



Kool2Play S.A.

Sprawozdanie Zarządu z działalności Grupy Kapitałowej za 2025 roku,  
tj. za okres od 1 stycznia 2025 do 31 grudnia 2025

23 marca 2025

## 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 .....	24
Posiadane przez Grupę Kapitałową oddziały.....	25
Perspektywy rozwoju Grupy Kapitałowej .....	26
Dane kontaktowe .....	32

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁKACH GRUPY KAPITAŁOWEJ

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

### 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](http://www.koolthings.com)

KRS: 0000903142

REGON: 367033819

NIP: 5252706966

SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Wiceprezes 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 i wydania gry zamykał się maksymalnie w 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 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 GRUPY KAPITAŁOWEJ

### Skrócony bilans GK Kool2Play S.A.

	31.12.2025	31.12.2024	Zmiana	Struktura
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	5 682,96	4 358 151,35	-4 352 468,39	0,23%
Wartości niematerialne i prawne	1 000,00	1 000,00	0,00	0,04%
Wartość firmy jednostek podporządkowanych	0,00	0,00	0,00	0,00%
Rzeczowe aktywa trwałe	4 682,96	8 196,92	-3 513,96	0,19%
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
Inwestycje długoterminowe	0,00	4 348 954,43	-4 348 954,43	0,00%
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	2 483 186,40	1 978 429,65	504 756,75	99,77%
Zapasy	1 703 948,32	1 167 222,99	536 725,33	68,46%
Należności krótkoterminowe	778 475,94	797 576,18	-19 100,24	31,28%
Inwestycje krótkoterminowe	762,14	13 630,48	-12 868,34	0,03%
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00%
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00%
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>2 488 869,36</b>	<b>6 336 581,00</b>	<b>-3 847 711,64</b>	<b>100,00%</b>

Aktywa trwałe uległy zmniejszeniu w związku z dokonaniem odpisem aktualizującym.

Aktywa obrotowe stanowią 99,97% wartości aktywów Grupy Kapitałowej.

Na aktywa obrotowe składają się:

- zapasy – jest to w większości wartość wyrobów gotowych – nakładów poniesionych na produkcję gier;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 31,28 % 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.

	31.12.2025	31.12.2024	Zmiana	Struktura
<b>KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY</b>	-1 271 230,24	2 687 539,07	-3 958 769,31	-51,08%
Kapitał (fundusz) podstawowy	767 498,10	504 298,10	263 200,00	30,84%
Kapitał (fundusz) zapasowy	11 543 006,87	10 478 206,87	1 064 800,00	463,79%

Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00%
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	200 000,00	155 000,00	45 000,00	8,04%
Różnice kursowe z przeliczenia	0,00	0,00	0,00	0,00%
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-8 449 965,90	-2 201 711,24	-6 248 254,66	-339,51%
Zysk (strata) netto	-5 331 769,31	-6 248 254,66	916 485,35	-214,22%
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego(-)	0,00	0,00	0,00	0,00%
Kapitał mniejszości	0,00	339,01	-339,01	0,00%
Ujemna wartość firmy jednostek podporządkowanych	0,00	0,00	0,00	0,00%
Ujemna wartość firmy - jednostki zależne	0,00	0,00	0,00	0,00%
Ujemna wartość firmy - jednostki współzależne	0,00	0,00	0,00	0,00%
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 760 099,60	3 648 702,92	111 396,68	151,08%
Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00	0,00	0,00%
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
Zobowiązania krótkoterminowe	3 760 099,60	3 648 696,92	111 402,68	151,08%
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	6,00	-6,00	0,00%
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>2 488 869,36</b>	<b>6 336 581,00</b>	<b>-3 847 711,64</b>	<b>100,00%</b>

Grupa finansuje się w coraz większym stopniu kapitałem obcym.

Na pozycje zobowiązania i rezerwy składają się:

- 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. - 31.12.2025	01.01. - 31.12.2024
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów, w tym:	1 046 330,33	2 428 558,13
B.	Koszty działalności operacyjnej, w tym:	1 555 023,86	2 894 718,25
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-508 693,53	-466 160,12
D.	Pozostałe przychody operacyjne	29 530,46	3 799 047,00
E.	Pozostałe koszty operacyjne	147 826,68	9 440 621,51
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-626 989,75	-6 107 734,63
G.	Przychody finansowe	0,00	1 300,05
H.	Koszty finansowe	4 705 118,57	147 011,48
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)	-5 332 108,32	-6 253 446,06
K.	Odpis wartości firmy	0,00	0,00
L.	Odpis ujemnej wartości firmy	0,00	0,00
M.	Zysk (strata) w udziałów w jednostkach podporządkowanych wycenianych metodą praw własności	0,00	0,00
N.	Zysk /strata brutto (J+/-K-L+/-M)	-5 332 108,32	-6 253 446,06
O.	Podatek dochodowy	0,00	-3 354,00
P.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
R.	Zyski (straty) mniejszości	-339,01	-1 837,40
S.	<b>Zysk (strata) netto (N-O-P+/-R)</b>	<b>-5 331 769,31</b>	<b>-6 248 254,66</b>

W roku 2025 Grupa zanotowała ujemny wynik finansowy, na jego wygenerowanie wpływ miało utworzenie odpisu aktualizującego wartość udziałów.

#### *Skrócony rachunek przepływów pieniężnych*

		<b>01.01. - 31.12.2025</b>	<b>01.01. - 31.12.2024</b>
A	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-1 459 362,67	-2 176 459,67
B	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	22 000,00
C	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 446 494,33	2 146 951,60
D	Przepływy pieniężne netto razem	-12 868,34	-7 508,07

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 nieprzewidzianych 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*

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 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

projektowi od początku jego realizacji jest ujęta w bilansie w pozycji produkcja w toku. Po zakończeniu prac na grę, wartość produkcji w toku, zostanie przebiegowana 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 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

Grupa nie prowadziła w 2025 roku prac badawczo-rozwojowych.

## POSIADANE PRZEZ GRUPĘ ODDZIAŁY

Grupa nie posiadała oddziałów w 2025 roku.

## PERSPEKTYWY ROZWOJU GRUPY

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.

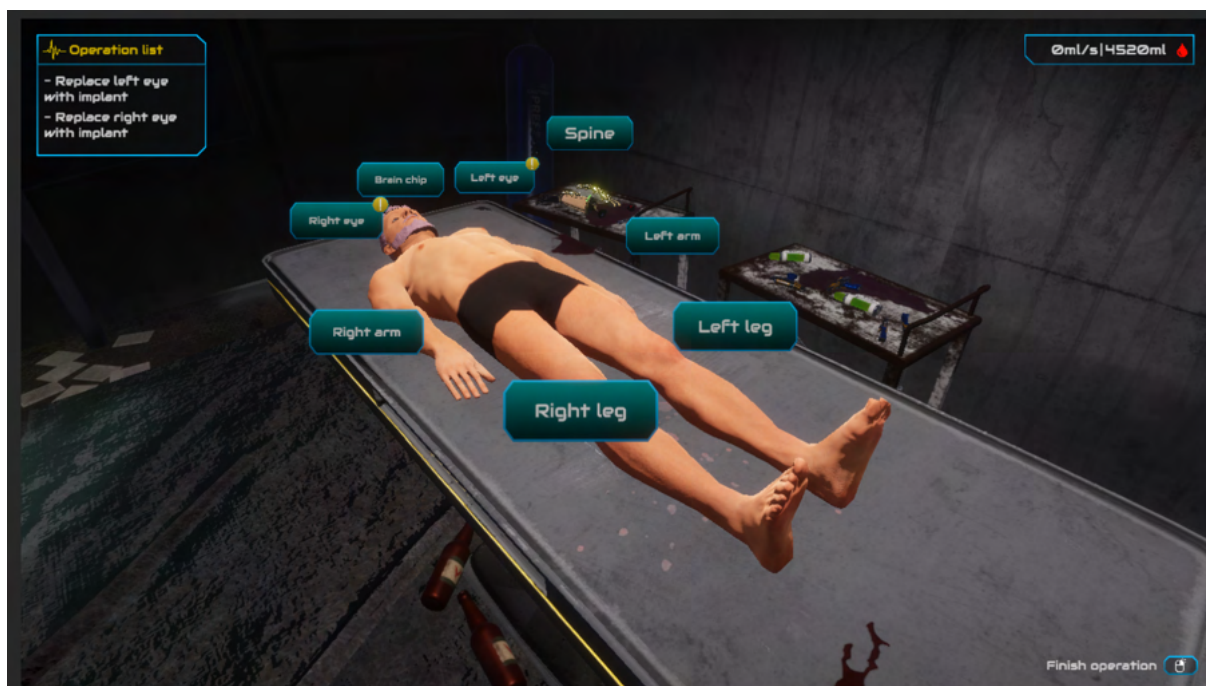


Gra miała premierę 21 lipca 2025 roku, karta Steam znajduje się pod adresem:

[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.

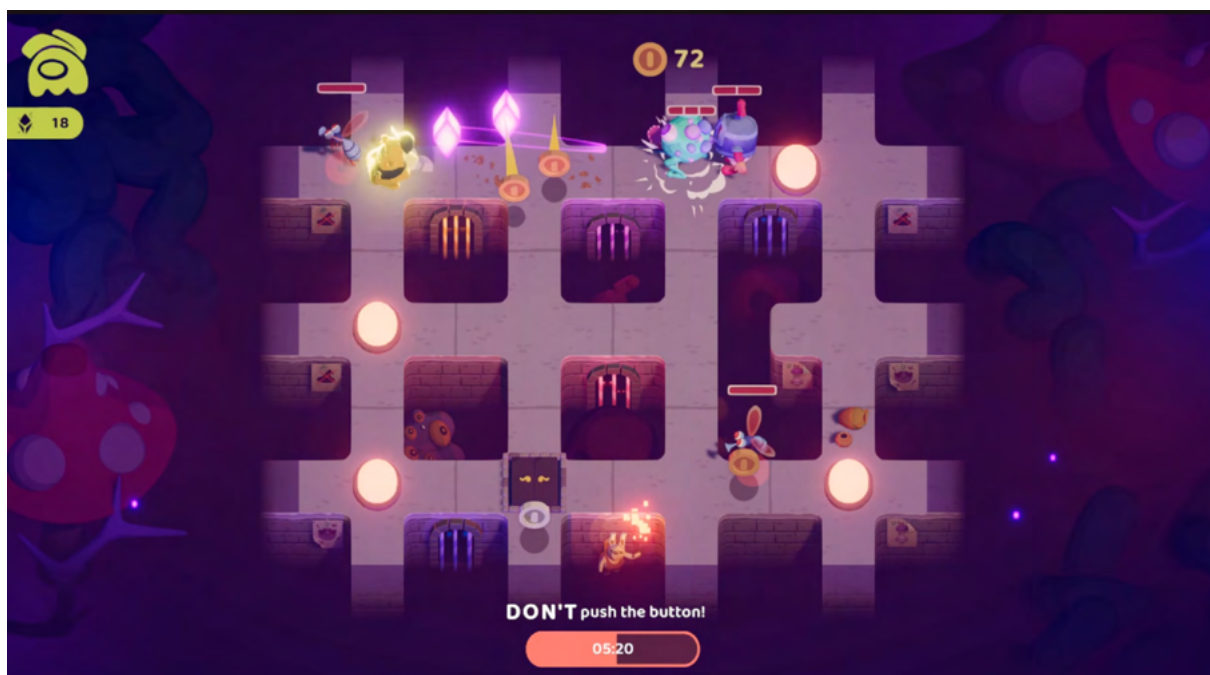


Gra miała premierę 21 lipca 2025 roku, karta Steam znajduje się pod adresem:

[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 2025 roku 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.



## Kool Things sp. z o.o.

W 2025 roku spółka prowadziła swoją standardową działalność operacyjną w zakresie promocji marek skierowanych do społeczności graczy. Zrealizowano promocję dla gier: Miscrits: World of Creatures, Drakantos oraz The Lone Sword. Ponadto agencja Kool Things aktywnie wspierała promocję premier spółki dominującej Kool2Play S.A., w zakresie prowadzenia działań w social mediach, PR oraz influencer marketingu.

Patrząc w stronę 2026 roku, Zarząd przewiduje odbudowę bazy przychodowej Kool Things Sp. z o.o. w oparciu o dwa stabilne filary operacyjne. Pierwszym z nich jest pełne zaangażowanie agencji w proces wydawniczy kluczowych tytułów z portfolio

Kool2Play S.A. Zaplanowane na 2026 rok premiery gier *Friendship Dungeon* oraz *Dungeon Cleaner* oraz trzeci jeszcze nie ujawniony tytuł będą w całości obsługiwane marketingowo przez zespół Kool Things, co pozwoli na optymalizację kosztów dotarcia do graczy przy jednoczesnym wykorzystaniu wieloletniego doświadczenia agencji w promocji tytułów niezależnych.

Drugim, równie istotnym filarem, jest obsługa marketingowa gier realizowanych przez Kool2Play S.A. na zlecenie podmiotów zewnętrznych (work-for-hire). W ramach nowej strategii, każda umowa na produkcję gry "na zlecenie" zawierana przez podmiot dominujący, będzie integrowana z pakietem usług promocyjnych świadczonych przez Kool Things. Takie podejście nie tylko zwiększa atrakcyjność naszej oferty dla partnerów biznesowych, ale przede wszystkim gwarantuje Kool Things stały strumień zleceń niezależny od wahań koniunktury w sektorze globalnych kampanii AAA. W ocenie Zarządu, rok 2025 był czasem niezbędnej restrukturyzacji, która przygotowała fundament pod zyskowną działalność w 2026 roku, opartą na bliskiej współpracy wewnątrz Grupy Kapitałowej.

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”) zostały tymczasowo zawieszane. Powodem jest trudne otoczenie inwestycyjne, uniemożliwiające pozyskanie dofinansowania niezbędnego do rozwoju oprogramowania. Prace zostaną wznowione po pozyskaniu finansowania.

## DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

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

Materiały promocyjne do gier

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

☎ +48 518 016 339

Pozostałe zapytania

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

☎ +48 22 3790491

