



KOOLZPLAY SA

SKONSOLIDOWANY RAPORT ROCZNY 2023

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej
za 2023 rok od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023

20 marca 2024

SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółkach Grupy Kapitałowej	3
Struktura Grupy Kapitałowej	5
Profil działalności	6
Istotne wydarzenia w działalności Grupy Kapitałowej	7
Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej	9
Prace badawczo-rozwojowe	19
Posiadane przez Grupę Kapitałową oddziały.....	23
Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej	26
Dane kontaktowe	33

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁKACH GRUPY KAPITAŁOWEJ

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna

Siedziba Spółki: Al. Jana Pawła II 22, 00-133 Warszawa

Strona www: www.kool2play.com

Kapitał zakładowy: 187 725,10

KRS: 0000781892

REGON: 146640835

NIP: 1132864896

SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes 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: Jana Pawła II 22, 00-133 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 99,94 proc. udziałów w spółce Kool Things sp. z o.o.

Udział Emitenta w kapitale zakładowym Spółki: Emitent posiada 99,94 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 2023 wg chronologii:

26 stycznia 2023

Zawiązanie spółki celowej do realizacji projektu Buffmaker

27 lutego 2023

Rezygnacja z Rady Nadzorczej przez p. Jakuba Oleksego

1 marca 2023

Zawarcie umowy inwestycyjnej oraz zasady realizacji projektu Buffmaker przez spółkę celową Buffmaker sp. z o.o.

16 marca 2023

Powołanie na Członka Rady Nadzorczej p. Kamili Szwarc-Skudlarskiej

21 marca 2023

Publikacja Raportu rocznego jednostkowego i skonsolidowanego Kool2Play S.A.

24 marca 2023

Korekta Raportu rocznego jednostkowego i skonsolidowanego Kool2Play S.A.

24 marca 2023

Podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta w granicach kapitału docelowego, seria H, 160 000 akcji

30 marca 2023

Premiera pełnej wersji gry Uragun na platformie Steam

15 maja 2023

Publikacja raportu okresowego za I kwartał 2023

15 czerwca 2023

Zakończenie subskrypcji akcji serii H Kool2Play Spółka Akcyjna, przydział 160 000 akcji

14 sierpnia 2023

Publikacja raportu okresowego za II kwartał 2023 roku

22 września 2023

Zawarcie umowy dotyczącej portowania oraz wydania gry "Uragun" na platformach PlayStation 4 i 5, Xbox One/Series S i X, Nintendo Switch

9 listopada 2023

Rejestracja przez sąd podwyższenia kapitału zakładowego spółki zależnej od Emitenta - spółki Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

12 listopada 2023

Publikacja raportu okresowego za III kwartał 2023 roku

13 listopada 2023

Podjęcie przez Zarząd uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego z zachowaniem prawa poboru

26 listopada 2023

Przyjęcie nowej strategii Grupy Kapitałowej Emitenta na lata 2024-2027

1 grudnia 2023

Publikacja Dokumentu Ofertowego w związku z emisją akcji serii J

OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Skrócony bilans GK Kool2Play S.A.

		31.12.2023	31.12.2022	Zmiana	Struktura
A.	AKTYWA TRWAŁE	4 361 124,71	21 588,99	4 339 535,72	27,89%
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	11 170,28	20 588,99	-9 418,71	0,07%
IV.	Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
V.	Inwestycje długoterminowe	4 348 954,43	0,00	4 348 954,43	27,81%
VI.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
B.	AKTYWA OBROTOWE	11 274 676,05	17 798 001,44	-6 523 325,39	72,11%
I.	Zapasy	9 935 429,07	15 771 708,18	-5 836 279,11	63,54%
II.	Należności krótkoterminowe	1 296 108,43	1 744 798,69	-448 690,26	8,29%
III.	Inwestycje krótkoterminowe	43 138,55	281 494,57	-238 356,02	0,28%
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	15 635 800,76	17 819 590,43	-2 183 789,67	100,00%

Aktywa trwałe stanowią istotną pozycję w bilansie spółki Kool Things sp. z o.o., główną ich składową są udziały w spółce BUFFMAKER sp. z o.o. Aktywa obrotowe stanowią 72,11 % 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;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 8,29% 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.

		31.12.2023	31.12.2022	Zmiana	Struktura
A.	KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	6 835 474,73	9 656 291,43	-2 820 816,70	43,72%
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	175 081,50	159 081,50	16 000,00	1,12%
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	8 862 104,47	8 258 873,07	603 231,40	56,68%

III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	229 312,00	-229 312,00	0,00%
V.	Różnice kursowe z przeliczenia	0,00	0,00	0,00	0,00%
VI.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	1 009 024,86	76 020,35	933 004,51	6,45%
VII.	Zysk (strata) netto	-3 210 736,10	933 004,51	-4 143 740,61	-20,53%
VIII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego(-)	0,00	0,00	0,00	0,00%
B.	Kapitał mniejszości	2 176,41	60 625,60	-58 449,19	0,01%
C.	Ujemna wartość firmy jednostek podporządkowanych	0,00	73 084,55	-73 084,55	0,00%
I.	Ujemna wartość firmy - jednostki zależne	0,00	73 084,55	-73 084,55	0,00%
II.	Ujemna wartość firmy - jednostki współzależne	0,00	0,00	0,00	0,00%
D.	ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	8 798 149,62	8 029 588,85	768 560,77	56,27%
I.	Rezerwy na zobowiązania	119 315,59	89 315,59	30 000,00	0,76%
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	4 014 165,52	3 819 856,55	194 308,97	25,67%
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	4 664 668,51	4 120 416,71	544 251,80	29,83%
	PASYWA RAZEM	15 635 800,76	17 819 590,43	-2 183 789,67	100,00%

Kapitał własny Grupy odpowiada za 43,72% 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. - 31.12.2023	01.01. - 31.12.2022
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	6 984 498,48	12 153 195,74
B.	Koszty działalności operacyjnej	7 293 149,40	12 787 847,37
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-308 650,92	-634 651,63
D.	Pozostałe przychody operacyjne	1 875 557,30	1 836 445,93
E.	Pozostałe koszty operacyjne	4 837 009,97	261 217,97
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-3 270 103,59	940 576,33
G.	Przychody finansowe	18,00	107,53
H.	Koszty finansowe	72 184,25	68 302,67

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)	-3 342 269,84	872 381,19
K.	Odpis wartości firmy	0,00	0,00
L.	Odpis ujemnej wartości firmy	73 084,55	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)	-3 269 185,29	960 082,47
O.	Podatek dochodowy	0,00	0,00
P.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
R.	Zyski (straty) mniejszości	-58 449,19	27 077,96
S.	Zysk (strata) netto (N-O-P+/-R)	-3 210 736,10	933 004,51

W roku 2023 Grupa zanotowała ujemny wynik finansowy, na jego wygenerowanie wpływ miało utworzenie odpisu aktualizującego wartość Uracun.

Skrócony rachunek przepływów pieniężnych

		01.01. - 31.12.2023	01.01. - 31.12.2022
A	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-826 297,92	-2 038 862,43
B	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	68 099,81	-10 812,20
C	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	497 842,09	2 262 444,80
D	Przepływy pieniężne netto razem	-260 356,02	212 770,17

Przepływy pieniężne z działalności finansowej i inwestycyjnej wykazują wartość dodatnią. Natomiast ujemną wartość wykazują przepływy z działalności operacyjnej.

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.

Ryzyko związane z pozyskiwaniem środków finansowych

Zarząd Emitenta nie wyklucza, że realizacja strategii rozwoju Grupy Kapitałowej będzie wymagała dodatkowych nakładów finansowych. Spółka zamierza je pozyskiwać m. in. w drodze emisji nowych akcji, kredytów i pożyczek. Wystąpienie trudności w pozyskaniu finansowania, wydłużenie tego procesu w przyszłości jak i ograniczenie alternatywnych źródeł zdobycia funduszy może spowodować spowolnienie rozwoju Grupy Kapitałowej, niewykorzystanie pojawiających się okazji inwestycyjnych, zahamowanie procesu wdrażania nowej strategii rozwoju, co w konsekwencji może negatywnie przełożyć się na osiągnięte wyniki finansowe. Spółka zamierza dostosować wdrażanie strategii rozwoju i realizowanie inwestycji co do aktualnej sytuacji finansowej i możliwości pozyskania dodatkowych środków finansowych.

Ryzyko związane z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej w przyszłości

Zarząd Spółki wskazuje, iż poziom jednego ze wskaźników ekonomiczno-finansowych Grupy, tj. wskaźników rentowności, w perspektywie czasu, może przyjmować wartości ujemne. W efekcie bowiem prowadzonych prac nad podstawowymi produktami

Emitenta, a także nad projektami, na które Emitent pozyskał lub ubiega się o dotacje (które w dużej mierze są lub będą przeznaczone na rozwój produktów Emitenta), Grupa może, w przyszłych okresach rozliczeniowych, zanotować stratę netto, na ukształtowanie się której wpływ będzie miała w szczególności osiągnięta strata na działalności operacyjnej prowadzonej przez Spółkę.

Ryzyko walutowe

Z tytułu prowadzonej działalności Grupa narażona jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Emitenta skierowana jest m.in. na rynki zagraniczne (m.in. Ameryka Północna, Europa, Azja), istotna część przychodów Emitenta uzyskiwana jest w walutach obcych. W konsekwencji, wartość przychodów Grupy Emitenta jest ujemnie skorelowana z wartością polskiej waluty. Aprecjacja złotego względem USD i EUR może negatywnie wpłynąć na niektóre prezentowane pozycje sprawozdania finansowego Emitenta, w szczególności na przychody ze sprzedaży, co przy stałych kosztach wytworzenia, ponoszonych w PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta. Emitent na bieżąco analizuje konieczność zastosowania zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko związane z realizacją projektów z wykorzystaniem dofinansowania z funduszy Unii Europejskiej

W ramach prowadzonej działalności, Emitent bierze udział w projektach objętych dofinansowaniem ze środków unijnych. W przypadku podjęcia przez Emitenta decyzji o złożeniu wniosku w celu ubiegania się o fundusze w ramach dofinansowania, Emitent zobowiązany jest do kompleksowego przygotowania wniosku. W przypadku korzystania z pomocy specjalistów zewnętrznych na etapie sporządzania wniosku, należy liczyć się z koniecznością poniesienia kosztów w tym zakresie. Co więcej, zarówno złożenie wniosku jak i realizacja projektu już po uzyskaniu finansowania, w tym m.in. wypełnienie wszelkich niezbędnych wymogów formalnych, przyjęcie prawidłowego sposobu rozliczania otrzymanych funduszy jak i wykonanie projektu zgodnie z wytycznymi projektu, może wiązać się z ryzykiem niewywiązania się ze

wszystkich nałożonych obowiązków, a w sytuacji daleko idących konsekwencji, konieczności zwrotu dofinansowania.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka oraz spółka zależna mogą być narażone na sytuację, w której nie będą w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z nieterminowym regulowaniem zobowiązań przez platformy internetowe lub przez wydawców, przy użyciu których dystrybuowane mogą być produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Ryzyko istotnego udziału pozycji „zmiana stanu produktów” w przychodach ze sprzedaży Grupy

Zgodnie ze skonsolidowanym sprawozdaniem Emitenta sporządzonym za rok 2023 przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły 6 984 498,48 zł, z czego jedynie kwota 3 635 253,31 zł przypada na przychód netto ze sprzedaży produktów/ usług, a kwota 3 349 245,17 zł wynikała ze zmiany stanu produktów. Emitent wskazuje, iż pozycja „zmiana stanu produktów” występuje w ramach rachunku zysków i strat sporządzanym w wariantcie porównawczym. Zmiana stanu produktów występuje jako pozycja przychodów, w rzeczywistości jednak służy ona korekcie kosztów. Jest to różnica pomiędzy stanem końcowym a stanem początkowym pozycji: produkcja w toku, produkty gotowe, a także rozliczeń międzyokresowych czynnych i biernych oraz rezerw. Należy jednak mieć na uwadze, iż rozliczenia kosztów czynnych i biernych, jak również rezerw muszą dotyczyć działalności operacyjnej. Konieczność ustalenia zmiany stanu produktów ściśle powiązana jest z zasadą współmierności, wobec której, zgodnie z art. 39 oraz art. 41 ustawy o rachunkowości, w księgach rachunkowych jednostki należy ująć wszystkie osiągnięte przez nią przychody oraz wszystkie koszty związane z ich uzyskaniem w tym samym okresie obrachunkowym. Innymi słowy, w wielu jednostkach pojawia się sytuacja, w której poniesiony jakiegoś rodzaju koszt

powiązany jest z otrzymaniem przyszłego przychodu, ale już w kolejnym okresie obrachunkowym. W tego typu sytuacjach przy sporządzaniu rachunku zysków i strat w wariantcie porównawczym, pozycja „zmiany stanu produktów” umożliwia skorygowanie wartości o stan m. in. produkcji w toku realizacji – w przypadku Kool2Play S.A. oraz jej spółki zależnej Kool Things sp. z o.o – odpowiednio kosztów produkcji gier oraz programu do działań marketingowych które jednostka poniosła w danym okresie.

Zwiększenie wartości pozycji zmiany stanu produktów (wartość dodatnia) odpowiada więc nakładom poniesionym w okresie sprawozdawczym (np. roku, kwartale) na produkcję gry lub programu. Zmniejszenie wartości produkcji w toku wynikać może np. z przeniesienia części produkcji w toku realizacji na wartości niematerialne i prawne (zakończenie produkcji gry lub programu do działań marketingowych) lub spisania w ciężar wyniku finansowego projektu zaniechanego. Dodatnia wartość zmiany stanu produktów powoduje poprawę wyniku finansowego, ujemna wartość zmiany stany produktów pogarsza wynik finansowy, jednakże nie jest ona związana z faktem osiągnięcia przychodów ze sprzedaży produktów/ usług, które ujmowane są w ramach odrębnej pozycji.

Mając na uwadze powyższą zależność w ramach osiągniętych przez Grupę przychodów netto ze sprzedaży (ogółem), a także ich strukturę, Emitent wskazuje, iż we wskazanych okresach przychody netto ze sprzedaży produktów/ usług stanowiły niewielki procent ww. pozycji. Ponadto może wystąpić sytuacja, w której Grupa osiągnie przychody netto ze sprzedaży (ogółem), mimo braku faktycznie uzyskanych przychodów netto ze sprzedaży produktów/ usług, gdyż na wartość przychodów netto ze sprzedaży (ogółem) będzie składała się jedynie pozycja „zmiana stanu produktów”. Jednocześnie Emitent wyjaśnia, iż powyższe okoliczności są związane ze specyfiką działalności prowadzonej przez Emitenta, w której przychody ze sprzedaży produktów/ usług rosną wraz z wprowadzaniem kolejnych gier do obrotu (istotny poziom dodatniej zmiany stanu produktów w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi to sytuacja

typowa dla spółek gamingowych, gdzie odbywa się proces produkcyjny gier, a nie ma jeszcze ich sprzedaży lub jest ona na początkowym etapie).

Jednocześnie, Emitent podkreśla, że pozycja zmiana stanu produktów, stanowi pozycję techniczną, a łączna wartość kosztów poniesionych na realizację danego projektu od początku jego realizacji jest ujęta w bilansie w pozycji produkcja w toku. Po zakończeniu prac na grę, wartość produkcji w toku, zostanie przeksięgowana do pozycji bilansowej wartości niematerialne i prawne. Pozycja bilansowa wartości niematerialne i prawne j i amortyzowana będzie przez okres ekonomicznej użyteczności gry, ale nie dłużej niż 5 lat.

W wypadku niepowodzenia projektu, po przeprowadzonej analizie jego wykonalności Zarząd Spółki podejmuje decyzję o jego zaniechaniu a wówczas koszty projektu aktywowane w produkcji w toku, podlegają odpisowi w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych, co będzie miało wpływ na ostateczny roczny wynik finansowy osiągnięty przez Emitenta, tj. przyczyni się do jego obniżenia. Prawdopodobieństwo pojawienia się powyższego ryzyka będzie wzrastać wraz z ilością projektów w toku realizowanych przez Emitenta.

PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

Emitent rozlicza 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 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.

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

Misją firmy jest tworzenie własnych, jakościowych gier niezależnych. Spółka zmierza do tego, aby proces produkcji kolejnych zamykał się w ok. 1,5-2 roku, co pozwoli lepiej zarządzać kosztami, przewidywać i wykorzystywać trendy na rynku gier. Decyzja o wyborze gatunku, a więc grupy docelowej kolejnych gier, będzie oparta na głębokiej analizie trendów za pomocą dostępnych narzędzi w tym, w przyszłości, oprogramowania Buffmaker.

Project X: Friendship (nazwa kodowa)

Gra Friendship to obecnie główna produkcja studia Kool2Play. Powstaje zgodnie ze zmodyfikowaną strategią Spółki. 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.



Szacowana data premiery pełnej wersji gry to III kwartał 2024 roku. Emitent jest w trakcie rozmów na temat wydania gry Project X: Friendship z wybranymi potencjalnymi wydawcami, w celu pozyskania oferty wydawniczej. Po zakończeniu rozmów Emitent

poinformuje o potencjalnym wyborze wydawcy i zawarciu stosownej umowy wydawniczej w ramach raportu ESPI.

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 do końca 2024 roku. Planowana premiera została przesunięta na 2025 rok.

Uragun

W dniu 22 września 2023 r. Emitent podpisał umowę ze spółką Drageus Games S.A. (dalej: „Wydawca”) na mocy której Strony ustaliły zasady wzajemnej współpracy w zakresie portowania i wydania przez Wydawcę gry Uragun na platformach konsolowych, tj.: PlayStation 4 i 5, Xbox One/Series S i X, Nintendo Switch, a także zasady udzielenia przez Emitenta na rzecz Wydawcy, spółki Drageus Games S.A. stosownej licencji.



Zgodnie z postanowieniami Umowy, całkowite koszty związane z portowaniem oraz wydaniem Gry na ww. platformach ponosi Wydawca.

Umowa reguluje także zasady wypłaty wynagrodzenia należnego Stronom, w szczególności Umowa stanowi, że wynagrodzenie należne Stronom w związku z realizacją Umowy będzie rozliczane na podstawie modelu share revenue, tj. podziału przychodów uzyskanych z wydania Gry na platformach objętych Umową.

Zgodnie z postanowieniami Umowy, premiera Gry na platformach konsolowych, tj.: PlayStation 4 i 5, Xbox One/Series S i X, Nintendo Switch planowana jest na rok 2024. O ustaleniu szczegółowych dat premier Gry na ww. platformach, Emitent będzie informował w ramach stosownych raportów bieżących.

Jednocześnie Zarząd informuje, że assety i technologie stworzone przy produkcji gry Uragun zostaną wykorzystane do tworzenia przyszłych gier, co umożliwi skrócenie czasu, a więc i kosztów ich produkcji.

1\$ Fun

Emitent zdecydował, że gry z serii 1\$ Fun zostaną pozbawione brandingu serii i będą sprzedawane w zwykłym back katalogu Kool2Play S.A. w cenie 3,99 USD/EUR.

W tej cenie dostępne są gry stworzone przez Kool2Play w okresie 2016-2018: iHUGu, Estiman i kultowy Clock Simulator. Planowane jest dodawanie nowych tytułów, w tym segmencie cenowym, zarówno produkcji własnych jak i zewnętrznych.

Kool Things sp. z o.o.

Spółka prowadziła swoją standardową działalność operacyjną w zakresie promocji marek skierowanych do społeczności graczy. Poza obsługą stałych klientów zapewniających powtarzalny comiesięczny przychód, spółka wykonała dodatkowe projekty promocyjne dla Immutable Games (sierpień, promocja na Gamescom 2023) oraz Electronic Arts (wrzesień, promocja nowej marki FC24 z influencerami).

Równolegle z ww. działaniami z aktualnymi klientami, negocjowane są umowy z nowymi. Ze względu na sytuację w międzynarodowej branży gier 2023 był jednocześnie jednym z najtrudniejszych okresów w historii firmy. Powodem tego było wycofanie się z rynku na którym operuje Kool Things wielu firm wraz z ich budżetami promocyjnymi.

Obrazem tego jest gwałtowny spadek dochodów i straty z działalności operacyjnej.

Jednocześnie zgodnie z informacjami pozyskanymi od Zarządu Kool Things sp. z o.o. (dalej: „Spółka zależna”), Emitent informuje, że prace nad oprogramowaniem Buffmaker w spółce powiązanej Buffmaker sp. z o.o. (dalej: „Spółka celowa”) uległy opóźnieniu. Na dzień publikacji raportu oprogramowanie weszło w etap zamkniętych testów i przygotowań do komercjalizacji w fazie otwartego funkcjonowania.

Ponadto, Zarząd Emitenta ponownie wskazuje, że intencją Zarządów Spółki celowej oraz Spółki zależnej jest doprowadzenie do etapu pierwszych monetyzacji projektu Buffmaker i podniesienia kapitału zakładowego Spółki celowej. Projekt jest w fazie łączenia modułów front end z back end. Udziałowcy i zarząd są w trakcie poszukiwania dofinansowania pozwalającego udostępnić system do otwartych testów.

Strategia Grupy kapitałowej Kool2Play na lata 2024-2027

W dniu 26 listopada 2023 r. Emitent ogłosił zmianę strategii działań Grupy kapitałowej Kool2Play na lata 2024-2027 w celu dostosowania się do zmian, jakie zaszły na międzynarodowym rynku gier.

Zmiany, o których mowa, dotyczą sposobu konsumpcji treści przez graczy na platformach PC/konsole (preferowane skrócenie czasu rozgrywki) oraz ich możliwości finansowych w zakresie zakupu gier (ograniczone środki na comiesięczne zakupy).

Ponadto, w obecnych realiach inwestycyjnych, znacznie utrudniona jest możliwość pełnego, samodzielnego sfinansowania przez spółkę, developmentu gry trwającego 3-5 lat. W konsekwencji tworzenie jakościowych gier wymaga partnerstwa z

podmiotami

zewnętrznymi.

Podstawowymi celami nowej strategii będą:

- tworzenie i walidacja koncepcji nowych, jakościowych gier w Kool2Play S.A. w optymalnym czasie, przy budżecie 0,5-1,5 mln zł.
- dalszy rozwój gier i monetyzacja realizowany w spółce głównej w modelu z wydawcą lub spółkach celowych powołanych do produkcji przyszłych gier z jednoczesnym zabezpieczeniem praw własności do IP w Kool2Play S.A. W ten sposób będzie kontynuowana aktualna produkcja w toku, czyli gra o kodowej nazwie Friendship (przewidywana premiera Q3 2024) oraz Project Y zapowiadana na 2025 rok.
- Maksymalizacja zysku, zapewnienie stałych przepływów pieniężnych oraz zmniejszenie negatywnych konsekwencji potencjalnie nieudanych projektów dla Kool2Play S.A.

Kool2Play – gamingowy ekosystem



Źródło: Emitent

Strategia Kool2Play S.A.

- Celem działalności Kool2Play S.A. jest kreacja na rynku gier wartościowych IP: prototypów / demo gier lub wersji testowych oprogramowania, a następnie

doprowadzanie ich do etapu proof of concept poprzez walidację z potencjalnym wydawcą i/lub inwestorami. Przewidywane koszty pojedynczego projektu 0,5 - 1,5 mln PLN, w zależności od jego skali.

- Emitent będzie posiadał prawa do IP ww., co jest istotą kreowania jej wartości i praw do zysków z monetyzacji tytułów.
- Gry lub software powstałe w Kool2Play S.A będą realizowane na zasadzie udzielonej licencji w spółkach celowych, w których Kool2Play S.A posiadać będzie dominujące pakiety udziałów z tytułu udzielanych licencji na IP oraz delegowanych zespołów.
- Zarząd Kool2Play S.A. dopuszcza dalszy rozwój własnych IP w ramach spółki głównej, ale preferuje model umowy z wydawcą, który sfinansuje część jej developmentu i marketingu (prawa do IP będzie posiadała K2P).
- Zarząd Kool2Play S.A. zakłada możliwość realizacji gier produkowanych na zlecenie firm trzecich, w celu zapewnienia stałych, przewidywalnych przepływów gotówkowych.
- Przychody Kool2Play S.A. będą pochodziły z wykonywania usług wspólnych dla spółek z grupy, przychodów ze sprzedaży gier lub udzielonych licencji.
- Emitent nie wyklucza prac nad tytułami firm trzecich (prac na zlecenie).

Strategia nowo zawiązywanych spółek zależnych i celowych w Grupie kapitałowej

- celem działalności nowozawiązywanych spółek zależnych/celowych będzie rozwój i monetyzacja IP gier powstałych w Kool2Play S.A. lub oprogramowania wytworzonego w spółce zależnej Kool Things sp. z o.o.
- Emitent planuje wnoszenie na zasadzie licencji assetów nowej gry wytworzonej w ramach Kool2Play S.A., za większościowy udział w spółce celowej.
- Emitent będzie świadczyć obsługę serwisową spółek zależnych/celowych (księgowość, HR, inne).

- Emitent, na podstawie posiadanego know-how, zamierza wspierać spółki zależne/celowe w pozyskiwaniu źródła finansowania.
- spółki zależne/celowe po etapie inwestycji i monetyzacji powinny finansować się samodzielnie.

Cele nowej strategii

- Bardziej elastyczne podejście do produkcji własnych gier – projekty różnej wielkości.
- Konsekwentna kontrola kosztów i założeń budżetowych.
- Szybsza weryfikacja projektów przede wszystkim za pomocą potencjalnych wydawców.
- Wykorzystywanie grantów celem rozbudowy technologii i know-how, ze szczególnym naciskiem na AI oraz Chat GPT.
- Koncentracja na zapewnieniu stałych, powtarzalnych dochodów w krótkim terminie.

DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

✉ akcje@kool2play.com

Materiały promocyjne do gier

✉ media@kool2play.com

☎ +48 518 016 339

Pozostałe zapytania

✉ contact@kool2play.com

☎ +48 22 3790491

