



Kool2Play S.A.
Sprawozdanie Zarządu z działalności
Grupy Kapitałowej za rok 2020

Warszawa 19.03.2021

SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółkach grupy kapitałowej	3
Struktura grupy kapitałowej	5
Profil działalności	7
Istotne wydarzenia w działalności Grupy Kapitałowej	9
Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej	11
Prace badawczo-rozwojowe	21
Posiadane przez Grupę Kapitałową oddziały.....	23
Perspektywy rozwoju	24
Dane kontaktowe	26

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁKACH GRUPY KAPITAŁOWEJ

Kool2Play Spółka Akcyjna

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna (dalej: „Spółka”)

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

Strona www: www.kool2play.com

Kapitał zakładowy: 143 660,00 zł

KRS: 0000781892

REGON: 146640835

NIP: 1132864896

SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu

Michał Marzęcki – Członek Zarządu

Aleksander Pakulski – Członek Zarządu

SKŁAD RADY NADZORCZEJ:

Magdalena Kramer – Przewodnicząca Rady Nadzorczej

Aleksandra Babicka – Członek Rady Nadzorczej

Piotr Gałęzowski – Członek Rady Nadzorczej

Grzegorz Piekart – Członek Rady Nadzorczej

Artur Sawka – Członek Rady Nadzorczej

Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

Firma: Kool Things

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

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

Kapitał zakładowy: 5 000 zł

KRS: 0000672763

REGON: 36706415

NIP: 5252707339

SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu

Aleksander Pakulski – Członek Zarządu

Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k.

Firma: Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa

Forma prawna: spółka komandytowa

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

Strona www: www.koolthings.com

KRS: 0000673216

REGON: 367033819

NIP: 5252706966

WSPÓLNICY:

Kool Things sp z.o.o. – komplementariusz

Marcin Marzęcki - komandytariusz

Aleksander Pakulski - komandytariusz

STRUKTURA GRUPY KAPITAŁOWEJ

Poniższy graf prezentuje strukturę Grupy Kapitałowej Kool2Play S.A. na dzień sporządzenia sprawozdania z działalności Zarządu.



Kool2Play SA:

Producent i wydawca gier, spółka dominująca w grupie.

Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

Kool Things sp z o.o. to spółka, która powstała w celu zarządzania spółką komandytową Kool Things sp. z o.o. sp. k.

Udział Kool2Play S.A. w ogólnej liczbie głosów: posiada 100 proc. głosów w spółce Kool Things sp. z o.o., która jest komplementariuszem Kool Things sp. z o.o. sp. k. oraz jest jednym z 3 wspólników spółki Kool Things sp. z o.o. sp. k.

Udział Kool2Play S.A. w zysku/ stratach: posiada 100 proc. głosów w spółce Kool

Things sp. z o.o., która jest uprawniona do 98 proc. udziału w zysku oraz stratach spółki Kool Things sp. z o.o. sp. k.

W związku z pełnieniem przez Kool Things sp. z o.o. funkcji komplementariusza w spółce Kool Things sp. z o.o. sp. z k., Kool Things sp. z o.o. jest uprawniona do 98 proc. udziału w zysku tej spółki. Uprawnionymi do pozostałych 2 proc. zysku spółki są odpowiednio: Marcin Marzęcki (1 proc.) oraz Aleksander Pakulski (1 proc.).

Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k.

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

Udział Kool2Play w ogólnej liczbie głosów: posiada 100 proc. głosów w spółce Kool Things sp. z o.o., która jest komplementariuszem Kool Things sp. z o.o. sp. k. oraz jest jednym z 3 wspólników spółki Kool Things sp. z o.o. sp. k.

Udział w zysku/ stratach: Spółka posiada 100 proc. głosów w spółce Kool Things sp. z o.o., która jest uprawniona do 98 proc. udziału w zysku oraz stratach spółki Kool Things sp. z o.o. sp. k.

PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Spółka Kool2Play S.A. jest niezależnym producentem i wydawcą gier, które definiuje wspólna koncepcja: meaningful pop games. W naszych grach poruszamy ważne tematy, jednak w pozytywny sposób z dużą dozą humoru. Chcemy, aby gry Kool2Play dawały przede wszystkim frajdę i wspaniałą zabawę, a jednocześnie refleksję nad ważnymi dla każdego człowieka sprawami.

Spółka koncentruje się na jakości, a nie ilości. Z założenia wszystkie gry mają być produkcjami o długim okresie monetyzacji – od 3 do 5 lat. W tym czasie produkty będą otrzymywały stałe wsparcie marketingowe jak również contentowe: dodatki, prequely, sequele lub spin-offy. Obecnie spółka produkuje 3 gry, które powstaną na przestrzeni najbliższych 3 lat. Są to, kolejno, futurystyczny shooter roguelite Uragun oraz produkcje o kodowej nazwie City of Minds i Restoration (poprzednio Odbudowa).

Kool Things sp z o.o. to spółka, która powstała w celu zarządzania spółką komandytową Kool Things sp. z o.o. sp. k.

Kool Things sp. z o.o. sp. k. to agencja specjalizująca się w międzynarodowym marketingu gier oraz powiązanych technologii (software i sprzęt). Kool Things zrealizowała kilkaset różnego typu kampanii promocyjnych skierowanych do szeroko pojętego rynku gier. Kool Things sp. z o.o. sp. k. świadczy kompleksowe usługi promocji gier o zasięgu globalnym, są to przede wszystkim:

- Kampanie promocyjne – kreowanie strategii, planowanie i egzekucja kampanii promocyjnych gier
- PR – dystrybucja materiałów prasowych (informacje prasowe, kody review i preview),
- influencer relations – kampanie promocyjne z udziałem youtuberów i streamerów,
- tworzenie reklam i kampanii reklamowych – kreacje artystyczne reklam, planowanie i realizacja płatnych kampanii reklamowych w formie elektronicznej i papierowej,
- social media – prowadzenie profili w social mediach, kampanie promocyjne m.in. na Facebook, Youtube, Twitter, Instagram, Reddit,

- performance marketing – reklama w mediach elektronicznych, której celem jest nakłonienie potencjalnych klientów do wykonania oczekiwanych przez reklamodawcę, mierzalnych czynności.

ISTOTNE WYDARZENIA W DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ

Najbardziej istotne wydarzenia w działalności spółki w 2020 wg chronologii:

19 lutego 2020 r.

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki wynikającego z emisji akcji serii C w KRS

1 kwietnia 2020 r.

Rozpoczęcie przez Spółkę prac nad prototypem silnika gry „Restoration”

4 czerwca 2020 r.

Podjęcie przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwał w sprawach:

- a) podwyższenia kapitału zakładowego Spółki poprzez emisję nie więcej niż 180.000 akcji serii D w drodze subskrypcji otwartej, z pozbawieniem dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru akcji serii D, w sprawie zmiany Statutu oraz dematerializacji oraz ubiegania się o wprowadzenie akcji serii D do obrotu w alternatywnym systemie obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie (rynek NewConnect);
- b) emisji imiennych, niezbywalnych warrantów subskrypcyjnych serii A, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Spółki;
- c) zmiany Statutu Spółki.

25 czerwca 2020

Kool Things sp zoo spk będącą spółką zależną, podpisała z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju umowę nr POIR.01.01.01-00-1391/19-00 na dofinansowanie na realizację projektu pt.: Opracowanie innowacyjnego rozwiązania do analizy rynku gier video, do dystrybucji treści marketingowych oraz do influencer marketingu. w ramach

Poddziałania 1.1.1 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego,.

1 lipca 2020

Start prac nad Buffmaker (znany wcześniej pod kodową nazwą KoolTool), oprogramowania do automatyzacji marketingu oraz analityki działań marketingowych i zjawisk rynkowych

22 lipca 2020 r.

Zawarcie umowy pożyczki w wysokości 800.000 zł na rzecz Kool Things sp. z o.o. (w wyniku realizacji celów emisji Akcji Serii D), która została następnie przekazana na podstawie stosownej umowy pożyczki przez Kool Things sp. z o.o. na rzecz Kool Things sp. z o.o. sp. k. na realizację oprogramowania Buffmaker (wcześniej pod nazwą KoolTool).

14 września 2020 r.

Złożenie wniosku, w konkursie Szybka Ścieżka Konkurs "6/1.1.1/2020 SS Duże/MSP/JN 4", wniosek o dofinansowanie projektu nr: POIR.01.01.01-00-1792/20.

21 września 2020 r.

Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Spółki wynikającego z emisji akcji serii D w KRS.

2 grudnia 2020 r.

Podjęcie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki m.in. uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez emisję akcji serii F w trybie subskrypcji prywatnej z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy oraz zmiany statutu Spółki (podwyższenie poprzez emisję nie więcej niż 90.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F).

OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Skrócony skonsolidowany bilans GK KOOL2PLAY

		31.12.2020	31.12.2019
A.	AKTYWA TRWAŁE	266 685,68	12 028,57
I.	Wartości niematerialne i prawne	1 000,00	1 000,00
II.	Wartość firmy jednostek podporządkowanych	0,00	0,00
III.	Rzeczowe aktywa trwałe	12 685,68	11 028,57
IV.	Należności długoterminowe	0,00	0,00
V.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
VI.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	253 000,00	0,00
B.	AKTYWA OBROTOWE	8 413 906,56	3 574 222,79
I.	Zapasy	4 824 979,76	1 843 603,26
II.	Należności krótkoterminowe	830 482,05	919 589,35
III.	Inwestycje krótkoterminowe	2 758 444,75	811 030,18
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
C.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
	AKTYWA RAZEM	8 680 592,24	3 586 251,36

		31.12.2020	31.12.2019
A.	KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	6 985 244,69	2 381 962,89
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	143 660,00	117 800,00
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	4 779 969,57	1 330 239,21
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	1 760 879,00	853 062,74
V.	Różnice kursowe z przeliczenia	0,00	0,00
VI.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	80 860,94	-196 400,88
VII.	Zysk (strata) netto	219 875,18	277 261,82
VIII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego(-)	0,00	0,00
B.	Kapitał mniejszości	13 133,33	14 487,30
C.	Ujemna wartość firmy jednostek podporządkowanych	248 487,11	336 188,39
I.	Ujemna wartość firmy - jednostki zależne	248 487,11	336 188,39
II.	Ujemna wartość firmy - jednostki współzależne	0,00	0,00
D.	ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	1 433 727,11	853 612,78
I.	Rezerwy na zobowiązania	55 527,89	0,00
II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	559 358,45	853 612,78
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	818 840,77	0,00
	PASYWA RAZEM	8 680 592,24	3 586 251,36

Aktywa trwałe nie stanowią istotnej części bilansu GK Kool2Play S.A. bowiem odpowiadają za 3,07% ogółu aktywów.

Aktywa obrotowe stanowią 95,96% wartości aktywów Spółki.

Na aktywa obrotowe składają się:

- zapasy – jest to wartość produkcji w toku realizacji – która dotyczy nakładów poniesionych na produkcję gier oraz produkcję oprogramowania marketingowego w spółce zależnej oraz wyroby gotowe – gotowe gry;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 9,57% aktywów Spółki i dotyczą głównie należności podatkowych – podatku od towarów i usług oraz należności spółki zależnej z tytułu świadczonych usług,
- inwestycje krótkoterminowe – odpowiadają posiadanej przez Grupę gotówce na rachunkach bankowych.

Kapitał własny Grupy odpowiada za 84,57% wartości pasywów Grupy, która działalność finansuje w większości środkami własnymi.

Na pozycje zobowiązania i rezerwy składają się:

- rezerwy na zobowiązania dotyczą one rezerw na świadczenia pracownicze;
- zobowiązania krótkoterminowe – dotyczą one bieżących zobowiązań związanych z prowadzoną działalnością oraz zobowiązań podatkowych;
- rozliczenia międzyokresowe dotyczą otrzymanych dotacji na tworzenie gier oraz na tworzenie oprogramowania marketingowego.

Skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat

		01.01. - 31.12.2020	01.01. - 31.12.2019
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	4 938 333,82	3 602 921,16
B.	Koszty działalności operacyjnej	5 041 751,64	3 281 157,71
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-103 417,82	321 763,45
D.	Pozostałe przychody operacyjne	130 510,22	630,77
E.	Pozostałe koszty operacyjne	104 946,51	166 172,81
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-77 854,11	156 221,41
G.	Przychody finansowe	11 285,70	12 357,91
H.	Koszty finansowe	11 385,88	26 506,00
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)	-77 954,29	142 073,32
K.	Odpis wartości firmy	0,00	0,00
L.	Odpis ujemnej wartości firmy	87 701,28	87 701,28
M.	Zysk (strata) w udziałów w jednostkach podporządkowanych wycenianych metodą praw własności	0,00	0,00
N.	Zysk /strata brutto (J+/-K-L+/-M)	9 746,99	229 774,60
O.	Podatek dochodowy	-214 286,00	-52 999,00

P.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
R.	Zyski (straty) mniejszości	4 157,81	5 511,78
S.	Zysk (strata) netto (N-O-P+/-R)	219 875,18	277 261,82

W roku 2020 Grupa zanotowała dodatni wynik finansowy, co wynika z utworzenia aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego związanego ze spodziewanym skorzystaniem z ulgi IP BOX.

Działalność finansowa oraz pozostała operacyjna nie ma istotnego wpływu na wynik finansowy Grupy.

Skrócone skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych

		01.01. - 31.12.2020	01.01. - 31.12.2019
A	Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-2 187 024,25	-1 161 691,41
B	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-118 373,40	-11 395,02
C	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	4 252 812,22	1 808 836,99
D	Przepływy pieniężne netto razem	1 947 414,57	635 750,56

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

Akcje własne

Spółka dominująca oraz spółki zależne nie posiadają akcji własnych.

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

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Kool2Play i spółki zależne, należą kredyty bankowe, posiadane środki pieniężne i sprzedaż akcji. Głównym celem tych instrumentów jest pozyskanie środków finansowych na działalność Grupy Kapitałowej. Grupa Kapitałowa posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią i spółki zależne 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 Spółki.

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 nieprzewidzianych 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 Spółkę 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 związane z wpływem pandemii COVID – 19 na działalność Spółki oraz Grupy kapitałowej

Rok 2020 przyniósł rozprzestrzenienie się wirusa COVID-19 (koronawirusa) w wielu krajach, w tym w Polsce. Sytuacja ta ma negatywny wpływ na gospodarkę zarówno krajową jak i światową. Znaczne osłabienie kursu waluty polskiej, fluktuacja cen towarów, spadek wartości akcji, jak również wyhamowanie inwestycji inwestorów prywatnych oraz instytucjonalnych mogą mieć wpływ na sytuację Spółki i jego Grupy kapitałowej w roku 2020. Na dzień sporządzenia dokumentu informacyjnego, z uwagi na dynamiczną sytuację, brak wiedzy dotyczących przyszłych decyzji organów państwowych oraz międzynarodowych, a także ich długoterminowego wpływu na

gospodarkę Zarząd Spółki nie ma możliwości precyzyjnego określenia wpływu trwającej epidemii na działalność Spółki i jego Grupy kapitałowej.

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 Spółkę gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może znaleźć odzwierciedlenie w wyniku finansowym Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą

sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

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

Produkty oferowane przez Spółki charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Co więcej na początkowym etapie produkcji danej gry Spółka ponosi znaczne wydatki wynikające z etapu produkcyjnego, który jest etapem trwającym kilka miesięcy/ lat. W związku z powyższym, wyniki finansowe Spółki mogą wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców (w przypadku w którym Spółka zawrze umowę z takim wydawcą)/odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Spółki, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

Kool2Play S.A.

Kool2Play SA realizuje obecnie projekt POIR.01.02.00-00-0011/19 Dofinansowanie w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2 „GameInn”, projekt pt.: „Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia”

W dniu 27 września 2019 r. Spółka pozyskała dofinansowanie na realizację projektu pt.: „Opracowanie innowacyjnych modułów gry, opartych na sztucznej inteligencji wirtualnych postaci (Agentów) pozwalających na symulację ich realistycznych zachowań i interakcji z graczem.”, w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2 „Game Inn”. W konsekwencji w dniu 28 października 2019 r. Emitent zawarł z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju umowę o dofinansowanie.

Przyznana kwota dofinansowania wyniosła: 1 676 730 zł

Łączna wartość projektu: 2 794 550 zł

Lata realizacji projektu: 2020-2022

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

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.

Celem projektu jest stworzenie uniwersalnego silnika do gier strategicznych do zarządzania zasobami, który będzie wykorzystany w pełnym zakresie w grze o kodowej nazwie „Restoration”.

Kool Things sp zoo spk

Kool Things sp zoo spk_realizuje obecnie projekt POIR.01.01.01-00-1391/19. POIR Działanie 1.1: Projekty B+R przedsiębiorstw Poddziałanie 1.1.1: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa Konkurs nr. 6/1.1.1/2019-Szybka Ścieżka.

W dniu 25 czerwca 2020 r. Kool Things sp. z o.o. sp. k. podpisała umowę na dofinansowanie realizacji projektu pt.: „Opracowanie innowacyjnego rozwiązania do analizy rynku gier video, do dystrybucji treści marketingowych oraz do influencer marketingu” w ramach w ramach Programu Operacyjnego POIR Działanie 1.1: Projekty B+R przedsiębiorstw Poddziałanie 1.1.1: Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa Konkurs nr. 6/1.1.1/2019-Szybka Ścieżka.

Łączna kwota dofinansowania: 1 902 490,00 zł

Łączna wartość projektu: 2 505 000,00

Lata realizacji projektu: 2020-2022

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

Celem projektu jest przeprowadzenie prac badawczo-rozwojowych, w rezultacie których wytworzona zostanie innowacyjny produkt na skalę międzynarodową, w postaci nowej technologii, tj. zaawansowanego systemu do analizy rynku gier video, do dystrybucji treści marketingowych oraz do influencer marketingu. Aktualnie spółka pracuje nad realizacją ww. rozwiązania, które jest opracowywane pod nazwą Buffmaker (wcześniej roboczo „Kool Tool”).

POSIADANE PRZEZ GRUPĘ KAPITAŁOWĄ ODDZIAŁY

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

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

PERSPEKTYWY ROZWOJU

Strategia Grupy Kapitałowej zakłada wytworzenie i wypromowanie jakościowych marek gier, których pełne prawa autorskie będą przysługiwały wyłącznie spółce Kool2Play S.A. Celem tej strategii jest zbudowanie i maksymalizacja wartości firmy poprzez kontrolowanie praw do wytworzonych, jakościowych marek.

Spółka Kool2Play SA koncentruje się na jakości produkowanych gier. Z założenia wszystkie mają być produkcjami o długim okresie monetyzacji – od 3 do 5 lat. W tym czasie gry będą otrzymywały stałe wsparcie marketingowe jak również contentowe: dodatki, prequely, sequele lub spin-offy. W ramach prowadzonej działalności produkcyjnej Kool2Play S.A. dąży w perspektywie najbliższych 5 lat do wykreowania trzech rozpoznawalnych gier zgodnie z ww. opisaną strategią. Są to Urangun, oraz gry o kodowych nazwach City of Minds i Restoration.

W celu poszerzenia kanałów sprzedaży, gry Kool2Play S.A. projektowane są w taki sposób, aby można było je przenieść przy stosunkowo niskich kosztach na najbardziej popularne platformy elektronicznej dystrybucji: Steam, Epic Store, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch opcjonalnie iOS i Android. Ponadto w opinii Zarządu nowe generacje konsol (PlayStation 5 i Xbox Series X), będące w początkowej fazie sprzedaży i tworzenia się tzw. bazy sprzętowej, są niezwykle korzystnym zjawiskiem dla przyjętej strategii Kool2Play. Z punktu widzenia technologicznego (zastosowanie silnika Unity) wszystkie gry tworzone przez Spółkę będą mogły zostać przeniesione na te platformy, a ze względu na fakt, że właściciele tychże platform preferują umieszczanie na nich produkcji jakościowych, co jest tożsame ze strategią produktową Kool2Play, perspektywa wydłużonej monetyzacji wydaje się być uzasadniona.

Ważnym narzędziem dla rozwoju Grupy Kapitałowej jest Spółka zależna Kool Things sp z o.o. sp.k. Ponad 10-letnie doświadczenie w międzynarodowej promocji gier

będzie ogromnym atutem przy nadchodzących premierach, dając realne perspektywy na wykreowanie wartości marek gier produkowanych przez Kool2Play S.A.

Dodatkowo Kool Things sp z o.o. sp.k., pracuje również nad autorskim oprogramowaniem do automatyzacji marketingu oraz analityki działań marketingowych, na które pozyskała dofinansowanie z NCBiR. Oprogramowanie znane pod nazwą Buffmaker (wcześniej „Kool Tool”), to software o międzynarodowym zasięgu działania.

W celu uproszczenia struktury grupy, na rok 2021 planowane jest przekształcenie spółki Kool Things sp z o.o. sp.k. (spółki komandytowej), w spółkę z ograniczoną odpowiedzialnością.

DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

✉ akcje@kool2play.com

Relacje inwestorskie

✉ s.borowska@strictminds.pl

☎ +48 791 910 702

Media biznesowe

✉ a.potentas@strictminds.com

☎ +48 530 035 335

Materiały promocyjne do gier

✉ media@kool2play.com

☎ +48 518 016 339

Pozostałe zapytania

✉ contact@kool2play.com

☎ +48 22 3790491

