31 700 833,00	7 378 635,80	22 574 350,81	5 340 892,61
Zobowiązania długoterminowe	975 125,87	226 968,76	1 197 441,14	283 304,03
Zobowiązania krótkoterminowe	30 725 707,13	7 151 667,05	21 376 909,67	5 057 588,58
Kapitał własny	12 741 636,02	2 965 723,07	14 804 818,06	3 502 689,58
Kapitał podstawowy	6 636 788,00	1 544 768,29	6 636 788,00	1 570 205,60

Wybrane dane finansowe zawarte w poniższych tabelach zostały przeliczone na EUR według poniższych zasad:

- Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych przeliczono według kursów stanowiących średnią arytmetyczną średnich kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla euro, obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie sprawozdawczym. Kursy te wyniosły odpowiednio za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2026 roku 4,2522 EUR/PLN oraz za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2025 roku 4,2208 EUR/PLN.
- Pozycje aktywów i pasywów sprawozdania z sytuacji finansowej przeliczono według kursów ogłoszonych przez Narodowy Bank Polski dla euro, obowiązujących na ostatni dzień okresu sprawozdawczego. Kursy te wyniosły odpowiednio na dzień 30 czerwca 2026 roku 4,2963 EUR/PLN, a na dzień 31 grudnia 2025 roku 4,2267 EUR/PLN.



PÓŁROCZNE SPARWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI ONE MORE LEVEL S.A.

ZA OKRES OD 1 STYCZNIA 2026 DO 30 CZERWCA 2026

Spis treści

1.	Informacje na temat zasad sporządzenia śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego Emitenta.	7
2.	Podstawowe informacje o Spółce.	7
3.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń.	8
4.	Informacja dotycząca organizacji Grupy Kapitałowej.	11
5.	Czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe.	11
6.	Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników.	11
7.	Akcjonariat Emitenta.	11
8.	Zarząd, Rada Nadzorcza i Komitet Audytu Spółki.	11
9.	Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.	12
10.	Istotne postępowania Emitenta toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.	12
11.	Informacje o transakcjach zawartych przez Emitenta z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe.	13
12.	Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę zależną od niego poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji.	13
13.	Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta.	13
14.	Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięcie przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału.	14
15.	Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.	15
16.	Zatwierdzenie Raportu.	18

Niniejsze Półroczne Sprawozdanie Zarządu z działalności One More Level S.A. za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. zostało sporządzone na podstawie § 70 ust. 1 pkt 3 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 6 czerwca 2025 r. w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz.U. z 2025 r. poz. 755).

Wszystkie kwoty prezentowane w niniejszym Półrocznym Sprawozdaniu Zarządu z działalności One More Level S.A. za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. zostały podane w złotych polskich (PLN), chyba że wyraźnie wskazano inaczej.

1. Informacje na temat zasad sporządzenia śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego Emitenta.

Informacje na temat zasad sporządzenia Śródrocznego skróconego sprawozdania finansowego One More Level S.A. za okres sześciu miesięcy zakończony 30 czerwca 2026 r. (dalej: „Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe”) zostały przedstawione w części dotyczącej podstawy sporządzenia oraz przyjętych zasad rachunkowości zawartej w Śródrocznym skróconym sprawozdaniu finansowym Spółki.

Śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z MSR 34 „Śródroczna sprawozdawczość finansowa”, w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską, przy zastosowaniu zasad rachunkowości spójnych z zasadami zastosowanymi przy sporządzaniu rocznego sprawozdania finansowego Spółki za rok zakończony 31 grudnia 2025 r., z uwzględnieniem nowych i zmienionych standardów oraz interpretacji obowiązujących dla okresów rozpoczynających się 1 stycznia 2026 r.

One More Level S.A. nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego, ponieważ nie posiada jednostek zależnych, współzależnych ani stowarzyszonych.

2. Podstawowe informacje o Spółce.

Profil działalności

One More Level S.A. jest spółką działającą w branży gier wideo, specjalizującą się w produkcji gier akcji przeznaczonych na komputery osobiste oraz konsole. Spółka została założona w lipcu 2014 roku.

Zespół Spółki tworzy około 70 osób posiadających doświadczenie w zakresie projektowania, programowania, grafiki oraz zarządzania produkcją gier.

Spółka jest twórcą i współtwórcą gier, takich jak „Deadlings – Rotten Edition”, „Warlocks vs Shadows”, „God’s Trigger”, „Ghostrunner” oraz „Ghostrunner 2”. Gra „Ghostrunner”, wydana w październiku 2020 roku, osiągnęła sprzedaż przekraczającą 2,5 mln egzemplarzy. „Ghostrunner 2”, którego premiera miała miejsce w październiku 2023 roku, uzyskał pozytywny odbiór rynkowy.

Na dzień sporządzenia niniejszego śródrocznego skróconego sprawozdania Spółka prowadzi prace nad nowymi projektami, w tym projektem o nazwie kodowej „Project Swift”, znajdującym się na etapie prac koncepcyjnych i prototypowych, oraz projektem „Valor Mortis”, będącym w zaawansowanej fazie produkcyjnej.

Jednocześnie Spółka realizuje projekt badawczo-rozwojowy „SMART NPC”, współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG). Celem projektu jest

prowadzenie prac badawczo-rozwojowych nad rozwiązaniami technologicznymi związanymi z rozwojem zaawansowanych mechanizmów zachowania postaci niezależnych (NPC) w grach wideo. Realizacja projektu ma na celu rozwój kompetencji technologicznych Spółki oraz opracowanie rozwiązań, które mogą znaleźć zastosowanie w przyszłych produkcjach One More Level.

Spółka prowadzi działalność w oparciu o nowoczesne technologie wykorzystywane w produkcji gier, umożliwiające tworzenie tytułów na wiele platform jednocześnie. Prowadzone prace badawczo-rozwojowe, w tym projekt „SMART NPC”, stanowią element strategii rozwoju własnych kompetencji technologicznych Spółki. Produkcje Spółki kierowane są na komputery osobiste oraz główne platformy konsolowe.

Dane Spółki

Firma:	ONE MORE LEVEL S.A.
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba i adres:	Kraków 31-476, Al. Gen. Tadeusza Bora-Komorowskiego 25D
Adres poczty elektronicznej:	info@omlgames.com
Adres strony internetowej:	https://www.omlgames.com/
KRS:	0000385650
Organ prowadzący rejestr:	Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	340906616
NIP:	9671342264
KOD PKD określający podstawową działalność podmiotu	32, 40, Z, PRODUKCJA GIER I ZABAWEK
Liczba akcji	Kapitał zakładowy wynosi 6 636 788,00 zł i dzieli się na 66 367 880 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, 3 000 000 akcji serii C zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN każda oraz 9 851 440 akcji serii E zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 PLN.
Ticker	OML
Rynek notowań	Rynek Główny Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie

3. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Emitenta wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń.

W okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2026 r. One More Level S.A. kontynuowała działalność operacyjną skoncentrowaną na produkcji i rozwoju gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem projektu „Valor Mortis”, a także dalszym rozwojem projektu o roboczej nazwie „Project Swift”. Istotnymi wydarzeniami w analizowanym okresie były

również dopuszczenie akcji Spółki do obrotu na rynku podstawowym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. oraz zawarcie umowy o dofinansowanie projektu „SmartNPC”.

GHOSTRUNNER 2

W I półroczu 2026 r. Spółka kontynuowała uzyskiwanie przychodów związanych ze sprzedażą gry „Ghostrunner 2”, wydanej na podstawie umowy zawartej z 505 Games S.p.A. W analizowanym okresie Spółka rozpoznawała przychody z tytułu tantiem należnych od wydawcy, związanych ze sprzedażą gry na rynkach zagranicznych.

„Ghostrunner 2”, którego premiera miała miejsce 26 października 2023 r., pozostaje istotnym elementem portfolio Spółki i w analizowanym okresie nadal generował przychody z tytułu udziału Spółki w sprzedaży gry.

VALOR MORTIS (POPRZEDNIO CYBER SLASH)

Najważniejszym obszarem działalności operacyjnej Spółki w analizowanym okresie była dalsza realizacja prac produkcyjnych związanych z projektem „Valor Mortis” (dawniej „Cyber Slash”), rozwijanym we współpracy z Lyrical Games, LLC na podstawie zawartej umowy współwydawniczej.

W I półroczu 2026 r. Spółka kontynuowała rozwój gry zgodnie z harmonogramem produkcyjnym, wykorzystując środki własne oraz finansowanie zapewniane przez Lyrical Games, LLC. „Valor Mortis” pozostaje kluczowym przedsięwzięciem produkcyjnym Spółki.

Równolegle prowadzone były działania marketingowe i promocyjne związane z grą. „Valor Mortis” był prezentowany podczas wydarzeń branżowych, w tym m.in. podczas targów PAX East 2026, gdzie uczestnicy mieli możliwość zapoznania się z grą. Działania te stanowiły element kampanii marketingowej prowadzonej wspólnie z partnerem wydawniczym w ramach przygotowań do premiery tytułu.

Istotnym wydarzeniem w I półroczu 2026 r. było ogłoszenie w dniu 7 czerwca 2026 r., że „Valor Mortis” zostanie udostępniony w ramach usługi Game Pass w dniu premiery gry. W ocenie Spółki obecność tytułu w usłudze Game Pass może przyczynić się do zwiększenia zasięgu gry i dotarcia do szerszej grupy odbiorców.

W dniu 7 czerwca 2026 r. Spółka poinformowała również o ustaleniu daty premiery gry, a następnie, w dniu 11 czerwca 2026 r., po uzgodnieniach z partnerem wydawniczym, poinformowała o zmianie terminu premiery. Zgodnie z aktualnym harmonogramem premiera „Valor Mortis” została ustalona na 13 października 2026 r. Gra zostanie wydana na komputery osobiste oraz konsole PlayStation 5 i Xbox Series X|S.

W dniu 10 czerwca 2026 r. Spółka poinformowała ponadto o ustaleniu rekomendowanej ceny detalicznej pudełkowej wersji gry na poziomie 49,99 USD brutto za sztukę. W wyniku analizy sytuacji rynkowej i strategii komercjalizacji gry, Spółka wraz z partnerem wydawniczym podjęła decyzję o zmianie rekomendowanej ceny pudełkowej gry Valor Mortis na 39,99 USD brutto za sztukę, o czym przekazała informację w dniu 23 lipca 2026 r. W ocenie Zarządu nowe pozycjonowanie cenowe wydania pudełkowego lepiej odpowiada aktualnym warunkom rynkowym i otoczeniu konkurencyjnemu, zwiększając potencjał komercyjny tego kanału sprzedaży.

W konsekwencji działania Spółki dotyczące „Valor Mortis” w I półroczu 2026 r. koncentrowały się zarówno na realizacji kolejnych etapów produkcji, jak i przygotowaniach do premiery, obejmujących działania marketingowe, dystrybucyjne i komercyjne.

Po dacie bilansowej, tj. w dniu 4 września 2026 r. Spółka poinformowała o zawarciu aneksu do umowy wydawniczej dotyczącej gry "Valor Mortis" z Lyrical Games, LLC z siedzibą w USA ("Wydawca"). Wydawca zobowiązał się do sfinansowania produkcji i wydania płatnej zawartości dodatkowej (DLC) oraz obsługi popremierowej gry (post-launch). Finansowanie rozszerzonego zakresu współpracy będzie realizowane w oparciu o nowo przyjęty harmonogram kamieni milowych (milestones), którego realizację i odbiór prac zaplanowano do 4 października 2027 r. Z uwagi na rozszerzenie zakresu współpracy, zawarcie aneksu skutkuje zwiększeniem łącznej wartości gwarantowanego finansowania zapewnianego przez Wydawcę o kwotę kosztów produkcji DLC oraz określonych w aneksie prac w zakresie obsługi popremierowej. Przekazane środki będą podlegały rozliczeniu (recoupment) z przyszłych przychodów ze sprzedaży gry,

stosownie do zasad określonych w umowie wydawniczej. Aneks przewiduje również rozszerzenie listy platform docelowych, na których planowana jest dostępność gry Valor Mortis.

Ponadto została również ustalona cena gry Valor Mortis w dystrybucji cyfrowej na platformy PC, Xbox Series X|S i PlayStation 5 na poziomie 39,99 USD/EUR i 149,99 PLN dla gry w wersji standardowej oraz 59,99 USD/EUR i 199 PLN dla gry w wersji deluxe, obejmującej m.in. dostęp do planowanego fabularnego rozszerzenia gry. Informacja została opublikowana w dniu 17 września 2026 r.

PROJECT SWIFT

W analizowanym okresie Spółka kontynuowała rozwój projektu o roboczej nazwie „Project Swift”, stanowiącego futurystyczną grę akcji inspirowaną stylistyką Neo-Tokyo oraz rozwiązaniami gameplayowymi znanymi z serii „Ghostrunner”.

Projekt znajdował się na etapie prac koncepcyjnych i prototypowych. Spółka prowadziła działania związane z dalszym rozwojem projektu, a także rozmowy z potencjalnymi partnerami biznesowymi i wydawcami. Zgodnie z aktualnymi założeniami premiera gry planowana jest na 2029 rok.

Spółka pozostaje wyłącznym właścicielem praw autorskich do projektu „Project Swift”.

DOPUSZCZENIE AKCJI EMITENTA DO OBROTU NA RYNKU PODSTAWOWYM GPW

Z dniem 20 lutego 2026 r. Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („GPW”) dopuściła do obrotu giełdowego na rynku podstawowym akcje zwykłe na okaziciela Emitenta o wartości nominalnej 0,10 PLN każda, oznaczone przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. kodem ISIN „PLLSRMD00018”, w tym:

- 5.516.440 akcji serii A1,
- 48.000.000 akcji serii B,
- 3.000.000 akcji serii C,
- 9.851.440 akcji serii E.

GPW postanowiła o notowaniu powyższych akcji Emitenta w systemie notowań ciągłych pod nazwą skróconą „ONEMORE” i oznaczeniem „OML”.

Dopuszczenie akcji do obrotu na rynku podstawowym GPW stanowiło istotny etap rozwoju Spółki, zwiększając jej obecność na publicznym rynku kapitałowym oraz zakres obowiązków informacyjnych i sprawozdawczych właściwych dla emitentów notowanych na rynku regulowanym.

ZAWARCIE UMOWY O DOFINANSOWANIE PROJEKTU „SMARTNPC”

W dniu 31 marca 2026 r. Spółka zawarła z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości umowę o dofinansowanie projektu pn. „SmartNPC: pierwszy polski model GPT AI kompleksowego zarządzania bohaterami niezależnymi w grach wideo”, realizowanego w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki – Ścieżka SMART.

Kwota przyznanego dofinansowania wynosi 10.168.497,63 PLN, przy całkowitej wartości projektu wynoszącej 16.356.533,81 PLN. Zgodnie z przyjętym harmonogramem realizacja projektu potrwa do 31 grudnia 2028 r.

Celem projektu jest prowadzenie prac badawczo-rozwojowych zmierzających do opracowania innowacyjnego rozwiązania technologicznego umożliwiającego kompleksowe zarządzanie zachowaniami bohaterów niezależnych (NPC) w grach wideo przy wykorzystaniu rozwiązań z zakresu sztucznej inteligencji, w tym dużych modeli językowych (LLM).

W I półroczu 2026 r. realizacja projektu przebiegała zgodnie z przyjętymi założeniami oraz harmonogramem rzeczowo-finansowym. Spółka prowadziła zaplanowane prace badawczo-rozwojowe i na dzień 30 czerwca 2026 r. nie identyfikowała istotnych okoliczności mogących wpłynąć na realizację projektu zgodnie z warunkami umowy o dofinansowanie.

Realizacja projektu „SmartNPC” wpisuje się w strategię rozwoju kompetencji technologicznych i badawczo-rozwojowych Spółki oraz może umożliwić wykorzystanie opracowanych rozwiązań w przyszłych produkcjach One More Level S.A.

4. Informacja dotycząca organizacji Grupy Kapitałowej.

One More Level S.A. nie tworzy grupy kapitałowej i nie posiada jednostek zależnych podlegających konsolidacji. W związku z powyższym Spółka nie sporządza skonsolidowanego sprawozdania finansowego. W okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2026 r. nie wystąpiły zmiany w tym zakresie.

5. Czynniki i zdarzenia, w tym o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na śródroczne skrócone sprawozdanie finansowe.

W bieżącym okresie sprawozdawczym nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, mające istotny wpływ na śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe.

6. Stanowisko Zarządu odnośnie do możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników.

Zarząd Spółki nie publikował prognoz wyników finansowych dla Emitenta.

7. Akcjonariat Emitenta.

Akcjonariusze posiadający bezpośrednio lub pośrednio co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Emitenta na dzień przekazania raportu.

Akcjonariusz	Stan na dzień przekazania poprzedniego raportu okresowego (01.06.2026 r.)		Zmiana w liczbie akcji	Stan na dzień przekazania niniejszego raportu półrocznego (30.09.2026 r.)	
	liczba akcji/ głosów	udział procentowy w kapitale zakładowym / ogólnej liczbie głosów na WZ		liczba akcji / głosów	udział procentowy w kapitale zakładowym / ogólnej liczbie głosów na WZ
Michał Sokolski	6 350 000	9,57	0	6 350 000	9,57
Krzysztof Jakubowski	6 243 039	9,41	0	6 243 039	9,41
Pozostali Akcjonariusze	53 774 841	81,02	0	53 774 841	81,02
Suma	66 367 880	100,00	0	66 367 880	100,00

8. Zarząd, Rada Nadzorcza i Komitet Audytu Spółki.

Zarząd:

W okresie sprawozdawczym nastąpiła zmiana w składzie Zarządu Spółki.

W dniu 8 czerwca 2026 r. do Spółki wpłynęła rezygnacja Pana Łukasza Górskiego z pełnienia funkcji Wiceprezesa Zarządu One More Level S.A., ze skutkiem na dzień 9 czerwca 2026 r. Spółka poinformowała o powyższym zdarzeniu raportem bieżącym ESPI nr 14/2026 z dnia 8 czerwca 2026 r.

W skład Zarządu Spółki na dzień 30 czerwca 2026 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

- Szymon Bryła Prezes Zarządu
- Radosław Ratusznik Wiceprezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

W skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 30 czerwca 2026 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego raportu wchodzi:

- Jakub Wójcik Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Przemysław Marmul Członek Rady Nadzorczej
- Tomasz Wykurz Członek Rady Nadzorczej
- Adam Osiński Członek Rady Nadzorczej
- Adrian Górski Członek Rady Nadzorczej

9. Akcje Spółki w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących.

Na dzień publikacji raportu spośród członków organów zarządzających i nadzorczych akcje Spółki posiadają:

Akcjonariusz	Stan na dzień przekazania poprzedniego raportu okresowego (01.06.2026 r.)		Zmiana w liczbie akcji	Stan na dzień przekazania niniejszego raportu półrocznego (30.09.2026 r.)	
	liczba akcji / głosów	udział procentowy w kapitale zakładowym / ogólnej liczbie głosów na WZ		liczba akcji / głosów	udział procentowy w kapitale zakładowym / ogólnej liczbie głosów na WZ
Szymon Bryła	1 031 500	1,55	-15 242	1 016 258	1,53
Radosław Ratusznik	3 010 490	4,54	0	3 010 490	4,54
Przemysław Marmul	125 000	0,19	0	125 000	0,19

Stan posiadania akcji przez osoby wchodzące w skład Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki ustalono na podstawie zawiadomień otrzymanych na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR oraz oświadczeń członków organów Spółki, składanych każdorazowo na potrzeby sporządzenia raportu okresowego. Zawiadomienia otrzymane na podstawie art. 19 ust. 1 rozporządzenia MAR, podlegające obowiązkowi publikacji, są uprzednio podawane przez Spółkę do publicznej wiadomości w formie raportów bieżących.

10. Istotne postępowania Emitenta toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

One More Level S.A. nie jest stroną istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego ani organem administracji publicznej, dotyczących zobowiązań lub wierzytelności Spółki, których wartość mogłaby mieć istotny wpływ na sytuację finansową lub wyniki działalności Spółki.

11. Informacje o transakcjach zawartych przez Emitenta z podmiotami powiązanymi na innych warunkach niż rynkowe.

W okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2026 r. One More Level S.A. nie zawierała z podmiotami powiązanymi transakcji na warunkach innych niż rynkowe. Informacje dotyczące transakcji z podmiotami powiązanymi zostały przedstawione w skróconym sprawozdaniu finansowym w nocy 39 „Transakcje z podmiotami powiązanymi”.

12. Informacje o udzieleniu przez Emitenta lub przez jednostkę zależną od niego poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji.

W okresie sześciu miesięcy zakończonym 30 czerwca 2026 r. One More Level S.A. nie udzielała poręczeń kredytów lub pożyczek ani gwarancji, których łączna wartość byłaby istotna dla działalności Spółki.

13. Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta.

Na dzień 30 czerwca 2026 roku, poza informacjami przedstawionymi w pozostałych częściach niniejszego raportu, nie występują inne informacje istotne dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej oraz wyniku finansowego One More Level S.A., a także informacje istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Spółkę.

Po dacie bilansowej, tj. w dniu 18 sierpnia 2026 r., Spółka zawarła z podmiotem niepowiązanym umowę sprzedaży wierzytelności, na podstawie której dokonała sprzedaży wierzytelności pieniężnej przysługującej Spółce wobec ALL IN! GAMES S.A. ("AIG"), wynikającej z umów i porozumień zawartych pomiędzy Spółką a AIG, dotyczących m.in. rozliczeń związanych z realizacją projektu Ghostrunner. Wartość nominalna wierzytelności będącej przedmiotem umowy wynosi 3.014.824,59 zł. Z tytułu jej sprzedaży Spółka otrzymała kwotę 1.600.000,00 zł.

Zarząd Spółki wskazuje, że wierzytelność przysługująca Spółce wobec AIG jest objęta układem zatwierdzonym w ramach postępowania restrukturyzacyjnego AIG, a jej spłata zgodnie z warunkami układu jest rozłożona w czasie i pozostaje obciążona ryzykiem związanym z możliwością jego wykonania przez AIG. W związku z istniejącym ryzykiem kredytowym oraz niepewnością dotyczącą pełnej realizacji wierzytelności Spółka dokonała w poprzednich okresach odpisu aktualizującego jej wartość. Tym samym wartość bilansowa wierzytelności była niższa od jej wartości nominalnej. Zawarcie umowy pozwoliło Spółce na monetyzację wierzytelności i uzyskanie 1,6 mln zł środków pieniężnych w trzecim kwartale 2026 r., przy jednoczesnym wyeliminowaniu ryzyka związanego z dalszym oczekiwaniem na realizację układu przez AIG. Transakcja wpłynie tym samym pozytywnie na bieżącą pozycję płynnościową Spółki oraz zwiększy dostępność środków pieniężnych przeznaczonych na finansowanie działalności operacyjnej i realizowanych projektów.

Mając na uwadze w szczególności dokonany wcześniej odpis aktualizujący wartość wierzytelności, harmonogram jej spłaty wynikający z układu, czas oczekiwania na pełne rozliczenie oraz niepewność dotyczącą możliwości wykonania układu przez AIG, Zarząd Spółki uznał sprzedaż wierzytelności za rozwiązanie korzystne ekonomicznie dla Spółki, pozwalające na wcześniejsze uwolnienie środków pieniężnych oraz całkowite ograniczenie dalszej ekspozycji Spółki na ryzyko kredytowe związane z AIG.

14. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału.

W ocenie Zarządu One More Level S.A. na działalność oraz wyniki osiągane przez Spółkę w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału wpływ będą miały przede wszystkim czynniki związane z realizacją i przygotowaniem do komercjalizacji kluczowych projektów produkcyjnych, współpracą z partnerami wydawniczymi, realizacją projektu badawczo-rozwojowego „SmartNPC”, a także sytuacją na globalnym rynku gier wideo.

Do najistotniejszych czynników mogących wpływać na działalność i wyniki Spółki należą w szczególności:

- postęp prac produkcyjnych nad grą „Valor Mortis” oraz realizacja harmonogramu przygotowań do premiery gry, zaplanowanej na 13 października 2026 r.;
- realizacja działań marketingowych i promocyjnych związanych z „Valor Mortis”, w tym skuteczność budowania zainteresowania grą przed jej premierą;
- warunki komercjalizacji „Valor Mortis”, w tym planowane udostępnienie gry w usłudze Game Pass w dniu premiery, a także sprzedaż gry za pośrednictwem pozostałych kanałów dystrybucji;
- dalsza współpraca z partnerem współwydawniczym Lyrical Games, LLC, w szczególności w zakresie finansowania produkcji, działań marketingowych, przygotowania premiery oraz późniejszej komercjalizacji „Valor Mortis”;
- poziom sprzedaży gry „Ghostrunner 2” oraz związana z nim wysokość tantiem należnych Spółce od partnera wydawniczego;
- dalszy rozwój projektu o roboczej nazwie „Project Swift”, w tym prowadzone prace koncepcyjne i prototypowe, oraz kształtowanie modelu finansowania i komercjalizacji projektu, przy założeniu możliwości realizacji projektu w formule self-publishing oraz ewentualnego pozyskania partnera biznesowego lub wydawniczego, jeżeli okaże się to uzasadnione z punktu widzenia potrzeb finansowych Spółki;
- realizacja projektu badawczo-rozwojowego „SmartNPC” zgodnie z przyjętym harmonogramem rzeczowo-finansowym oraz warunkami umowy o dofinansowanie;
- sytuacja na globalnym rynku gier wideo, w szczególności poziom konkurencji, kalendarz premier innych tytułów oraz zmiany preferencji odbiorców;
- kształtowanie się kursów walut obcych, w szczególności EUR i USD względem PLN, ze względu na znaczący udział rozliczeń zagranicznych w działalności Spółki;
- poziom kosztów prowadzonej działalności, w szczególności kosztów związanych z produkcją, marketingiem oraz przygotowaniem projektów do komercjalizacji;
- dostępność finansowania działalności produkcyjnej oraz utrzymanie odpowiedniego poziomu płynności finansowej.

Dodatkowo wpływ na przyszłe wyniki Spółki mogą mieć czynniki makroekonomiczne, w szczególności sytuacja gospodarcza na kluczowych rynkach zagranicznych, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych oraz zmienność kursów walutowych.

Istotnym czynnikiem wspierającym działalność badawczo-rozwojową Spółki będzie realizacja projektu „SmartNPC: pierwszy polski model GPT AI kompleksowego zarządzania bohaterami niezależnymi w grach wideo”, na który Spółka uzyskała dofinansowanie w wysokości 10.168.497,63 PLN. Realizacja projektu przebiega zgodnie z przyjętymi założeniami i harmonogramem oraz umożliwia Spółce rozwój kompetencji technologicznych przy częściowym finansowaniu ponoszonych nakładów ze środków pozyskanych w ramach programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki.

W ocenie Zarządu kluczowe znaczenie dla działalności Spółki w kolejnych okresach będzie miała terminowa realizacja końcowych etapów produkcji i przygotowań do premiery „Valor Mortis”, a następnie wyniki komercjalizacji gry. Jednocześnie Spółka kontynuuje realizację pozostałych projektów zgodnie z przyjętymi założeniami, przy bieżącym monitorowaniu poziomu kosztów, dostępnych źródeł finansowania oraz płynności finansowej.

15. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego.

Działalność One More Level S.A. („Spółka”, „Emitent”) narażona jest na szereg ryzyk o charakterze operacyjnym, finansowym, technologicznym i rynkowym, których materializacja może mieć wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową, wyniki finansowe oraz perspektywy rozwoju.

Spółka na bieżąco identyfikuje, ocenia i monitoruje czynniki ryzyka oraz podejmuje działania zmierzające do ograniczenia prawdopodobieństwa ich wystąpienia lub potencjalnych negatywnych skutków.

Poniższy katalog obejmuje, w ocenie Zarządu, podstawowe ryzyka związane z działalnością Spółki, które mogą mieć szczególne znaczenie w pozostałych miesiącach 2026 r. Katalog ten nie ma charakteru zamkniętego.

Ryzyko związane z nieosiągnięciem sukcesu rynkowego przez produkowane gry

Rynek gier wideo charakteryzuje się wysokim poziomem konkurencji oraz ograniczoną przewidywalnością preferencji odbiorców. Sukces komercyjny gry zależy od wielu czynników, w tym jakości produktu, ocen graczy i recenzentów, skuteczności działań marketingowych, terminu premiery, konkurencji ze strony innych tytułów oraz ogólnej sytuacji na rynku.

W pozostałej części 2026 r. ryzyko to dotyczy w szczególności gry „Valor Mortis”, której premiera została zaplanowana na 13 października 2026 r. Ewentualne niższe od oczekiwanego zainteresowanie grą lub jej słabszy odbiór mogą przełożyć się na poziom sprzedaży oraz przyszłe wyniki finansowe Spółki.

Spółka ogranicza przedmiotowe ryzyko m.in. poprzez prowadzenie testów produktu, analizę opinii graczy, współpracę z partnerem wydawniczym oraz realizację działań marketingowych i promocyjnych poprzedzających premierę.

Ryzyko związane z harmonogramem produkcji i terminem premiery „Valor Mortis”

Produkcja gier wideo jest procesem złożonym, wymagającym koordynacji pracy wielu zespołów oraz spełnienia wymagań technicznych i certyfikacyjnych poszczególnych platform.

Ewentualne opóźnienia w realizacji prac, konieczność wprowadzenia dodatkowych zmian lub wystąpienie problemów w procesie certyfikacji mogą skutkować zwiększeniem kosztów produkcji lub przesunięciem terminu premiery.

Ze względu na zaawansowany etap realizacji projektu „Valor Mortis” oraz planowaną na 13 października 2026 r. premierę, ryzyko związane z terminową realizacją końcowych etapów produkcji ma szczególne znaczenie dla działalności Spółki w pozostałych miesiącach 2026 r.

Spółka na bieżąco monitoruje postęp prac, harmonogram produkcyjny oraz proces przygotowania gry do wydania na poszczególnych platformach.

Ryzyko związane ze współpracą z partnerami wydawniczymi

Model działalności Spółki zakłada współpracę z zewnętrznymi partnerami wydawniczymi i biznesowymi. W szczególności projekt „Valor Mortis” realizowany jest we współpracy z Lyrical Games, LLC na podstawie zawartej umowy współwydawniczej.

Współpraca taka ogranicza część ryzyk związanych z finansowaniem produkcji i komercjalizacją gier, jednocześnie powodując uzależnienie części działalności Spółki od terminowego wykonywania zobowiązań przez partnerów,

podejmowanych przez nich decyzji biznesowych oraz skuteczności prowadzonych działań wydawniczych, dystrybucyjnych i marketingowych.

Zmiana strategii partnera, opóźnienia w finansowaniu, zmiany zakresu działań marketingowych lub inne zdarzenia dotyczące partnera mogą wpływać na harmonogram realizowanych projektów, płynność finansową Spółki oraz poziom przyszłych przychodów.

Spółka pozostaje w bieżącym kontakcie z partnerami oraz monitoruje realizację zobowiązań wynikających z zawartych umów.

Ryzyko związane z finansowaniem i modelem realizacji projektu „Project Swift”

Spółka kontynuuje prace koncepcyjne i prototypowe nad projektem o roboczej nazwie „Project Swift”. Zgodnie z obecnymi założeniami Spółka zakłada możliwość realizacji projektu w formule self-publishing, przy zachowaniu pełnej kontroli nad procesem produkcji i komercjalizacji projektu.

Jednocześnie Spółka nie wyklucza pozyskania partnera biznesowego lub wydawniczego dla projektu, jeżeli na dalszym etapie jego realizacji okaże się to uzasadnione z punktu widzenia potrzeb finansowych lub optymalizacji struktury finansowania produkcji.

Nie można wykluczyć, że wzrost kosztów realizacji projektu, zmiana warunków rynkowych lub potrzeba zabezpieczenia dodatkowych źródeł finansowania spowodują konieczność modyfikacji przyjętego modelu realizacji projektu. Pozyskanie zewnętrznego partnera może ograniczyć część ryzyka finansowego Spółki, jednocześnie może wiązać się ze zmianą zasad podziału przyszłych przychodów lub zakresu kontroli nad komercjalizacją projektu.

Spółka na bieżąco analizuje dostępne warianty finansowania projektu oraz będzie dostosowywać model jego realizacji do sytuacji finansowej i warunków rynkowych.

Ryzyko związane z realizacją projektu „SmartNPC” i wykorzystaniem środków UE

Spółka realizuje projekt „SmartNPC: pierwszy polski model GPT AI kompleksowego zarządzania bohaterami niezależnymi w grach wideo”, współfinansowany ze środków programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki – Ścieżka SMART.

Realizacja projektów współfinansowanych ze środków publicznych wiąże się z obowiązkiem przestrzegania warunków określonych w umowie o dofinansowanie, w tym zasad kwalifikowalności wydatków, realizacji określonych zadań i wskaźników oraz prawidłowego dokumentowania i rozliczania projektu.

W przypadku zakwestionowania kwalifikowalności określonych kosztów, niewykonania części obowiązków wynikających z umowy lub niezrealizowania założonych rezultatów może wystąpić ryzyko ograniczenia wysokości dofinansowania lub, w określonych przypadkach, konieczności zwrotu części otrzymanych środków.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania projekt „SmartNPC” realizowany jest zgodnie z przyjętymi założeniami i harmonogramem, a Spółka nie identyfikuje istotnych okoliczności wskazujących na ryzyko niewykonania warunków umowy o dofinansowanie.

Ryzyko związane z poziomem sprzedaży „Ghostrunner 2” i wysokością tantiem

Spółka uzyskuje przychody z tytułu tantiem związanych ze sprzedażą gry „Ghostrunner 2”. Wysokość tych przychodów zależy przede wszystkim od bieżącego poziomu sprzedaży gry, poziomu cen, stosowanych promocji oraz zainteresowania graczy.

Spółka posiada ograniczony wpływ na poziom sprzedaży gry po jej premierze oraz decyzje dotyczące jej dalszej komercjalizacji podejmowane przez partnera wydawniczego. W konsekwencji wysokość przyszłych przychodów z tantiem może podlegać wahaniom pomiędzy poszczególnymi okresami sprawozdawczymi.

Ryzyko walutowe

Znaczna część rozliczeń Spółki z zagranicznymi partnerami biznesowymi dokonywana jest w walutach obcych, w szczególności EUR i USD, podczas gdy istotna część kosztów działalności ponoszona jest w PLN.

Zmiany kursów walutowych mogą w związku z tym wpływać na wysokość przychodów i kosztów wykazywanych w PLN, wartość należności i zobowiązań oraz osiąganе wyniki finansowe Spółki.

Spółka na bieżąco monitoruje swoją ekspozycję walutową oraz wpływ zmian kursów walut na bieżącą i prognozowaną sytuację finansową.

Ryzyko związane z płynnością finansową i finansowaniem działalności

Działalność w zakresie produkcji gier charakteryzuje się znaczącymi nakładami ponoszonymi przed rozpoczęciem pełnej komercjalizacji produktu. W konsekwencji występuje przesunięcie w czasie pomiędzy ponoszeniem kosztów produkcji a uzyskiwaniem przychodów związanych ze sprzedażą gier.

Na poziom płynności finansowej Spółki wpływają w szczególności terminy płatności wynikające z umów z partnerami wydawniczymi, poziom nakładów na realizowane projekty, wysokość uzyskiwanych tantiem, finansowanie projektu „SmartNPC” oraz przyszłe przepływy związane z komercjalizacją „Valor Mortis”.

Ewentualne przesunięcia terminów płatności, wzrost kosztów produkcji lub osiągnięcie przychodów na poziomie niższym od zakładanego mogą zwiększyć zapotrzebowanie Spółki na kapitał obrotowy lub dodatkowe źródła finansowania.

Spółka na bieżąco monitoruje poziom dostępnych środków pieniężnych, prognozowane przepływy finansowe oraz harmonogram ponoszonych wydatków i wpływów.

Ryzyko utraty kluczowych pracowników i współpracowników

Branża gier wideo charakteryzuje się wysokim zapotrzebowaniem na wykwalifikowanych specjalistów. Utrata kluczowych członków zespołu produkcyjnego, kadry menedżerskiej lub osób posiadających specjalistyczną wiedzę dotyczącą realizowanych projektów może skutkować utrudnieniami w realizacji harmonogramów, wzrostem kosztów lub koniecznością pozyskania nowych specjalistów.

Ryzyko to ma szczególne znaczenie w okresach intensywnych prac produkcyjnych i przedpremierowych. Spółka podejmuje działania zmierzające do utrzymania stabilności zespołu oraz zapewnienia ciągłości realizowanych projektów.

Ryzyko związane z wykorzystaniem technologii podmiotów trzecich

Produkcja gier Spółki wymaga korzystania z technologii i oprogramowania dostarczanego przez podmioty zewnętrzne, w tym silników gier, narzędzi programistycznych, bibliotek oraz infrastruktury informatycznej.

Zmiana warunków licencyjnych, zaprzestanie rozwoju wykorzystywanego rozwiązania, wystąpienie istotnych błędów technologicznych lub ograniczenie dostępności określonego oprogramowania może prowadzić do wzrostu kosztów, konieczności dostosowania produktów lub zmian w harmonogramach produkcyjnych.

Spółka monitoruje zmiany dotyczące wykorzystywanych technologii oraz warunków ich licencjonowania.

Ryzyko cyberbezpieczeństwa oraz utraty lub ujawnienia informacji poufnych

Działalność Spółki w znacznym stopniu opiera się na systemach informatycznych oraz przetwarzaniu danych związanych z produkowanymi grami. Spółka jest zatem narażona na cyberataki, awarie systemów, utratę danych oraz nieuprawniony dostęp do informacji.

Szczególne znaczenie może mieć przedpremierowy wyciek materiałów dotyczących produkowanych gier, kodu źródłowego lub innych informacji poufnych, który może negatywnie wpłynąć na działania marketingowe, relacje z partnerami oraz reputację Spółki.

Spółka stosuje rozwiązania organizacyjne i techniczne mające na celu ograniczenie przedmiotowego ryzyka oraz odpowiednie postanowienia dotyczące poufności w umowach z pracownikami, współpracownikami i kontrahentami.

Ryzyko związane z prawami własności intelektualnej

Prawa własności intelektualnej stanowią istotny element działalności Spółki. Istnieje ryzyko naruszenia przez Spółkę praw osób trzecich lub nieuprawnionego wykorzystania praw należących do Spółki przez osoby trzecie.

Materializacja tego ryzyka może prowadzić do sporów, roszczeń odszkodowawczych, dodatkowych kosztów, opóźnień w produkcji, a w skrajnych przypadkach ograniczenia możliwości dystrybucji danego produktu.

Spółka ogranicza przedmiotowe ryzyko poprzez odpowiednie regulacje umowne dotyczące przenoszenia praw autorskich oraz kontrolę wykorzystywanych w produkcji materiałów i technologii.

Ryzyko zmiany trendów i konkurencji na rynku gier

Rynek gier wideo charakteryzuje się dynamicznymi zmianami technologii, modeli dystrybucji i preferencji konsumentów oraz wysokim poziomem konkurencji.

Nie można wykluczyć, że zmiany trendów rynkowych lub pojawienie się konkurencyjnych tytułów w okresie zbliżonym do premier produktów Spółki wpłyną na zainteresowanie graczy oraz poziom sprzedaży.

Spółka monitoruje sytuację rynkową, reakcje odbiorców i działania konkurencji oraz dostosowuje działania produkcyjne i marketingowe do obserwowanych zmian.

16. Zatwierdzenie Raportu.

Spółka przekazuje Raport Półroczny za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r. w tym Półroczne Sprawozdanie Zarządu z Działalności Spółki za okres od 1 stycznia 2026 r. do 30 czerwca 2026 r.



Elektronicznie
podpisany przez
Szymon Bryła
2026.09.30
17:38:51 +02:00

.....
Szymon Bryła
(Prezes Zarządu)



Dokument
podpisany przez
Radosław Artur
Ratusznik
Data:
2026.09.30
17:42:05 CEST

.....
Radosław Ratusznik
(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
telefon: +48 692 823 744

www.omlgames.com