



Kool2Play S.A.

Sprawozdanie zarządu z działalności za okres od 1 stycznia 2025 do 31 grudnia 2025

23 marca 2025

## 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 .....	23
Posiadane przez Spółkę oddziały.....	24
Perspektywy rozwoju .....	25
Dane kontaktowe .....	31

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna

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

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

Kapitał zakładowy: 807 498,10 PLN

KRS: 0000781892

REGON: 146640835

NIP: 1132864896

### SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes 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 na dzień sporządzenia sprawozdania zarządu co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu:

Akcjonariusz	I.akcji	% akcji	I.głosów	% głosów
Aleksandra Burzyńska *	1 823 562	22,58	1 823 562	22,58
Krzysztof Boniecki	1 010 000	12,51	1 010 000	12,51
Michał Marzęcki	1 109 000	13,73	1 109 000	13,73
Piotr Ligocki	580 000	7,18	580 000	7,18
p. Marcin Marzęcki. p. Sandra Marzęcka	1 062 900	13,16	1 062 900	13,16
Pozostali	2 489 519	30,83	2 489 519	30,83

\* 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 i wydania gry zamykał się maksymalnie w 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 2025 wg chronologii:

19 lutego 2025

Zakończenie subskrypcji akcji serii M

7 marca 2025

Premiera gry Urangun na Nintendo Switch

11 marca 2025

Premiera gry Alchemist Shop Simulator na Steam

17 marca 2025

Rejestracja przez sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki i związanych z tym zmian statutu Spółki (seria M)

21 marca 2025

Raport roczny za 2024 rok (jednostkowy i skonsolidowany)

25 kwietnia 2024

Rejestracja przez sąd rejestrowy zmiany Statutu Spółki

28 maja 2025

Zakończenie subskrypcji akcji serii N

29 maja 2025

Podjęcie przez Zarząd uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego

30 czerwca 2025

Rejestracja przez sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki i związanych z tym zmian statutu Spółki oraz innych zmian Statutu Spółki.

21 lipca 2025

Premiera gry Pirate Cove Simulator

27 października 2025

Podpisanie umowy wydawniczej dotyczącej tytułu Miscrits: World of Creatures

21 listopada 2025

Premiera gry Ripperdoc Simulator

24 listopada 2025

Podjęcie przez zarząd emitenta decyzji o podwyższeniu kapitału zakładowego emitenta w granicach kapitału docelowego

29 listopada 2025

Zmiana daty premiery gry "Friendship Dungeon: Party Puzzler" na początek 2026 roku

19 lutego 2026

Rejestracja przez sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki i związanych z tym zmian statutu Spółki oraz innych zmian Statutu Spółki (seria O).

2 marca 2026

Zawarcie istotnej umowy o współpracę oraz podpisaniu aneksu realizacyjnego przez Kool2Play S.A z podmiotem trzecim

6 marca 2026

Wszczęcie postępowania administracyjnego przez Zakład Ubezpieczeń Społecznych w celu odzyskania należności.

## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

### Skrócony bilans Kool2Play S.A.

	31.12.2025	31.12.2024	zmiana	struktura 31.12.2025
A. Aktywa trwałe	0,00	3 533 362,09	-3 533 362,09	0,00%
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	0,00	3 533 362,09	-3 533 362,09	0,00%
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Aktywa obrotowe	1 887 058,33	1 289 543,88	597 514,45	100,00%
I. Zapasy	1 703 948,32	1 167 222,99	536 725,33	90,30%
II. Należności krótkoterminowe	182 501,78	109 978,31	72 523,47	9,67%
III. Inwestycje krótkoterminowe	608,23	12 342,58	-11 734,35	0,03%
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>1 887 058,33</b>	<b>4 822 905,97</b>	<b>-2 935 847,64</b>	<b>100,00%</b>

W roku 2025 w wyniku dokonania odpisu aktualizującego wartość aktywów trwałych zredukowania została do zera.

Aktywa obrotowe stanowią 100% wartości aktywów Spółki.

Na aktywa obrotowe składają się:

- zapasy – jest to w większości wartość wyrobów gotowych – która dotyczy nakładów poniesionych na produkcję gier – ich zwiększenie wynika z poniesionych nakładów na produkcję gier;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 0,03% aktywów Spółki i dotyczą głównie należności podatkowych – podatku od towarów i usług,
- inwestycje krótkoterminowe – odpowiadają posiadanej przez Spółkę gotówce.

	31.12.2025	31.12.2024	zmiana	struktura 31.12.2025
A. Kapitał (fundusz) własny	-1 160 688,71	1 201 857,95	-2 362 546,66	-61,51%
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	767 498,10	504 298,10	263 200,00	40,67%
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	11 673 186,45	10 608 386,45	1 064 800,00	618,59%
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	200 000,00	155 000,00	45 000,00	10,60%
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-10 065 826,60	-4 308 603,82	-5 757 222,78	-533,41%
VI. Zysk (strata) netto	-3 735 546,66	-5 757 222,78	2 021 676,12	-197,96%
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 047 747,04	3 621 048,02	-573 300,98	161,51%
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00	0,00	0,00%
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Zobowiązania krótkoterminowe	2 427 376,87	2 380 301,61	47 075,26	128,63%
IV. Rozliczenia międzyokresowe	620 370,17	1 240 746,41	-620 376,24	32,87%
<b>Razem pasywa</b>	<b>1 887 058,33</b>	<b>4 822 905,97</b>	<b>-2 935 847,64</b>	<b>100,00%</b>

Kapitał własny Spółki odpowiada za 24,92% wartości pasywów Spółki, kontynuuje finansowanie bieżącej działalności kapitałem obcym.

Na pozycje zobowiązania i rezerwy składają się:

- zobowiązania krótkoterminowe – dotyczą one bieżących zobowiązań związanych z prowadzoną działalnością oraz zobowiązań podatkowych;
- rozliczenia międzyokresowe wartości firmy z rozliczenia połączenia z Buzzrounds.

### Skrócony rachunek zysków i strat

	01.01 - 31.12.2025	01.01 - 31.12.2024	zmiana
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	907 159,98	759 640,73	147 519,25
B. Koszty działalności operacyjnej	1 294 339,60	1 127 900,80	166 438,80
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-387 179,62	-368 260,07	-18 919,55
D. Pozostałe przychody operacyjne	629 372,02	4 320 233,46	-3 690 861,44
E. Pozostałe koszty operacyjne	133 767,37	9 416 259,22	-9 282 491,85
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	108 425,03	-5 464 285,83	5 572 710,86
G. Przychody finansowe	0,00	0,00	0,00
H. Koszty finansowe	3 843 971,69	296 290,95	3 547 680,74
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-3 735 546,66	-5 760 576,78	2 025 030,12
J. Podatek dochodowy	0,00	-3 354,00	3 354,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00
<b>L. Zysk (strata) netto (I-J-K)</b>	<b>-3 735 546,66</b>	<b>-5 757 222,78</b>	<b>2 021 676,12</b>

W roku 2024 Spółka zanotowała ujemny wynik finansowy, na jego wygenerowanie wpływ pozostałe koszty operacyjne związane z dokonaniem odpisem aktualizującym wartość posiadanych udziałów w KOOLTHINGS.

Wykazane przychody netto ze sprzedaży pochodzą z usług outsourcingowych wykonywanych dla firm trzecich, spółki zależnej Kool Things oraz sprzedaży gier.

Działalność finansowa miała istotny wpływ na wynik finansowy Spółki poza wpływem dokonanych odpisów aktualizujących wartość finansowych aktywów.

### *Skrócony rachunek przepływów pieniężnych*

	01.01 - 31.12.2025	01.01 - 31.12.2024	zmiana
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-1 464 734,35	-1 982 605,25	517 870,90
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	1 453 000,00	1 989 369,63	-536 369,63
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-11 734,35	6 764,38	-18 498,73

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

### *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 obrotowym. 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.

#### *Ryzyko związane z pozyskiwaniem środków finansowych*

Zarząd Emitenta nie wyklucza, że realizacja strategii rozwoju Emitenta 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 Spółki, 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 Emitenta w przyszłości*

Zarząd Spółki wskazuje, iż poziom jednego ze wskaźników ekonomiczno-finansowych Emitenta, 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), Emitent 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 Emitent narażony 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 może być narażona na sytuację, w której nie będzie 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 Emitenta*

Emitent wskazuje, iż pozycja „zmiana stanu produktów” występuje w ramach rachunku zysków i strat sporządzanym w wariancie 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 wariancie 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 stanu 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 Emitenta 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 Spółka 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.

#### *Ryzyko związane ze strukturą przychodów Emitenta*

Produkty oferowane przez Emitenta charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Wyniki finansowe Emitenta mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców (w przypadku w którym Emitent zawarł umowę z takim wydawcą)/odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Emitenta, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

#### *Ryzyko związane z niepewnością kontynuacji działalności*

Emitent w 2024 i 2025 wykazał straty w rocznym sprawozdaniu finansowym. Za rok 2025 dokonano odpisów aktualizujących wartość udziałów na znaczną kwotę (4 348 954,43 zł). Ponadto Spółka posiada nieuregulowane, zaciągnięte od najważniejszych udziałowców pożyczki (pożyczkodawcami są Marcin Marzęcki, Michał Marzęcki oraz podmioty powiązane z Aleksandrą Burzyńską, na łączną kwotę 733 707,94 zł). Sprawozdanie finansowe sporządzono przy założeniu kontynuacji działalności jednakże z uwagi na fakt, iż spółka posiada wysokie niewymagalne zobowiązania jej dalsze istnienie uzależnione będzie od pozyskania nowych źródeł finansowania oraz przychodów z premier zaplanowanych na 2026 rok.

Na dzień publikacji niniejszego raportu w trakcie negocjacji jest umowa z ZUS o rozłożeniu zaległości na raty (435 309,62 zł). Na dzień publikacji raportu negocjowane jest z Narodowym Centrum Badania i Rozwoju umorzenie nadpłaconej zaliczki z tytułu grantu POIR.01.01.01-00-0646.21-00 (Testy AI – 904 000 zł). Zarówno ZUS jak i NCBiR

na dzień publikacji raportu nie żądają całkowitej, jednorazowej spłaty wymaganych kwot w określonych terminach.

Zarząd dokonał istotnych zmian mających na celu polepszyć kondycję finansową firmy. Na dzień publikacji raportu koszty funkcjonowania zespołu developerskiego zostały zmniejszone do ok 40 tys. zł miesięcznie. Pozostałe koszty spółki w kwocie ok 20 tys. zł są pokrywane z pozyskiwanych inwestycji. Spółka wdrożyła również nową strategię produkcji gier. Jej celem jest zamykanie produkcji gier w maksymalnie 5 miesięcy, a wydawanie ich w cyklu maksymalnie 10 miesięcy. Efektem wdrażania tej strategii są 3 planowane premiery nowych, autorskich gier w 2026 roku. Spółka planuje wydawać począwszy od 2025 roku 3-4 nowe, autorskie gry co roku, przez najbliższe 5 lat. Spółka planuje pozyskać w 2026 minimum 1 mln zł inwestycji w drodze emisji akcji.

## PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

Spółka nie prowadziła w 2025 roku prac badawczo-rozwojowych.

## POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY

Spółka nie posiadała oddziałów w 2025 roku.

## PERSPEKTYWY ROZWOJU

Misją Kool2Play S.A. jest tworzenie własnych, jakościowych gier niezależnych. Od grudnia 2023 roku Emitent realizuje wdrażanie nowej strategii na lata 2024-2027.

Pierwszym krokiem było wydanie w 2025 roku 3 nowych, własnych tytułów, które zakończyło się powodzeniem. Spółka osiągnęła najwyższe przychody ze sprzedaży gier w swojej historii. Jest to potwierdzenie słuszności obranej drogi, celem emitenta będzie teraz skalowanie ilości premier lub wolumenów sprzedaży.

W 2025 roku odbyły się premiery następujących gier własnych:

### Uragun

Premiera pierwszej, większej produkcji własnej, czyli gry Uragun, na Nintendo Switch odbyła się 7 marca 2025. Wydawca jest Drageus Games S.A.



### Alchemist Shop Simulator

Jest to innowacyjna gra łącząca elementy zarządzania i strategii, gdzie gracz wciela się w rolę alchemika prowadzącego własny sklep w 3D. Jego zadaniem jest tworzenie i sprzedaż unikalnych mikstur oraz artefaktów, rozwijanie sklepu i negocjowanie z klientami.



Premiera pełnej wersji na PC odbyła się 11 marca 2025 roku. Gra posiada kartę Steam pod adresem:

[https://store.steampowered.com/app/3043310/Alchemist\\_Shop\\_Simulator/](https://store.steampowered.com/app/3043310/Alchemist_Shop_Simulator/)

### Pirate Cove Simulator

Pirate Cove Simulator to drugi po Alchemist Shop Simulator tytuł z serii gier w gatunku "retail management sim". Powstał w oparciu o szkielet rozgrywki Alchemist Shop Simulator, przenosi akcję gry na tropikalną wyspę gdzie gracz zarządza piracką przystanią, oraz wprowadza szereg nowych mechanik – między innymi łowienie ryb.

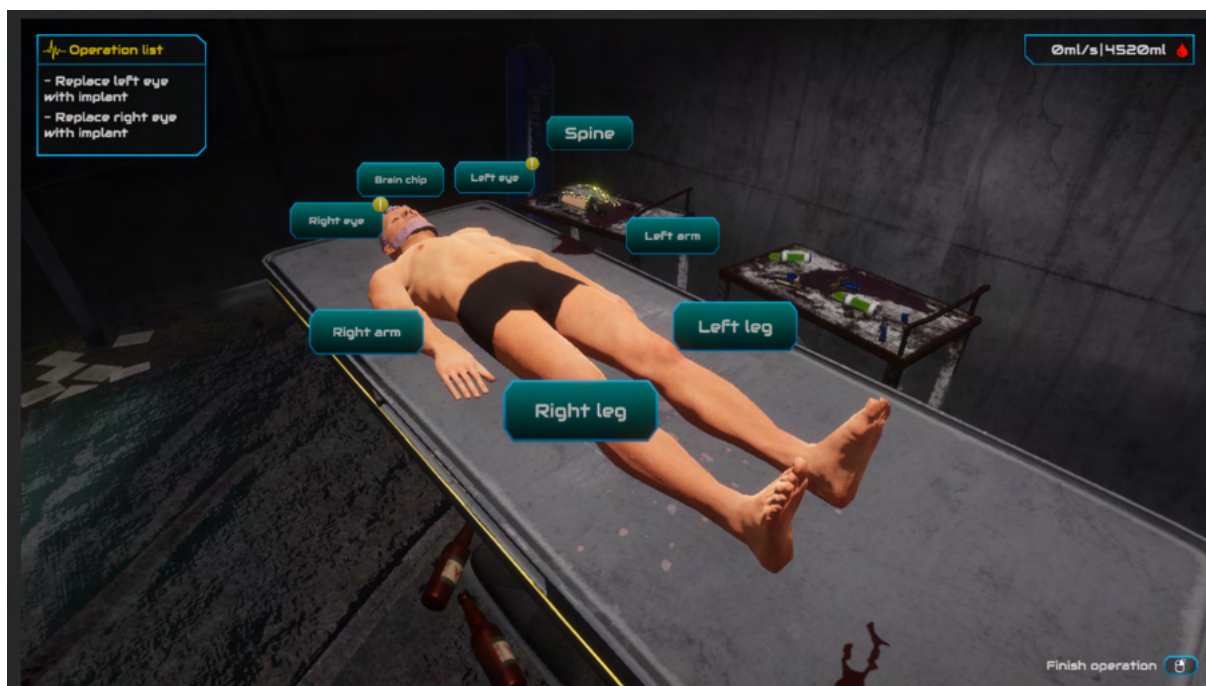


Gra miała premierę 21 lipca 2025 roku, karta Steam znajduje się pod adresem:

[https://store.steampowered.com/app/3290660/Pirate\\_Cove\\_Simulator/](https://store.steampowered.com/app/3290660/Pirate_Cove_Simulator/)

### **Ripperdoc Simulator**

Nowa produkcja od Kool2Play, osadzona w cyberpunkowym świecie, w której gracz wciela się w właściciela nielegalnej kliniki specjalizującej się w sprzedaży i wszczepianiu implantów. Rozgrywka łączy elementy symulacji sklepu z dynamicznymi, zręcznościowymi minigramami chirurgicznymi, w których kluczowe są precyzja i czas reakcji. Gracz rozwija swój biznes, rozbudowuje wyposażenie kliniki, zdobywa nowe wszczepy, system progresji pozwala inwestować w umiejętności wpływające realnie na rozgrywkę.

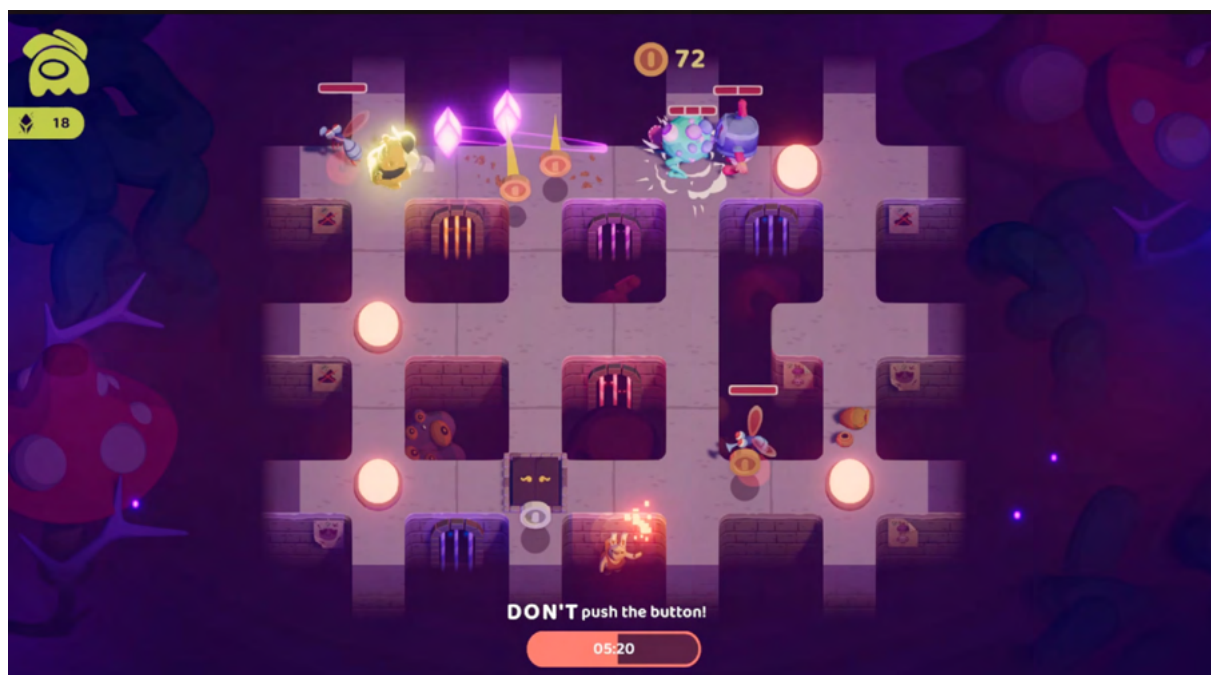


Gra miała premierę 21 lipca 2025 roku, karta Steam znajduje się pod adresem:

[https://store.steampowered.com/app/3937940/Ripperdoc\\_Simulator/](https://store.steampowered.com/app/3937940/Ripperdoc_Simulator/)

### Friendship Dungeon: Party Puzzler

Gra znana wcześniej pod tytułem: Project X: Friendship. To zręcznościowa łamigłówka tzw. action puzzle, nastawiona na kooperację (multiplayer co-op), w której gracze łączą siły, by przetrwać w labiryncie, który mogą kontrolować.



Na dzień publikacji raportu data wydania gry została ustalona na II kwartał 2026 roku. Strona Steam gry znajduje się pod adresem:

[https://store.steampowered.com/app/2216420/Friendship\\_Dungeon\\_Party\\_Puzzler/](https://store.steampowered.com/app/2216420/Friendship_Dungeon_Party_Puzzler/)

### **Wydanie gry Miscrits: World of Creatures**

W dniu 24 października 2025 r. Spółka podpisała z Lightning Ball Studios Ltd umowę o charakterze wyłącznej dystrybucji gry Miscrits: World of Creatures na platformie Google Play na rynkach całego świata.

Wynagrodzenie Emitenta przewidziane Umową stanowić będzie ustalony procent od zysków pochodzących ze sprzedaży gry w modelu „in-game payments”.

Miscrits: World of Creatures to uznana i kultowa marka z milionami fanów na całym świecie, która powróciła w 2025 roku w odświeżonej przez Lightning Ball Studios odsłonie.

Umowa zawarta między Kool2Play S.A a Lightning Ball Studios Ltd stanowi rozszerzenie współpracy realizowanej przez podmiot zależny – Kool Things Sp. z o.o. – w zakresie promocji gry Miscrits: World of Creatures na rynkach globalnych.

Jednocześnie Emitent podkreśla, iż jego cele strategiczne pozostają bez zmian i nadal skoncentrowane są na produkcji i wydawaniu własnych gier na platformy PC oraz konsole.

### **Plany wydawnicze na 2026**

W III kwartale rozpoczęto realizację planów wydawniczych Spółki na rok 2026, zgodnie z przyjętą strategią rozwoju w obszarze produkcji i wydawania gier własnych.

W ramach planu na rok 2026 Emitent zakłada wydanie od trzech do czterech nowych tytułów. Pierwszą grą własną wydaną w 2026 będzie Friendship Dungeon. Drugą projekt na dzień publikacji raportu ukończony w ok 80%, gra o roboczej nazwie Projekt Dungeon Cleaner. Tytuł rozwijany jest wewnętrznie przez zespół deweloperski Spółki, a jego szczegółowa koncepcja oraz zakres zostaną przedstawione już wkrótce.

W odniesieniu do pozostałych planowanych projektów, Spółka rozważa opracowanie spin-offów, sequeli lub innych wariantów gier z istniejącego portfolio, w szczególności tytułów Uracun, Clock Simulator oraz Alchemist Shop Simulator, które należą do najbardziej dochodowych produkcji Emitenta. Łączna sprzedaż wymienionych tytułów w serwisie Steam wynosi na dzień publikacji raportu blisko 75 000 sztuk.

Realizacja powyższych planów stanowi kontynuację strategii Spółki zakładającej dywersyfikację portfolio produktowego oraz systematyczne zwiększanie przychodów z gier własnych w modelu self-publishingu.

## DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

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

Materiały promocyjne do gier

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

Pozostałe zapytania

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

☎ +48 22 3790491

