



KOOLZPLAY SA

SKONSOLIDOWANY RAPORT ROCZNY 2022

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

21 marca 2023

SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółkach grupy kapitałowej	3
Struktura grupy kapitałowej	5
Profil działalności	6
Istotne wydarzenia w działalności Spółki	7
Opis sytuacji finansowej Spółki	9
Prace badawczo-rozwojowe	19
Posiadane przez Spółkę oddziały.....	21
Perspektywy rozwoju	22
Dane kontaktowe	33

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁKACH GRUPY KAPITAŁOWEJ

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna

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

Strona www: 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

Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

Firma: Kool Things sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

Siedziba Spółki: ul. Śmiała 31A, 01-523 Warszawa

Strona www: www.koolthings.com

KRS: 0000903142

REGON: 367033819

NIP: 5252706966

SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu

Aleksander Pakulski – Członek Zarządu

WSPÓLNICY:

Kool2Play S.A.

Marcin Marzęcki

Aleksander Pakulski

STRUKTURA GRUPY KAPITAŁOWEJ

Struktura Grupy Kapitałowej Kool2Play S.A. na dzień sporządzenia sprawozdania z działalności Zarządu przedstawia się następująco:

Kool2Play SA:

Producent i wydawca gier, spółka dominująca w grupie.

Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

Kool Things sp. z o.o. to agencja specjalizująca się w międzynarodowym marketingu gier oraz powiązanych technologii (software i sprzęt).

Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów: Emitent posiada 99,93 proc. udziałów w spółce Kool Things sp. z o.o.

Udział Emitenta w kapitale zakładowym Spółki: Emitent posiada 99,93 proc. głosów w spółce Kool Things sp. z o.o.

Marcin Marzęcki, będący jednocześnie Prezesem Zarządu Emitenta, posiada 0,03 udział w Spółce zależnej, o wartości nominalnej 50 zł, stanowiący 0,03 % udziału w kapitale zakładowym i głosach Spółki zależnej.

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.

Kool Things sp. z o.o. to agencja specjalizująca się w międzynarodowym marketingu gier oraz powiązanych technologii (software i sprzęt). Spółka zrealizowała kilkaset różnego typu kampanii promocyjnych skierowanych do szeroko pojętego rynku gier.

Kool Things sp. z o.o. świadczy kompleksowe usługi promocji gier o zasięgu globalnym, są to przede wszystkim: kampanie promocyjne, PR, influencer marketing, tworzenie reklam i kampanii reklamowych, social media, performance marketing, produkcja video.

Emitent konsoliduje wyniki finansowe Emitenta z wynikiem spółki zależnej, tj. Kool Things sp. z o.o.

ISTOTNE WYDARZENIA W DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ

Najbardziej istotne wydarzenia w działalności spółki w 2022 wg chronologii:

28 luty 2022

Pozytywne rozliczenie i zakończenie projektu badawczego, umowa nr POIR.01.01.01-00-1391/19. zawarta w dniu 25.06.2020 z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju Biznesu oraz Kool Things sp zoo (spółka zależna od Emitenta). Tytuł projektu: Opracowanie innowacyjnego rozwiązania do analizy rynku gier video, do dystrybucji treści marketingowych oraz do influencer marketingu

Data rozpoczęcia realizacji projektu: 2020.07.01

Data zakończenia realizacji projektu: 2022.02.28

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.

4 lipca 2022

Rejestracja przez właściwy Sąd rejestrowy zmian Umowy Spółki Kool Things sp. z o.o. wynikających z podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę 145.000,00 zł i ustanowienia 2.900 nowych udziałów, z których wszystkie zostały objęte przez Kool2Play S.A.

27 lipca 2022

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

2 listopada 2022

Powołanie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie nowych członków Rady Nadzorczej 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 GRUPY KAPITAŁOWEJ

Skrócony bilans GK Kool2Play S.A.

		31.12.2022	31.12.2021	Zmiana	Struktura
A.	AKTYWA TRWAŁE	21 588,99	12 629,30	8 959,69	0,12%
I.	Wartości niematerialne i prawne	1 000,00	1 000,00	0,00	0,01%
II.	Wartość firmy jednostek podporządkowanych	0,00	0,00	0,00	0,00%
III.	Rzeczowe aktywa trwałe	20 588,99	11 629,30	8 959,69	0,12%
IV.	Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
V.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
VI.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
B.	AKTYWA OBROTOWE	17 798 001,44	12 870 176,18	4 927 825,26	99,88%
I.	Zapasy	15 771 708,18	10 008 246,42	5 763 461,76	88,51%
II.	Należności krótkoterminowe	1 744 798,69	2 793 205,36	-1 048 406,67	9,79%
III.	Inwestycje krótkoterminowe	281 494,57	68 724,40	212 770,17	1,58%
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
C.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00%
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00%
	AKTYWA RAZEM	17 819 590,43	12 882 805,48	4 936 784,95	100,00%

Aktywa trwałe nie stanowią istotnej pozycji w aktywach skonsolidowanego bilansu Grupy Kapitałowej. Aktywa obrotowe stanowią 99,88 % wartości aktywów Grupy Kapitałowej.

Na aktywa obrotowe składają się:

- zapasy – jest to w większości wartość produkcji w toku realizacji – która dotyczy nakładów poniesionych na produkcję gier oraz programu;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 9,79% aktywów Grupy i dotyczą głównie należności handlowych w spółce zależnej oraz należności podatkowych – podatku od towarów i usług,
- inwestycje krótkoterminowe – odpowiadają posiadanej przez Grupę gotówce na rachunkach bankowych.

		31.12.2022	31.12.2021	Zmiana	Struktura
A.	KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	9 656 291,43	7 076 719,92	2 579 571,51	54,19%
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	159 081,50	150 581,50	8 500,00	0,89%
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	8 258 873,07	6 567 373,07	1 691 500,00	46,35%

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	1,29%
V.	Różnice kursowe z przeliczenia	0,00	0,00	0,00	0,00%
VI.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	76 020,35	300 736,12	-224 715,77	0,43%
VII.	Zysk (strata) netto	933 004,51	-224 715,77	1 157 720,28	5,24%
VIII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego(-)	0,00	0,00	0,00	0,00%
B.	Kapitał mniejszości	60 625,60	33 547,64	27 077,96	0,34%
C.	Ujemna wartość firmy jednostek podporządkowanych	73 084,55	160 785,83	-87 701,28	0,41%
I.	Ujemna wartość firmy - jednostki zależne	73 084,55	160 785,83	-87 701,28	0,41%
II.	Ujemna wartość firmy - jednostki współzależne	0,00	0,00	0,00	0,00%
D.	ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	8 029 588,85	5 611 752,09	2 417 836,76	45,06%
I.	Rezerwy na zobowiązania	89 315,59	89 315,59	0,00	0,50%
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	3 819 856,55	2 272 866,89	1 546 989,66	21,44%
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	4 120 416,71	3 249 569,61	870 847,10	23,12%
	PASYWA RAZEM	17 819 590,43	12 882 805,48	4 936 784,95	100,00%

Kapitał własny Grupy odpowiada za 54,19% wartości pasywów Grupy, która finansuje się w stopniu coraz większym 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.

Skrócony rachunek zysków i strat

		01.01. - 31.12.2022	01.01. - 31.12.2021
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	12 153 195,74	9 730 292,98
B.	Koszty działalności operacyjnej	12 787 847,37	9 653 117,59
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-634 651,63	77 175,39
D.	Pozostałe przychody operacyjne	1 836 445,93	97 138,85
E.	Pozostałe koszty operacyjne	261 217,97	19 325,74
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	940 576,33	154 988,50
G.	Przychody finansowe	107,53	7 232,93
H.	Koszty finansowe	68 302,67	83 141,17

I.	Zysk (strata) na sprzedaży całości lub części udziałów jednostek podporządkowanych	0,00	0,00
J.	Zysk (strata) z działalności gospodarczej (F+G-H+/-I)	872 381,19	79 080,26
K.	Odpis wartości firmy	0,00	0,00
L.	Odpis ujemnej wartości firmy	87 701,28	87 701,28
M.	Zysk (strata) w udziałów w jednostkach podporządkowanych wycenianych metodą praw własności	0,00	0,00
N.	Zysk /strata brutto (J+/-K-L+/-M)	960 082,47	166 781,54
O.	Podatek dochodowy	0,00	371 083,00
P.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
R.	Zyski (straty) mniejszości	27 077,96	20 414,31
S.	Zysk (strata) netto (N-O-P+/-R)	933 004,51	-224 715,77

W roku 2022 Grupa zanotowała dodatni wynik finansowy, na jego wygenerowanie wpływ miało rozliczenie dotacji w spółce zależnej. Grupa wykazuje dwa główne strumienie przychodów i zysków. Pierwszym jest spółka Kool2Play obecnie na etapie tworzenia pełnych wersji gier (Uragun i Friendship), w związku z czym nie generuje znaczących przychodów ze sprzedaży gier. Wykazane w Kool2Play S.A. przychody netto ze sprzedaży pochodzą z usług outsourcingowych wykonywanych dla firm trzecich, spółki zależnej KT oraz sprzedaży gry Uragun w formule Early Access. Drugim głównym strumieniem, są przychody z usług marketingowych dla firm trzecich powstające w Kool Things sp. z o.o. Wykazane w pozycji A przychody ze sprzedaży odpowiadają zmianie stanu produktów – która obrazuje wielkość nakładów poniesionych na produkcję gier oraz przychodom ze sprzedaży. Działalność finansowa nie ma istotnego wpływu na wynik finansowy Grupy.

Skrócony rachunek przepływów pieniężnych

		01.01. - 31.12.2022	01.01. - 31.12.2021
A	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-515 662,43	-3 238 816,03
B	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-10 812,20	-6 547,34
C	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	739 244,80	555 643,02
D	Przepływy pieniężne netto razem	212 770,17	-2 689 720,35

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 Grupę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Grupa Kool2Play, należą kredyty bankowe, posiadane środki pieniężne i sprzedaż akcji. Głównym celem tych instrumentów jest pozyskanie środków finansowych na działalność Grupy. Grupa 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. Grupa 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 Grupa prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Grupę. 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 Grupy. 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 Grupy, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Grupę.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Grupa prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Grupy 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 Grupy, a tym samym spadek wartości aktywów Grupy.

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 Grupę Kapitałową decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Grupy.

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 Grupy Kapitałowej.

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 Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Grupy Kapitałowej mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Grupy Kapitałowej, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

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 Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych specjalistów, którzy swoją wiedzą i umiejętnościami wpływają na satysfakcję społeczności internetowej. Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Grupy Kapitałowej. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej.

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 Grupę Kapitałową oczekiwanych wyników finansowych w konkretnym okresie obrotowym. Dodatkowo, fakt opóźnienia założonego pierwotnie terminu premiery danej gry może wpływać na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej, 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 Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Grupę Kapitałową lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może znaleźć odzwierciedlenie w wyniku finansowym Grupy Kapitałowej.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Grupy Kapitałowej zakłada między innymi wyszukiwanie nisz

rynkowych i wypełnianie ich nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Grupy Kapitałowej ze względu na czynniki, których Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Grupy Kapitałowej.

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

Produkty oferowane przez Grupę Kapitałową 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 Grupa Kapitałowa ponosi znaczne wydatki wynikające z etapu produkcyjnego, który jest etapem trwającym kilka miesięcy/ lat. W związku z powyższym, wyniki finansowe Grupy Kapitałowej mogą wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców (w przypadku w którym Grupa Kapitałowa zawrze umowę z takim wydawcą) / odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Grupy Kapitałowej, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Grupy Kapitałowej.

PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

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

Dnia 16 grudnia 2021 roku Emitent podpisał 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 Emitent podpisał 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. Emitent pozyskał 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 GRUPĘ ODDZIAŁY

Kool2Play S.A. posiada swój oddział w Białymstoku, mieszczący się pod adresem ul. Cieszyńska 3A/602, 15-425 Białystok.

Kool Things sp z o.o. posiada swój oddział w Białymstoku, mieszczący się pod adresem ul. Cieszyńska 3A/602, 15-425 Białystok.

PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY

KOOL2PLAY S.A.

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

Uragun

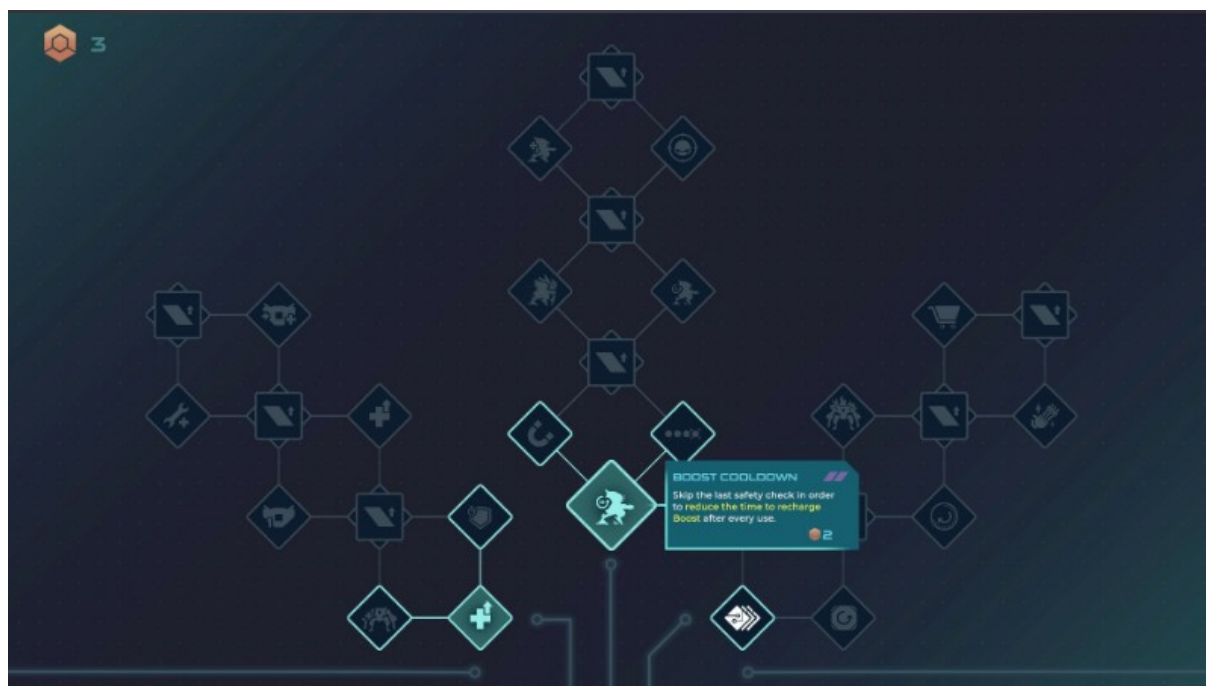
Gra jest w finalnej fazie produkcji, na dzień publikacji niniejszego raportu wyznaczona data premiery to 30 marca 2023.



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 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 Uracun, 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.

KOOL THINGS SP Z O.O.

Rok 2022 okazał się dla Kool Things przełomowy pod wieloma względami. Pomimo niesprzyjających warunków makroekonomicznych, agencja odnotowała przychody ze sprzedaży w wysokości ponad 6 mln zł, zrealizowała kampanię o rekordowym budżecie dla The Pokemon Company, a ponadto rozwinęła strukturę działów przy jednoczesnym obniżeniu kosztów operacyjnych. Zwieńczeniem zakończonego właśnie roku obrotowego jest przeniesienie od 1 marca 2023 prac nad narzędziem SaaS do marketingu gamingowego Buffmaker, do specjalnie utworzonej spółki celowej.



Usługi

Począwszy od 2020 r. Kool Things konsekwentnie realizuje strategię transformacji z firmy komunikacyjnej, w agencję o kompleksowym wachlarzu zintegrowanych usług marketingowych 360 stopni, by obsługiwać coraz większe budżety reklamowe. Najważniejszymi zmianami strukturalnymi w minionym roku, które to umożliwiają, było utworzenie nowych działów, wyspecjalizowanych w realizacji usług z zakresu mediów społecznościowych, marketingu influencerskiego oraz marketingu efektywnościowego. Dzięki nowoutworzonym komórkom, marketingowa oferta Kool

Things jest kompletna i obejmuje: strategię, kreację, produkcję video, marketing influencerski, performance marketing, public relations, wydarzenia, media społecznościowe i community management – umożliwiając efektywne uczestnictwo w każdym przetargu dotyczącym promocji gier, powiązanych technologii czy wprowadzania marek nieendemicznych w świat gamingu.

Wyzwania

Najważniejszym wydarzeniem kształtującym biznes w minionym roku była zbrojna inwazja Rosji przeciw Ukrainie i następujące załamanie rynku usług na terenie Rosji, która dotąd stanowiła blisko 30% biznesu Kool Things. W miarę rozwoju wydarzeń, zarząd agencji podjął decyzję o całkowitym wycofaniu się Kool Things z rynku rosyjskiego i o przekierowaniu zasobów na wzmocnienie relacji z kluczowymi klientami i dodatkową sprzedaż w pozostałych regionach, w tym w Polsce, Turcji, Czechach i Słowacji, co – pomimo wyzwań makroekonomicznych i gospodarczych – umożliwiło Kool Things wypracowanie wyniku o ponad 30% lepszego, niż w roku ubiegłym.

Perspektywy rozwoju

Rok 2023 będzie dla Kool Things czasem dalszego rozwoju w oparciu o nową, wzmocnioną ofertę. Kolejnym krokiem na naszej mapie drogowej jest zwiększenie rocznego przychodu ze sprzedaży oraz umocnienie wizerunku Kool Things jako najlepszej agencji gaming marketingu w Europie Środkowo-Wschodniej, także dzięki zwiększonej obecności podczas najważniejszych światowych wydarzeń gamingowych, takich jak chociażby PAX East, które rozpoczną się już 23 marca b.r. w Bostonie.

PROJEKT BUFFMAKER

W celu realizacji kompletnej wizji projektu Buffmaker Zarząd spółki zależnej Kool Things sp. z o.o. zdecydował się na powołanie spółki celowej do jego realizacji:

Buffmaker sp. z o.o. Decyzja to została podjęta po oszacowaniu kosztów projektu oraz rozmów z inwestorami instytucjonalnymi jak również indywidualnymi:

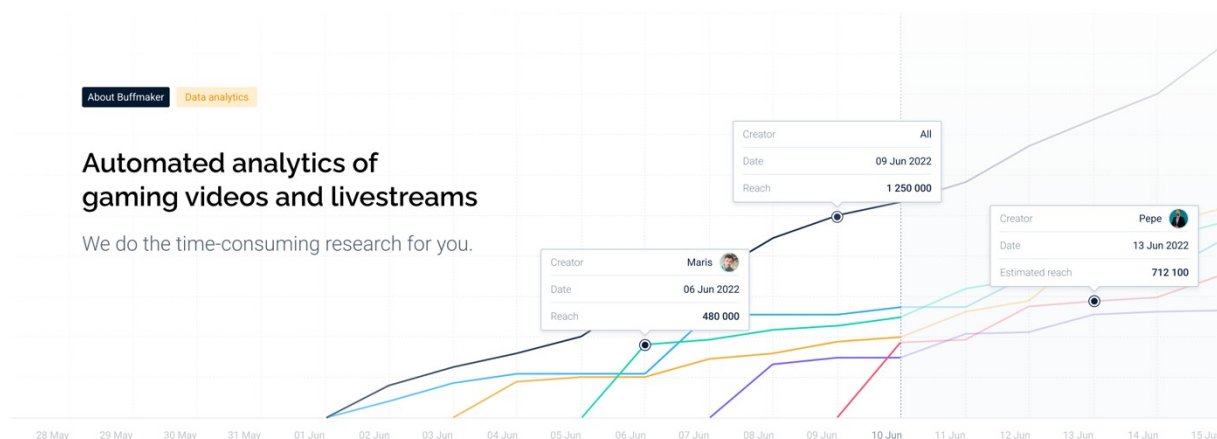
- wg szacunków Zarządu przybliżony koszt realizacji wszystkich funkcjonalności, promocji i sprzedaży funkcjonalności oscyluje wokół kwoty 12 mln zł.
- inwestycja tej kwoty poprzez kolejne emisje udziałów w Kool2Play S.A. w znacznym stopniu „rozводniła by” obecny akcjonariat spółki, co w opinii Zarządu Grupy Kapitałowej jest wbrew jego interesom.
- inwestycja poprzez spółkę Kool Things sp. z o.o. spowodowałaby utratę kontroli spółki Kool2Play S.A. nad Kool Things sp. z o.o. co w opinii Zarządu GK K2P jest wbrew interesom jej akcjonariuszy.
- inwestorzy chcą mieć pewność co do celu inwestycji, a inwestycja w spółki realizujące obok Buffmakera inny biznes (Kool2Play S.A. gry a Kool Things sp. z o.o. agencja) w ich opinii nie dają przejrzystości celu inwestycji
- na etapie rozwoju i pierwszych wdrożeń projektu Buffmaker inwestorzy preferują znaczącą obecność pomysłodawców w strukturze udziałowej.

Wobec powyższego, w celu realizacji interesów akcjonariuszy Kool2Play S.A. oraz projektu Buffmaker, zarząd Kool Things sp z o.o. podjął decyzję o powołaniu spółki celowej Buffmaker sp z o.o. 28 lutego 2023 podpisała ona umowę inwestycyjną z SATUS Games. Zgodnie z jej postanowieniami Fundusz dokona inwestycji w Spółkę celową w łącznej kwocie 1 150 000 zł na zasadach określonych w Umowie inwestycyjnej oraz obejmie udziały w podwyższonym kapitale zakładowym. Fundusz będzie posiadał 20 udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki celowej, stanowiących 10,10% proc. w kapitale zakładowym oraz uprawniających do 10,10% proc w głosach na Zgromadzeniu Wspólników.

Zgodnie z postanowieniami Umowy inwestycyjnej oraz dotychczas przyjętymi założeniami przez Zarząd zarówno Spółki zależnej jak i Spółki celowej, Spółka celowa będzie realizowała prace związane z rozwojem i monetyzacją projektu Buffmaker.

Celem umożliwienia Spółce celowej realizacji działań w powyższym zakresie, Spółka zależna oraz Spółka celowa zawrą umowę licencyjną na podstawie, której Spółka zależna udzieli Spółce celowej odpłatnej, wyłącznej i nieograniczonej terytorialnie licencji do korzystania z oprogramowania Buffmaker oraz logo Buffmaker (umowa licencyjna zostanie zawarta na 5 lat, a po upływie tego okresu przedłuża się automatycznie w umowę zawartą na czas nieokreślony).

Na podstawie umowy licencyjnej Spółce celowej będzie przysługiwało prawo m.in. do tworzenia opracowań programu Buffmaker, w tym baz danych, programu komputerowego, w szczególności tłumaczenia, modyfikacji, adaptacji, uzupełnienia, przeróbek lub uszczegółowienia programu.



Intencją Zarządów Spółki celowej oraz Spółki zależnej jest doprowadzenie do etapu pierwszych monetyzacji projektu Buffmaker i podniesienia kapitału zakładowego Spółki celowej. Po osiągnięciu ww. celu, osoby fizyczne będące obecnymi udziałowcami Spółki będą odpowiednio zmniejszyły swój udział w kapitale zakładowym Spółki celowej na rzecz kluczowego personelu. Spółka celowa planuje przeprowadzenie programu motywacyjnego do kluczowego personelu. Docelowo, w długoterminowej perspektywie planowane są także zmiany w Zarządzie polegające na wprowadzeniu do Zarządu Buffmaker sp. z o.o. w miejsce osób obecnie

zaangażowanych na tych stanowiskach, tj. Aleksandra Pakulskiego i Marcina Marzęckiego.

Zawarta Umowa inwestycyjna w ocenie Zarządu Emitenta, przyczyni się do rynkowego wzrostu wartości udziałów posiadanych przez Spółkę zależną w Spółce celowej, przy jednoczesnym założeniu, iż Spółka zależna nie traci praw do rozwiązania Bufmaker (a jedynie udziela licencji na dalszy rozwój tego rozwiązania). W konsekwencji wzrost wartości aktywów posiadanych przez Spółkę zależną w ocenie Zarządu Spółki może mieć wpływ na wyniku Grupy Kapitałowej Emitenta.

← Back

BUFFMAKER
BETA

Start for free

Sign up to Buffmaker

Name




Email

Password Must be at least 8 characters long

Repeat password

CREATE ACCOUNT

or continue with

Already have an account? [Log in](#)

DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

✉ akcje@kool2play.com

Relacje inwestorskie i media biznesowe

✉ s.borowska@strictminds.pl

☎ +48 791 910 702

Materiały promocyjne do gier

✉ media@kool2play.com

☎ +48 518 016 339

Pozostałe zapytania

✉ contact@kool2play.com

☎ +48 22 3790491

