



# **KOLZPLAY SA**

**JEDNOSTKOWY RAPORT ROCZNY 2022**

Sprawozdanie Zarządu z działalności za 2022 rok od 1 stycznia 2022 do 31 grudnia 2022

21 marca 2023

## SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółce .....	3
Struktura akcjonariatu .....	4
Profil działalności .....	5
Istotne wydarzenia w działalności Spółki .....	6
Opis sytuacji finansowej Spółki .....	8
Prace badawczo-rozwojowe .....	18
Posiadane przez Spółkę oddziały.....	20
Perspektywy rozwoju .....	21
Dane kontaktowe .....	29

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna

Siedziba Spółki: Białoostocka 22/H11, 03-741 Warszawa

Strona www: [www.kool2play.com](http://www.kool2play.com)

Kapitał zakładowy: 159 081,50 zł

KRS: 0000781892

REGON: 146640835

NIP: 1132864896

### SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu

Michał Marzęcki – Członek Zarządu

Aleksander Pakulski – Członek Zarządu

### SKŁAD RADY NADZORCZEJ\*:

Magdalena Kramer – Przewodnicząca Rady Nadzorczej

Sandra Marzęcka – Członek Rady Nadzorczej

Kamila Szwarc-Skudlarska – Członek Rady Nadzorczej

Piotr Gałęzowski – Członek Rady Nadzorczej

Ryszard Brudkiewicz – Członek Rady Nadzorczej

## STRUKTURA AKCJONARIATU

Lista akcjonariuszy Kool2Play S.A. posiadających sporządzenia sprawozdania zarządu co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu:

Akcjonariusz	Liczba posiadanych akcji	Procent posiadanych akcji	Liczba posiadanych głosów na WZ	% głosów posiadanych głosów na WZ
Aleksander Pakulski	85 950	5,40	85 950	5,40
Aleksandra Burzyńska *	128 000	8,05	128 000	8,05
Arts Alliance SA	84 500	5,31	84 500	5,31
Ignacy i Piotr Kurkowski	96 557	6,07	96 557	6,07
Marcin Marzęcki	332 445	20,90	332 445	20,90
Michał Marzęcki	364 930	22,94	364 930	22,94
Pozostali	498 433	31,33	498 433	31,33

\* z uwzględnieniem wszystkich podmiotów zależnych

## PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Kool2Play S.A. to niezależny producent i wydawca gier. Misją firmy jest tworzenie własnych, jakościowych gier niezależnych. Są one oparte o solidne i dobrze przemyślane koncepty, do których developmentu spółka posiada odpowiednią technologię i know-how. Będą osadzone w popularnych i trendujących gatunkach, mających dużą i aktywną bazę graczy na planowanych platformach dystrybucji. Spółka zmierza do tego, aby proces produkcji zamykał się w ok. 1,5 roku, co pozwoli lepiej zarządzać kosztami produkcji, przewidywać i wykorzystywać trendy na rynku gier.

## ISTOTNE WYDARZENIA W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Najbardziej istotne wydarzenia w działalności spółki w 2022 wg chronologii:

### 21 marca 2022

Publikacja raportu rocznego Spółki za rok 2021 (jednostkowego i skonsolidowanego)

### 12 kwietnia 2022

Premiera gry Urangun we wczesnym dostępie na platformie Steam.

### 24 maja 2022

Powołanie przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki w skład Rady Nadzorczej na kolejną wspólną kadencję następujących Członków Rady Nadzorczej, tj. Magdaleny Kramer, Piotra Gałęzowskiego oraz Sandrę Marzęcką.

### 6 czerwca 2022

Zakończenie subskrypcji akcji serii G, wyemitowanych na podstawie uchwały nr 3/12/2021/NWZ Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 6 grudnia 2021 roku w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez emisję akcji na okaziciela serii G w trybie subskrypcji prywatnej, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, oraz zmiany Statutu Spółki.

### 27 lipca 2022

Rejestracja przez Sąd zmian Statutu Spółki Kool2Play, tj. rejestracja zmian Statutu Spółki związanych z podwyższenie kapitału zakładowego poprzez emisję akcji serii G, a także zmian (§ 8 ust. 1 oraz dodanie § 8 ust. 2e Statutu Spółki) oraz zmiany Statutu obejmujące dodanie § 8b Statutu Spółki oraz zmianę § 19 Statutu Spółki.

### 2 listopada 2022

Powołanie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie w skład Rady Nadzorczej Spółki na okres wspólnej, aktualnie trwającej kadencji Pana Jakuba Oleksy oraz Pana Ryszarda Brudkiewicza.

### 3 listopada 2022

Zmiana terminu premier finalnych wersji gry. Premiera gry "Uragun" w pełnej wersji na PC planowana na I kwartał 2023 r., a nie jak pierwotnie zakładano na II kwartał 2023. Premiera na platformy konsolowe: Nintendo Switch, Xbox i PlayStation planowana jest na IV kwartał 2023 roku. Dodatki DLC przewidywane są na IV kwartał 2023 r. Premiera gry "Project X Friendship" na PC, będzie miała miejsce pod koniec 2023 roku, a nie jak zakładano pierwotnie w I kwartale 2023 roku.

### 23 grudnia 2022

Zawarcie umowy pożyczki ze spółką zależną od Emitenta, tj. Kool Things sp. z o.o.

## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

### Skrócony bilans Kool2Play S.A.

	31.12.2022	31.12.2021	zmiana	struktura 31.12.2021
A. Aktywa trwałe	3 456 057,99	2 606 057,99	850 000,00	21,26%
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00%
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV. Inwestycje długoterminowe	3 456 057,99	2 606 057,99	850 000,00	21,26%
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Aktywa obrotowe	12 799 648,38	8 351 789,31	4 447 859,07	78,74%
I. Zapasy	11 522 431,99	6 676 813,89	4 845 618,10	70,88%
II. Należności krótkoterminowe	570 875,30	962 317,91	-391 442,61	3,51%
III. Inwestycje krótkoterminowe	706 341,09	712 657,51	-6 316,42	4,35%
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00%
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00%
<b>Razem aktywa</b>	<b>16 255 706,37</b>	<b>10 957 847,30</b>	<b>5 297 859,07</b>	<b>100,00%</b>

Na aktywa trwałe składają się inwestycje długoterminowe, które dotyczą posiadanych udziałów w spółce Kool Things sp. z o.o. Wzrost wartości aktywów trwałych wynikał z podwyższenia kapitału zakładowego Kool Things sp. z o.o.

Aktywa obrotowe stanowią 78,74% wartości aktywów Spółki.

Na aktywa obrotowe składają się:

- zapasy – jest to w większości wartość produkcji w toku realizacji – która dotyczy nakładów poniesionych na produkcję gier;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 3,51% aktywów Spółki i dotyczą głównie należności podatkowych – podatku od towarów i usług,
- inwestycje krótkoterminowe – odpowiadają posiadanej przez Spółkę gotówce na rachunkach bankowych oraz pożyczce udzielonej spółce zależnej.



	31.12.2022	31.12.2021	zmiana	struktura 31.12.2020
A. Kapitał (fundusz) własny	7 733 298,75	5 857 979,89	1 875 318,86	47,57%
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	159 081,50	150 581,50	8 500,00	0,98%
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	8 389 052,65	6 697 552,65	1 691 500,00	51,61%
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	229 312,00	282 745,00	-53 433,00	1,41%
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 272 899,26	-259 864,36	-1 013 034,90	-7,83%
VI. Zysk (strata) netto	228 751,86	-1 013 034,90	1 241 786,76	1,41%
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)			0,00	0,00%
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	8 522 407,62	5 099 867,41	3 422 540,21	52,43%
I. Rezerwy na zobowiązania	39 617,55	39 617,55	0,00	0,24%
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Zobowiązania krótkoterminowe	1 880 892,47	523 763,11	1 357 129,36	11,57%
IV. Rozliczenia międzyokresowe	6 601 897,60	4 536 486,75	2 065 410,85	40,61%
Razem pasywa	<b>16 255 706,37</b>	<b>10 957 847,30</b>	<b>5 297 859,07</b>	<b>100,00%</b>

Kapitał własny Spółki odpowiada za 47,57% wartości pasywów Spółki, kontynuuje finansowanie bieżącej działalności kapitałem obcym.

Na pozycje zobowiązania i rezerwy składają się:

- rezerwy na zobowiązania dotyczą one rezerw na świadczenia pracownicze;
- zobowiązania krótkoterminowe – dotyczą one bieżących zobowiązań związanych z prowadzoną działalnością oraz zobowiązań podatkowych;
- rozliczenia międzyokresowe dotyczą otrzymanych dotacji na tworzenie gier oraz ujemnej wartości firmy z rozliczenia połączenia z Buzzrounds.

#### Skrócony rachunek zysków i strat

	01.01 - 31.12.2022	01.01. - 31.12.2021	zmiana
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	5 674 628,39	3 216 632,99	2 457 995,40
B. Koszty działalności operacyjnej	5 999 337,78	4 275 343,03	1 723 994,75
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A–B)	-324 709,39	-1 058 710,04	734 000,65
D. Pozostałe przychody operacyjne	653 049,92	49 742,50	603 307,42
E. Pozostałe koszty operacyjne	110 379,83	994,24	109 385,59
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D–E)	217 960,70	-1 009 961,78	1 227 922,48
G. Przychody finansowe	26 214,04	5 431,98	20 782,06
H. Koszty finansowe	15 422,88	5 151,10	10 271,78
I. Zysk (strata) brutto (F+G–H)	228 751,86	-1 009 680,90	1 238 432,76
J. Podatek dochodowy	0,00	3 354,00	-3 354,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I–J–K)	<b>228 751,86</b>	<b>-1 013 034,90</b>	<b>1 241 786,76</b>

W roku 2022 Spółka zanotowała dodatni wynik finansowy, na jego wygenerowanie wpływ pozostałe przychody operacyjne – amortyzacja ujemnej wartości firmy z połączenia. Spółka jest na etapie tworzenia pełnych wersji gier (Uragun i Friendship), w związku nie generuje znaczących przychodów ze sprzedaży gier. Wykazane przychody netto ze sprzedaży pochodzą z usług outsourcingowych wykonywanych dla firm trzecich, spółki zależnej Kool Things oraz sprzedaży gry Uragun w formule Early Access. Wykazane w pozycji A przychody ze sprzedaży odpowiadają zmianie stanu produktów – która obrazuje wielkość nakładów poniesionych na produkcję gier. Działalność finansowa nie ma istotnego wpływu na wynik finansowy Spółki.

#### Skrócony rachunek przepływów pieniężnych

	01.01 - 31.12.2022	01.01. - 31.12.2021	zmiana
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-1 682 530,46	-2 599 143,59	916 613,13
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-630 000,00	-250 858,57	-379 141,43
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	2 500 000,00	246 800,00	2 253 200,00
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	187 469,54	-2 603 202,16	2 790 671,70

Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej oraz inwestycyjnej wykazują wartość ujemną. Natomiast dodatnią wartość wykazują przepływy z działalności finansowej. Jest to sytuacja charakterystyczna dla młodych, rozwijających się firm.

#### Akcje własne

Spółka nie posiada akcji własnych.

Informacja o instrumentach finansowych oraz o przyjętych przez Spółkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Kool2Play, należą kredyty bankowe, posiadane środki pieniężne i sprzedaż akcji. Głównym celem tych instrumentów jest pozyskanie środków finansowych na działalność Spółki. Spółka posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu

dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Zarząd stosuje politykę kredytową, zgodnie z którą ekspozycja na ryzyko kredytowe jest monitorowana na bieżąco. Ocena wiarygodności kredytowej jest przeprowadzana w stosunku do wszystkich klientów wymagających kredytowania powyżej określonej kwoty. Spółka nie wymaga zabezpieczenia majątkowego od swoich klientów w stosunku do aktywów finansowych.

Na dzień bilansowy nie występowała znacząca koncentracja ryzyka kredytowego. Wartość bilansowa każdego aktywa finansowego, przedstawia maksymalną ekspozycję na ryzyko kredytowe.

## Czynniki Ryzyka

### Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Spółka prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Spółki, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Spółkę.

### Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Spółka prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Spółki mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego i prawa

podatkowego. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Spółki, a tym samym spadek wartości aktywów Spółki.

#### Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Spółki decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Spółki.

#### Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko krajowej, ale także międzynarodowej, co powoduje, iż przepisy Unii Europejskiej oraz innych organizacji międzynarodowych w znacznym stopniu regulują funkcjonowanie branży IT. To z kolei powoduje, że polskie regulacje prawne są w znacznej mierze odzwierciedleniem przepisów europejskich oraz międzynarodowych, co niesie ze sobą element niepewności, co do zmian w tych przepisach i konieczność monitorowania aktualnego stanu prawnego jak również tendencji rozwojowych europejskich regulacji prawnych.

#### Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz czynników zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu.

### Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Opisany czynnik może, jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

### Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. epidemie, pandemie, wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Spółki.

### Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

### Ryzyko wystąpienia nieprzewidywanych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

### Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez Spółki pojawiających się tendencji na rynku i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko zmienności prawa, w tym podatkowego, pracy i ubezpieczeń społecznych, handlowego, celnego oraz zagranicznych systemów prawnych

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności stanowią zmieniające się przepisy prawa, w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa pracy, systemu ubezpieczeń społecznych, prawa gospodarczego i cywilnego. Niestabilność przepisów prawa i ich wykładni może utrudniać prowadzenie działalności gospodarczej.

Ze względu na nieograniczony terytorialnie zakres działalności Spółki duży wpływ na jego działalność mogą mieć także zmiany przepisów prawa (w szczególności regulacji prawa autorskiego dotyczących programów komputerowych, w tym gier) w innych państwach, w tym w Stanach Zjednoczonych.

### Ryzyko utraty kluczowych pracowników

Zakres działań prowadzonych przez Spółki wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych specjalistów, którzy swoją wiedzą i umiejętnościami wpływają na satysfakcję społeczności internetowej. Spółka nie wyklucza możliwości odejścia aktualnych pracowników, a także możliwych trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry. Jednocześnie na rynku, pojawia się coraz więcej firm prowadzących działalność polegającą na tworzeniu gier. Powoduje to wzrost zapotrzebowania na pracowników na rynku lokalnym i co za tym idzie znacznie utrudnia skuteczną rekrutację utalentowanego personelu.

#### Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Spółki istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółki wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

#### Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Produkcja gier wiąże się z ryzykiem opóźnień premier, ze względu na złożony proces ich tworzenia i brak możliwości przyjęcia sztywnych ram oceny wysokiej jakości gameplay.

Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych w konkretnym okresie obrachunkowym. Dodatkowo, fakt opóźnienia założonego pierwotnie terminu premiery danej gry może wpływać na wyniki finansowe Spółki, w związku z koniecznością poniesienia dodatkowych nakładów finansowych.

#### Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz, co z kolei może przełożyć

się na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Nie można wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych aktualnie przez Spółki gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może znaleźć odzwierciedlenie w wyniku finansowym Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko związane z możliwością spadku przychodów netto ze sprzedaży produktów lub usług Spółki oraz jego Grupy kapitałowej

Produkty oferowane przez Spółki charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Co więcej na początkowym etapie produkcji danej gry Spółka ponosi znaczne wydatki wynikające z etapu produkcyjnego, który jest etapem trwającym kilka miesięcy/ lat. W związku z powyższym, wyniki finansowe Spółki mogą wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami



(miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców (w przypadku w którym Spółka zawrze umowę z takim wydawcą) / odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Spółki, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

## PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

Spółka prowadzi aktualnie dwa projekty w ramach prac badawczo-rozwojowych na podstawie 2 umów podpisanych z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju.

Dnia 16 grudnia 2021 roku Spółka podpisała umowę z Narodowe Centrum Badań i Rozwoju o numerze POIR.01.01.01-00-0365/21-00 na wykonanie projektu o nazwie "Rozwój i implementacja algorytmów do budowania sztucznej inteligencji przeciwników w formie dynamicznie dopasowującego poziom trudności, wieloagentowego i heterogenicznego środowiska przy wykorzystaniu metod uczenia przez wzmocnienie na potrzeby innowacyjnych modułów w grze Uracun" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie "Projekty B+R przedsiębiorstw" Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka ścieżka.

Przyznana kwota dofinansowania wyniosła: 2 237 203,50 zł

Łączna wartość projektu: 3 728 672,50 zł

Lata realizacji projektu: 2021-2023

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

Głównym celem projektu będzie przeprowadzenie prac badawczo-rozwojowych, w rezultacie których wytworzona zostanie innowacja produktowa na skalę międzynarodową, w postaci technologii – modułów silnika do gry Uracun: modułu sztucznej inteligencji przeciwników, gdzie przeciwnicy - Agenci, będą posługiwali się własną inteligencją oraz modułu dynamicznego dopasowywania poziomu trudności, polegającym na ewaluacji poziomu gracza zarówno pod względem zręcznościowym jak i taktycznym. Powstały rezultat prac zostanie docelowo zaimplementowany w silniku do gry Uracun vs AI. Realizacja projektu pozwoli na tworzenie zupełnie nowego rodzaju rozgrywki, dopasowanej indywidualnie do konkretnego gracza.

Kwota niezbędna do realizacji projektu, która nie została objęta przyznanym dofinansowaniem zostanie pokryta ze środków własnych, przychodów ze sprzedaży osiągniętych przez Spółkę, a także z kwot pozyskanych z tytułu emisji akcji.

Dnia 28 listopada 2021 roku Spółka podpisała umowę z Narodowe Centrum Badań i Rozwoju o numerze POIR.01.01.01-00-0646.21-00 na wykonanie projektu o nazwie "Narzędzie do automatycznego testowania gier z wykorzystaniem sztucznej inteligencji" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie "Projekty B+R przedsiębiorstw" Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka ścieżka.

Przyznana kwota dofinansowania wyniosła: 3 014 694,00 zł

Łączna wartość projektu: 5 024 490,00 zł

Lata realizacji projektu: 2021-2023

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

Głównym celem projektu będzie prowadzenie prac badawczo-rozwojowych, w rezultacie których wytworzona zostanie innowacja procesowa na skalę międzynarodową, w postaci nowego zautomatyzowanego narzędzia do testowania gier. Dotychczas prace związane z weryfikacją poprawności gry komputerowej pod kątem występowania w niej różnorodnych błędów były wykonywane przez testerów ręcznie. Opracowane rozwiązanie pozwoli wesprzeć testera w wykonywaniu powtarzalnych i czasochłonnych czynności, a jednocześnie zwiększyć ich dokładność. Kwota niezbędna do realizacji projektu, która nie została objęta przyznanym dofinansowaniem zostanie pokryta ze środków własnych, przychodów ze sprzedaży osiągniętych przez Spółkę, a także z kwot pozyskanych z tytułu emisji akcji.

W dniu 27 września 2019 r. Spółka pozyskała dofinansowanie na realizację projektu pt.: „Opracowanie innowacyjnych modułów gry, opartych na sztucznej inteligencji wirtualnych postaci (Agentów) pozwalających na symulację ich realistycznych zachowań i interakcji z graczem.”, w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2 „Game Inn”. W konsekwencji w dniu 28 października 2019 r. Emitent zawarł z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju umowę o dofinansowanie. W dniu 31 grudnia 2022 roku Emitent zakończył projekt, zaś w dniu 28 lutego 2023 roku otrzymał od NCBiR potwierdzenie o finalnym, prawidłowym rozliczeniu merytorycznym i finansowym tej dotacji.

## POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY

Spółka posiada swój oddział w Białymstoku, mieszczący się pod adresem ul. Cieszyńska 3A/602, 15-425 Białystok

## PERSPEKTYWY ROZWOJU

Na dzień publikacji niniejszego raportu, Spółka pracuje nad 3 projektami gier mającymi wpływ na perspektyw rozwoju:

### Uragun

Gra jest w finalnej fazie produkcji, na dzień publikacji niniejszego raportu wyznaczona data premiery to 30 marca 2023.

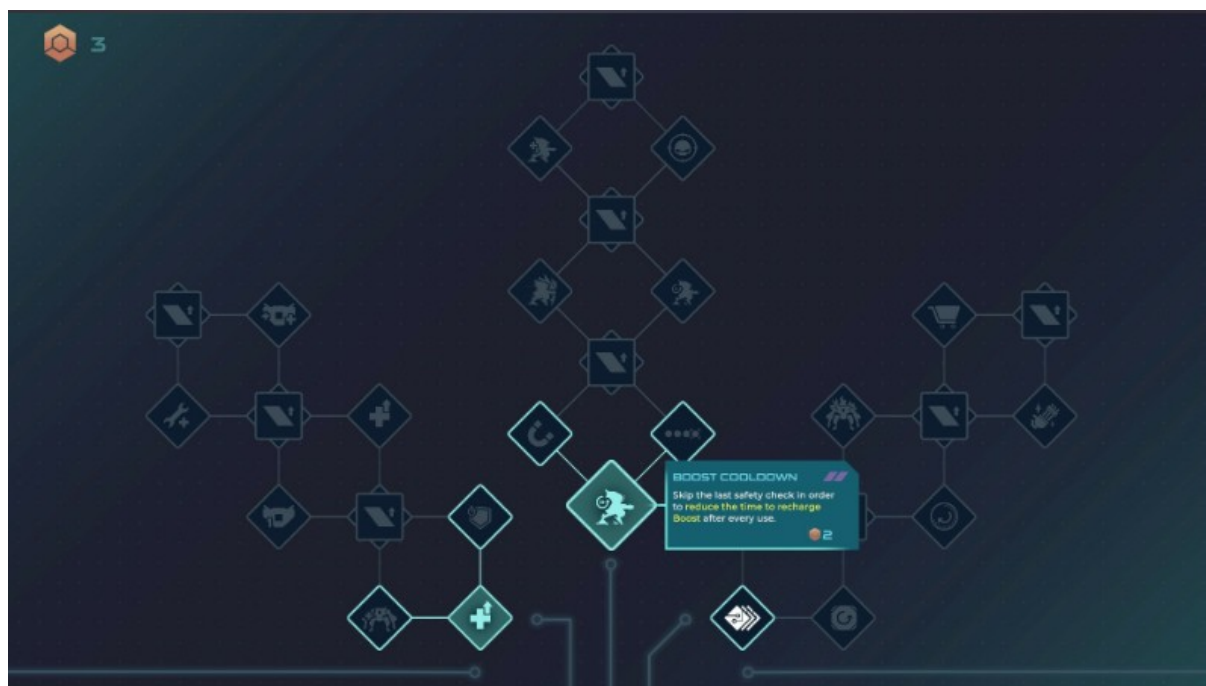


W IV kwartale 2022 trwały prace nad dalszym rozwojem gry w kierunku roguelite. Szczegółowe informacje na temat zmian można znaleźć pod adresem (jęz. angielski):

<https://store.steampowered.com/news/app/724000/view/3343374889396270689>

Zespół developerski gry wykonał następujące, zaplanowane na ten etap prace:

- Zaprojektowano i wykonano systemy wspierające progresję roguelite:
  - Drzewko rozwoju permanentnego
  - Ulepszenia tymczasowe
  - Ekonomia rozwoju postaci i waluty w grze
  - Sklep z ulepszeniami



- Stworzono funkcjonalną bazę (hub) postaci, w której dokonywane są ulepszenia
- Dostosowano narrację i historię do projektu roguelite
- Ukończono 3 z 4 bossów kończących pierwsze 3 biomy
- Zaprojektowana i wykonano nową pulę przeciwników do biomu Underground (Disc & Charger enemies)

- Kontynuowano prace nad projektowaniem i ulepszeniem poziomów i gameplay experience
- Optymalizacja wydajności



## Project X: Friendship (nazwa kodowa)



Gra Friendship tworzona jest zgodnie ze zmodyfikowaną strategią Spółki, zgodną z opisem w dziale „Profil Działalności”. Jest to zręcznościowa łamigłówka tzw. action puzzle, nastawiona na kooperację (multiplayer co-op), w której gracze łączą siły, by przetrwać w labiryncie, który mogą kontrolować! Najważniejsze cechy Project X: Friendship to: nowatorska formuła rozgrywki łącząca w wyjątkowy sposób proste i sprawdzone mechaniki dające olbrzymią frajdę, krótkie i pełne emocji sesje gry pełne satysfakcjonujących interakcji z przyjaciółmi lub innymi graczami (np. Fall Guys, Among Us) oraz świeży gatunek action puzzle (np. Tetris/Pac-Man 99, Loot River) z większym naciskiem na social co-op experience.

W IV kwartale 2022 zespół developerski gry Friendship zamknął etap projektowania w pełni grywalnego demo gry. W ramach tego etapu wykonano następujące prace:

- Odświeżono szatę graficzną gry, w szczególności UI i systemy.
- Dokonano balansu rozgrywki wersji demo umożliwiającej na zakończenie 1 świata gry,



- Zamknięto produkcję w pełni grywalnego demo gry Friendship, wraz z funkcjami remote play umożliwiającą rozgrywkę wieloosobową online,
- Opracowano pitch deck dla wydawców zawierający kluczowe informacje o grze wraz z grywalną wersją demo,
- Rozpoczęto rozmowy z potencjalnymi wydawcami Friendship.



Emitent kontynuuje rozmowy na temat wydania gry Project X: Friendship z wybranymi firmami, w celu pozyskania oferty. Po zakończeniu rozmów, co zostało zaplanowane na koniec kwietnia 2023, Spółka ogłosi decyzję w kwestii sposobu wydania gry oraz spodziewanej daty premiery.

#### Project Y (nazwa kodowa)

Na dzień niniejszego raportu spółka posiada 3 różne prototypy gier gotowych do dalszego rozwoju i produkcji trzeciej gry. O wyborze jej kierunku Zarząd podejmie decyzję w II połowie 2023 roku. Planowana premiera tej gry nastąpi w Q2 2024 roku.

Ze względu na zachodzące na rynku gier zmiany, jak również zmieniające się okoliczności gospodarcze (wojna w Ukrainie, inflacja, kryzys gospodarczy), Zarząd Kool2Play S.A. postanowił zmodyfikować podejście do zasad produkcji gier na najbliższe 3 lata. Spółka nadal koncentruje się na tworzeniu własnych, jakościowych gier, zgodnie z opisem w dziale Profil Działalności. Zmianie ulega podejście do cyklu produkcji gier, który jest zdeterminowany wyborem gatunku. Spółka zmierza dobrać gatunki gier (albo ich połączenia), aby proces produkcji zamykał się w ok. 1,5 roku, co pozwoli lepiej zarządzać kosztami produkcji, przewidywać i wykorzystywać trendy na rynku gier.

W 3-letniej perspektywie celem jest komercjalizacja trzech jakościowych marek gier równocześnie. Pierwszą z nich będzie Uragun, drugą Friendship, kolejną niezaanonsowany jeszcze Projekt Y.

Promocją ww. gier na całym świecie zajmie się spółka zależna Kool Things sp z o.o. która specjalizuje się w tego typu działalności i przeprowadziła już ponad kilkaset kampanii promocyjnych gier na całym świecie.

## DANE KONTAKTOWE

### Kontakt dla akcjonariuszy

✉ [akcje@kool2play.com](mailto:akcje@kool2play.com)

### Relacje inwestorskie i media biznesowe

✉ [s.borowska@strictminds.pl](mailto:s.borowska@strictminds.pl)

☎ +48 791 910 702

### Materiały promocyjne do gier

✉ [media@kool2play.com](mailto:media@kool2play.com)

☎ +48 518 016 339

### Pozostałe zapytania

✉ [contact@kool2play.com](mailto:contact@kool2play.com)

☎ +48 22 3790491

