

The logo consists of the letters 'K' and 'P' in a stylized, white, blocky font. The 'K' and 'P' are interconnected, with the 'K' having a sharp, angular top and the 'P' having a similar sharp top. The background is a dark blue space with a grid pattern and stars.

KP

KOOLZPLAY

A 3D rendered robot in a dark blue and orange color scheme. The robot has a large, glowing cyan square on its chest. It is holding a large, dark blue rectangular object in its hands. The robot is set against a dark blue background with a grid pattern and stars.

**RAPORT SKONSOLIDOWANY
KOOLZPLAY S.A.**

Sprawozdanie Zarządu z działalności
Grupy Kapitałowej za rok 2021

Warszawa 21.03.2022

SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółkach grupy kapitałowej	3
Struktura grupy kapitałowej	5
Profil działalności	6
Istotne wydarzenia w działalności Grupy Kapitałowej	8
Opis sytuacji finansowej Grupy Kapitałowej	11
Prace badawczo-rozwojowe	22
Posiadane przez Grupę Kapitałową oddziały.....	26
Perspektywy rozwoju	27
Dane kontaktowe	37

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 sp. z o.o.

Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

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

Strona www: www.koolthings.com

KRS: 0000903142

REGON: 367033819

NIP: 5252706966

SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu

Aleksander Pakulski – Członek Zarządu

WSPÓLNICY:

Kool2Play S.A.

Marcin Marzęcki

Aleksander Pakulski

STRUKTURA GRUPY KAPITAŁOWEJ

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

Kool2Play SA:

Producent i wydawca gier, spółka dominująca w grupie.

Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

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

Udział Kool2Play w ogólnej liczbie głosów: posiada 98 proc. głosów w spółce Kool Things sp. z o.o i jest jednym z 3 wspólników tej spółki, pozostali to Marcin Marzęcki – 1%, Aleksander Pakulski – 1%.

Udział w zysku/ stratach: Emitent posiada 98% proc. głosów w spółce Kool Things sp. z o.o., które uprawnia do 98 proc. udziału w zysku oraz stratach spółki Kool Things sp. z o.o.

PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Spółka Kool2Play SA 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.

Najważniejszymi elementami przyjętej strategii działalności Spółki są:

- Wysoka jakość gier, umożliwiająca długofalową (3-5 lat) monetyzację gier poprzez różnego rodzaju dodatki podtrzymujące komercjalizację
- Tworzenie rozpoznawalnych marek gier na całym świecie, poprzez profesjonalny marketing, wykonywany przez spółkę zależną Kool Things sp zoo
- Posiadanie pełni praw autorskich do wytworzonych gier, wartość intelektualna wraz z wynikami ze sprzedaży, będzie stanowiła o wartości całej firmy

Kool Things sp. z o.o. 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 Grupy Kapitałowej w 2021 wg chronologii:

19 marca 2021 roku

Publikacja raportu rocznego Spółki za rok 2020 (jednostkowego i skonsolidowanego).

8 kwietnia 2021 roku

Zakończenie subskrypcji akcji serii F.

19 kwietnia 2021 roku

Złożenie wniosku o dofinansowanie w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie „Projekty B+R przedsiębiorstw” Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka ścieżka: "Rozwój i implementacja algorytmów do budowania sztucznej inteligencji przeciwników w formie dynamicznie dopasowującego poziom trudności, wieloagentowego i heterogenicznego środowiska przy wykorzystaniu metod uczenia przez wzmocnienie na potrzeby innowacyjnych modułów w grze Uracun" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie "Projekty B+R przedsiębiorstw" Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka ścieżka. Kwota dofinansowania projektu, o którą ubiegał się Emitent to 2.526.486 zł, natomiast całkowita wartość projektu brutto wynosi 3.728.672,50 zł.

20 kwietnia 2021 roku

Złożenie wniosku o dofinansowanie w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie „Projekty B+R przedsiębiorstw” Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka ścieżka: "Narzędzie do automatycznego testowania gier z wykorzystaniem sztucznej inteligencji" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie "Projekty B+R przedsiębiorstw" Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka

ścieżka. Kwota dofinansowania projektu, o którą ubiegał się Emitent to 3.638.492.50 zł, natomiast całkowita wartość projektu brutto wynosi 4.844.490.00 zł.

23 kwietnia 2021 roku

Zmiana terminu premiery gry Uragun w formule early access na IV kwartał 2021.

26 kwietnia 2021 roku

Spółka zależna Emitenta – Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k. z siedzibą w Warszawie zawarła z Unseen Silence S.A. z siedzibą w Warszawie umowę o współpracy. Na podstawie zawartej Umowy Spółka zależna zobowiązała się do świadczenia na rzecz Unseen Silence S.A. usług z zakresu promocji wskazanej w Umowie gry, w mediach elektronicznych o zasięgu międzynarodowym.

Wynagrodzenie Spółki zależnej stanowi ustalony między stronami procent budżetu promocji, który został określony w Umowie na maksymalną kwotę 1.000.000 zł netto, z możliwością jego modyfikacji.

20 maja 2021 roku

Rejestracja przez Sąd zmiany wysokości kapitału zakładowego Spółki oraz zmian statutu Spółki (dot. akcji serii F)

28 maja 2021 roku

Przekształcenie spółki zależnej od Emitenta – Kool Things sp. z o.o. sp. k. w spółkę z ograniczoną odpowiedzialnością.

20 września 2021 roku

Uzgodnienie planu połączenia Kool2Play S.A. z Buzzrounds sp. z o.o.

27 września 2021 roku

Wnioski Emitenta skierowane do NCBiR obejmujące projekty: "Rozwój i implementacja algorytmów do budowania sztucznej inteligencji przeciwników w formie dynamicznie dopasowującego poziom trudności, wieloagentowego i heterogenicznego środowiska przy wykorzystaniu metod uczenia przez wzmocnienie na potrzeby innowacyjnych modułów w grze Uragun" (Projekt nr 1) oraz "Narzędzie do automatycznego testowania gier z wykorzystaniem sztucznej inteligencji" (Projekt nr 2) zostały wybrane do dofinansowania.

Całkowita wartość Projektu nr 1 to kwota 3.728.672,50 zł brutto, przy czym rekomendowana, przyznana kwota do dofinansowania to: 2.237.203,50 zł.

Całkowita wartość Projektu nr 2 to kwota 5.024.490,00 zł brutto, przy czym rekomendowana, przyznana kwota do dofinansowania to: 3.014.694,00 zł.

3 listopada 2021 roku

Aktualizacja planów wydawniczych. Nowe daty premier: "Uragun": early access - marzec 2022 r., pełna wersja na PC, Nintendo Switch, Xbox i PlayStation - II kwartał 2023 r., dodatki DLC - IV kwartał 2023 r.; "Project X Friendship" na PC - I kwartał 2023 r.; "Project Y" na PC - II kwartał 2024 r; zawieszenie prac nad projektem „Project X Odbudowa”.

6 grudnia 2021 roku

Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podejmuje uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez emisję akcji na okaziciela serii G w trybie subskrypcji prywatnej, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, oraz zmiany Statutu Spółki.

9 grudnia 2021 roku

Rejestracja przez Sąd połączenia Emitenta jako spółki przejmującej ze spółką zależną Buzzrounds spółka z ograniczoną odpowiedzialnością.

OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ GRUPY KAPITAŁOWEJ

Skrócony skonsolidowany bilans GK KOOL2PLAY

		31.12.2021	31.12.2020	Zmiana	Struktura
A.	AKTYWA TRWAŁE	12 629,30	266 685,68	-254 056,38	0,10%
I.	Wartości niematerialne i prawne	1 000,00	1 000,00	0,00	0,01%
II.	Wartość firmy jednostek podporządkowanych	0,00	0,00	0,00	0,00%
III.	Rzeczowe aktywa trwałe	11 629,30	12 685,68	-1 056,38	0,09%
IV.	Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
V.	Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
VI.	Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	253 000,00	-253 000,00	0,00%
B.	AKTYWA OBROTOWE	12 870 176,18	8 413 906,56	4 456 269,62	99,90%
I.	Zapasy	10 008 246,42	4 824 979,76	5 183 266,66	77,69%
II.	Należności krótkoterminowe	2 793 205,36	830 482,05	1 962 723,31	21,68%
III.	Inwestycje krótkoterminowe	68 724,40	2 758 444,75	-2 689 720,35	0,53%
IV.	Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
C.	Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00%
D.	Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00%
	AKTYWA RAZEM	12 882 805,48	8 680 592,24	4 202 213,24	100,00%

		31.12.2021	31.12.2020	Zmiana	Struktura
A.	KAPITAŁ (FUNDUSZ) WŁASNY	7 076 719,92	6 985 244,69	91 475,23	54,93%
I.	Kapitał (fundusz) podstawowy	150 581,50	143 660,00	6 921,50	1,17%
II.	Kapitał (fundusz) zapasowy	6 567 373,07	4 779 969,57	1 787 403,50	50,98%
III.	Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV.	Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	282 745,00	1 760 879,00	-1 478 134,00	2,19%
V.	Różnice kursowe z przeliczenia	0,00	0,00	0,00	0,00%
VI.	Zysk (strata) z lat ubiegłych	300 736,12	80 860,94	219 875,18	2,33%
VII.	Zysk (strata) netto	-224 715,77	219 875,18	-444 590,95	-1,74%
VIII.	Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego(-)	0,00	0,00	0,00	0,00%
B.	Kapitał mniejszości	33 547,64	13 133,33	20 414,31	0,26%
C.	Ujemna wartość firmy jednostek podporządkowanych	160 785,83	248 487,11	-87 701,28	1,25%
I.	Ujemna wartość firmy - jednostki zależne	160 785,83	248 487,11	-87 701,28	1,25%
II.	Ujemna wartość firmy - jednostki współzależne	0,00	0,00	0,00	0,00%
D.	ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	5 611 752,09	1 433 727,11	4 178 024,98	43,56%
I.	Rezerwy na zobowiązania	89 315,59	55 527,89	33 787,70	0,69%

II.	Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III.	Zobowiązania krótkoterminowe	2 272 866,89	559 358,45	1 713 508,44	17,64%
IV.	Rozliczenia międzyokresowe	3 249 569,61	818 840,77	2 430 728,84	25,22%
	PASYWA RAZEM	12 882 805,48	8 680 592,24	4 202 213,24	100,00%

W roku 2021 nastąpiło zmniejszenie wartości aktywów trwałych Grupy

Aktywa obrotowe stanowią 99,90 % 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 21,67% aktywów Grupy i dotyczą głównie należności podatkowych – podatku od towarów i usług oraz należności spółki zależnej z tytułu świadczonych usług, istotny wzrost wartości należności wynika ze zwiększonej sprzedaży pod koniec roku 2021,
- inwestycje krótkoterminowe – odpowiadają posiadanej przez Grupę gotówce na rachunkach bankowych.

Kapitał własny Grupy odpowiada za 54,93% wartości pasywów Grupy. W roku 2021 Grupa zwiększyła finansowanie bieżącej działalności kapitałem obcym.

Na pozycje zobowiązania i rezerwy składają się:

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

Skrócony skonsolidowany rachunek zysków i strat

		01.01. - 31.12.2021	01.01. - 31.12.2020
A.	Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów, w tym:	9 730 292,98	4 938 333,82
B.	Koszty działalności operacyjnej,	9 653 117,59	5 041 751,64
C.	Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	77 175,39	-103 417,82
D.	Pozostałe przychody operacyjne	97 138,85	130 510,22
E.	Pozostałe koszty operacyjne	19 325,74	104 946,51
F.	Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	154 988,50	-77 854,11
G.	Przychody finansowe	7 232,93	11 285,70
H.	Koszty finansowe	83 141,17	11 385,88
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)	79 080,26	-77 954,29
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)	166 781,54	9 746,99
O.	Podatek dochodowy	371 083,00	-214 286,00
P.	Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
R.	Zyski (straty) mniejszości	20 414,31	4 157,81
S.	Zysk (strata) netto (N-O-P+/-R)	-224 715,77	219 875,18

W roku 2021 Grupa zanotowała ujemny wynik finansowy, co wynika przewagi kosztów działalności operacyjnej nad generowanymi przychodami.

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	-3 238 816,03	-2 187 024,25
B	Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-6 547,34	-118 373,40
C	Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	555 643,02	4 252 812,22
D	Przepływy pieniężne netto razem	-2 689 720,35	1 947 414,57

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 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 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 obrachunkowym. 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 zawarła 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

Spółki należące do Grupy Kapitałowej prowadziły w roku 2021 cztery projekty w ramach prac badawczo-rozwojowych na podstawie umów podpisanych z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju.

Kool2Play S.A.

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.

Na dzień złożenia niniejszego raportu Spółka jest w procesie podpisania aneksu do ww. umowy przedłużającego czas realizacji projektu do 31 grudnia 2022 roku.

Przyznana kwota dofinansowania wyniosła: 1 676 730 zł

Łączna wartość projektu: 2 794 550 zł

Lata realizacji projektu: 2020-2023

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

Celem projektu jest stworzenie uniwersalnego silnika do gier do zarządzania zasobami, który będzie wykorzystany w pełnym zakresie w przyszłych grach Emitenta.

Kwota niezbędna do realizacji projektu, która nie została objęta przyznanym dofinansowaniem zostanie pokryta ze środków własnych, przychodów ze sprzedaży osiągniętych przez Spółkę, a także z kwot pozyskanych z tytułu emisji akcji.

Dnia 16 grudnia 2021 roku Spółka podpisała umowę z Narodowe Centrum Centrum Badań i Rozwoju o numerze POIR.01.01.01-00-0365/21-00 na wykonanie projektu o nazwie "Rozwój i implementacja algorytmów do budowania sztucznej inteligencji przeciwników w formie dynamicznie dopasowującego poziom trudności, wieloagentowego i heterogenicznego środowiska przy wykorzystaniu metod uczenia przez wzmocnienie na potrzeby innowacyjnych modułów w grze Uragun" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie "Projekty B+R przedsiębiorstw" Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka ścieżka.

Przyznana kwota dofinansowania wyniosła: 2 237 203,50 zł

Łączna wartość projektu: 3 728 672,50 zł

Lata realizacji projektu: 2021-2023

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

Głównym celem projektu będzie przeprowadzenie prac badawczo-rozwojowych, w rezultacie których wytworzona zostanie innowacja produktowa na skalę międzynarodową, w postaci technologii – modułów silnika do gry Uragun: modułu sztucznej inteligencji przeciwników, gdzie przeciwnicy - Agenci, będą posługiwali się własną inteligencją oraz modułu dynamicznego dopasowywania poziomu trudności, polegającym na ewaluacji poziomu gracza zarówno pod względem zręcznościowym jak i taktycznym. Powstały rezultat prac zostanie docelowo zaimplementowany w silniku do gry Uragun vs AI. Realizacja projektu pozwoli na tworzenie zupełnie nowego rodzaju rozgrywki, dopasowanej indywidualnie do konkretnego gracza. Kwota niezbędna do realizacji projektu, która nie została objęta przyznanym dofinansowaniem zostanie pokryta ze środków własnych, przychodów ze sprzedaży osiągniętych przez Spółkę, a także z kwot pozyskanych z tytułu emisji akcji.

Dnia 28 listopada 2021 roku Spółka podpisała umowę z Narodowe Centrum Centrum Badań i Rozwoju o numerze POIR.01.01.01-00-0646.21-00 na wykonanie projektu o nazwie "Narzędzie do automatycznego testowania gier z wykorzystaniem sztucznej

inteligencji" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie "Projekty B+R przedsiębiorstw" Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka ścieżka.

Przyznana kwota dofinansowania wyniosła: 3 014 694,00 zł

Łączna wartość projektu: 5 024 490,00 zł

Lata realizacji projektu: 2021-2023

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

Głównym celem projektu będzie prowadzenie prac badawczo-rozwojowych, w rezultacie których wytworzona zostanie innowacja procesowa na skalę międzynarodową, w postaci nowego zautomatyzowanego narzędzia do testowania gier. Dotychczas prace związane z weryfikacją poprawności gry komputerowej pod kątem występowania w niej różnorodnych błędów były wykonywane przez testerów ręcznie. Opracowane rozwiązanie pozwoli wesprzeć testera w wykonywaniu powtarzalnych i czasochłonnych czynności, a jednocześnie zwiększyć ich dokładność. Kwota niezbędna do realizacji projektu, która nie została objęta przyznanym dofinansowaniem zostanie pokryta ze środków własnych, przychodów ze sprzedaży osiągniętych przez Spółkę, a także z kwot pozyskanych z tytułu emisji akcji.

Kool Things sp. z o.o.

Na dzień publikacji niniejszego raport Kool Things sp. z o.o. zrealizowała z powodzeniem 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. pt.: „Opracowanie innowacyjnego rozwiązania do analizy rynku gier video, do dystrybucji treści marketingowych oraz do influencer marketingu” 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 było przeprowadzenie prac badawczo-rozwojowych, w rezultacie których wytworzony 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. Spółka zakończyła z powodzeniem realizację ww. rozwiązania z dniem 28 lutego 2022 roku, efektem jest powstanie pierwszej wersji narzędzia Buffmaker (www.buffmaker.com), które obecnie przechodzi fazę testów przed planowaną na pierwszy kwartał 2023 roku komercjalizacją.

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

PERSPEKTYWY ROZWOJU

Strategia rozwoju grupy kapitałowej Kool2Play S.A. opiera się na rozwoju i poszerzeniu przychodów z trzech różnych źródeł, stanowiących jednocześnie ekosystem budowany wokół szeroko pojęte rynku gamingowego:

- Produkcja i dystrybucja własnych marek gier - wytworzenie jakościowych marek gier, których pełne prawa autorskie będą przysługiwały wyłącznie spółce
- Przychody z monetyzacji (płatnych subskrypcji) oprogramowania SaaS do analityki i automatyzacji marketingu produkowanego w Kool Things sp. z o.o. pod nazwą Buffmaker
- Przychody z promocji gier i innych produktów firm trzecich poprzez spółkę zależną Kool Things sp. z o.o.

W ocenie Zarządu dwa pierwsze źródła przychodów są we wczesnej fazie rozwoju, zaś trzecie przechodzi obecnie dynamiczny wzrost (dwukrotny wzrost przychodów i zwielokrotnienie zysku rok do roku).

Kool2Play S.A.

W celu zapewnienia Spółce Kool2Play S.A. perspektyw rozwoju Zarząd podjął decyzję o produkcji i wydaniu w latach 2022-2024 trzech wysokiej jakości gier na wszystkie najważniejsze platformy dystrybucji:

Uragun

To futurystyczny top-down shooter skierowany m.in. do fanów gier Hades, Enter the Gungeon i Alienation. Gra stawia na satysfakcjonujący gameplay, ciekawą dyskretną narrację, a przede wszystkim rozgrywkę z dynamiką rodem z serii Doom.



Data premiery w Steam Early Access to 12 kwietnia 2022. Premiera gry w pełnej wersji na PC oraz platformy konsolowe: Nintendo Switch, Xbox i PlayStation jest planowana na II kwartał 2023 r., a premiera dodatków DLC jest planowana na IV kwartał 2023 r.



W IV kwartale 2021 i I kwartale 2022 roku zespół developerski gry Uracun wykonał następujące, zaplanowane na ten etap prace:

- Ukończono wersję demo gry opublikowaną w trakcie Steam Fest 2022,
- Ukończono wersję gry do opublikowania w ramach wydania Steam Early Access 2022,
- W celu zrealizowania powyższych zamknięto prace nad wszystkimi elementami wymienionymi we wcześniejszych raportach oraz dodatkowo:
 - Zamknięto strukturę i rozgrywkę w ramach wszystkich misji, zarówno przygodowych jak i typu challenge,
 - Dokonano rewizji i poprawy stylu artystycznego gry i wprowadzono szereg usprawnień stylistycznych (shape language, textures, lighting, shaders, post-processes),
 - Zakończono pracę projektową i wizualną w zakresie wszystkich 3 biomów gry (wersja EA),
 - Dokonano optymalizacji wydajności gry zapewniając lepsze wyniki na sprzętach starszej generacji,
 - Dokonano integracji gry z platformą Steam pozwalających na korzystanie z takich funkcjonalności jak obsługa kontrolerów, save, deployment & update.
 - Zamknięto prace nad menu i ustawieniami gry w wersji EA,
 - Poprawiono wizualizację menu,
 - Kontynuowano pracę nad narracją gry, w tym narracją komiksowo-wizualną,
 - Kontynuowano pracę nad systemem rankingowym rozgrywki (system ocen gracza),
 - Dokonano rewizji i zaproponowano nową ścieżkę dźwiękową do gry,
 - Kontynuowano pracę nad kolejnymi wariantami przeciwników, którzy mają podnieść wymagania stawiane przez grę najbardziej wymagającym graczom,
 - Dokonano szeregu usprawnień wizualnych w zakresie VFX.



Planowany start kampanii promocyjnej Uraguna to 12 kwietnia 2022 roku. Kampania promocyjna będzie trwała nieustannie do zamknięcia Early Access, jak również co najmniej rok po premierze pełnej wersji gry.

Zarząd spółki spodziewa się, że ze względu na specyfikę Early Access i gatunku gry, sprzedaż Uraguna będzie odbywała się zgodnie ze wzorem krzywej rosnącej na przestrzeni czasu z punktem kulminacyjnym w pobliżu dnia premiery pełnej wersji gry.

Project X: Friendship (nazwa kodowa)

Jest to zręcznościowa łamigłówka tzw. action puzzle, nastawiona na kooperację (multiplayer co-op), w której gracze łączą siły, by przetrwać w labiryncie, który mogą kontrolować! Najważniejsze cechy Project X: Friendship to: nowatorska formuła rozgrywki łącząca w wyjątkowy sposób proste i sprawdzone mechaniki dające olbrzymią frajdę, krótkie i pełne emocji sesje gry pełne satysfakcjonujących interakcji z przyjaciółmi lub innymi graczami (np. Fall Guys, Among Us) oraz świeży gatunek action puzzle (np. Tetris/Pac-Man 99, Loot River) z większym naciskiem na social co-op experience. Data premiery to I kwartał 2023 roku.

W IV kwartale 2021 i I kwartale 2022 roku zespół developerski gry Friendship wykonał następujące, zaplanowane na ten etap prace:

- ukończono wersję prototypową gry, będącą podstawą do dalszych prac w ramach produkcji gry,
- Rozwinięto wersję prototypową gry i wykonano szereg playtestów dostosowując projekt poszczególnych mechanik do feedbacku z playtestów
- Opracowano główne założenia rozgrywki w trybie adventure i wdrożono je do wersji prototypowej (główne mechaniki, automatyczne generowanie poziomów, podstawowy AI przeciwników, rozgrywka Boss Fight)
- Opracowano podstawowe założenia kierunku artystycznego gry, które zostały przetestowane produkcyjnie (modele 3D, tekstury, animacje) oraz w silniku gry (lighting & shading),
- Opracowano założenia postaci (protagonistów), przeciwników oraz lore gry,
- Zamknięto etap pre-produkcji gry zakończony grywalnym demo dla 4 graczy, które udowodniło bardzo wysoką grywalność podstawowych mechanik rozgrywki (core gameplay),
- Rozpoczęto etap produkcji gry i opracowano założenia architektury kodu gry,
- Wdrożono podstawową funkcjonalność umożliwiającą rozgrywkę w trybie online,
- Dokonano refaktora kodu umożliwiającego produkcję gry bez długu technologicznego
- Kontynuowano prace nad podstawowymi mechanikami rozgrywki (core mechanics) z naciskiem na player experience
- Opracowano projekty koncepcyjne i wstępne modele postaci, przeciwników i świata rozgrywki (2 pierwsze biomy)
- Kontynuowano prace nad pierwszym wewnętrznym demo produkcyjnym gry

Project Y (nazwa kodowa)

Na dzień niniejszego raportu spółka posiada 3 różne prototypy gier gotowych do dalszego rozwoju i produkcji. O wyborze kierunku trzeciej gry Zarząd podejmie decyzję w 2023 roku. Planowana premiera tej gry nastąpi w II kwartale 2024 roku

Długofalowym celem Zarządu, mającym zapewnić perspektywy rozwoju Kool2Play S.A. jest dywersyfikacja zarówno kanałów sprzedaży (różne platformy), jak i strumieni przychodów (różne marki gier). W 3-letniej perspektywie celem jest komercjalizacja trzech jakościowych marek gier równocześnie. Będzie to możliwe dzięki nieustannemu tworzeniu dodatkowego contentu, sequeli lub prequeli do każdej z tych gier.

Promocją ww. gier na całym świecie zajmie się spółka zależna Kool Things sp z o.o. która specjalizuje się w tego typu działalności i przeprowadziła już ponad kilkaset kampanii promocyjnych gier na całym świecie.

Kool Things sp. z o.o.

Kolejnym elementem rozwoju Grupy Kapitałowej jest Spółka zależna Kool Things sp. z o.o. Ponad 11-letnie doświadczenie w międzynarodowej promocji gier dla największych wydawców gier na świecie jest ogromnym atutem przy nadchodzących premierach Kool2Play S.A.

Kool Things sp z o.o. czerpie przychody i osiąga zyski dzięki oferowanym firmom trzecim usługom promocji gier na całym świecie.

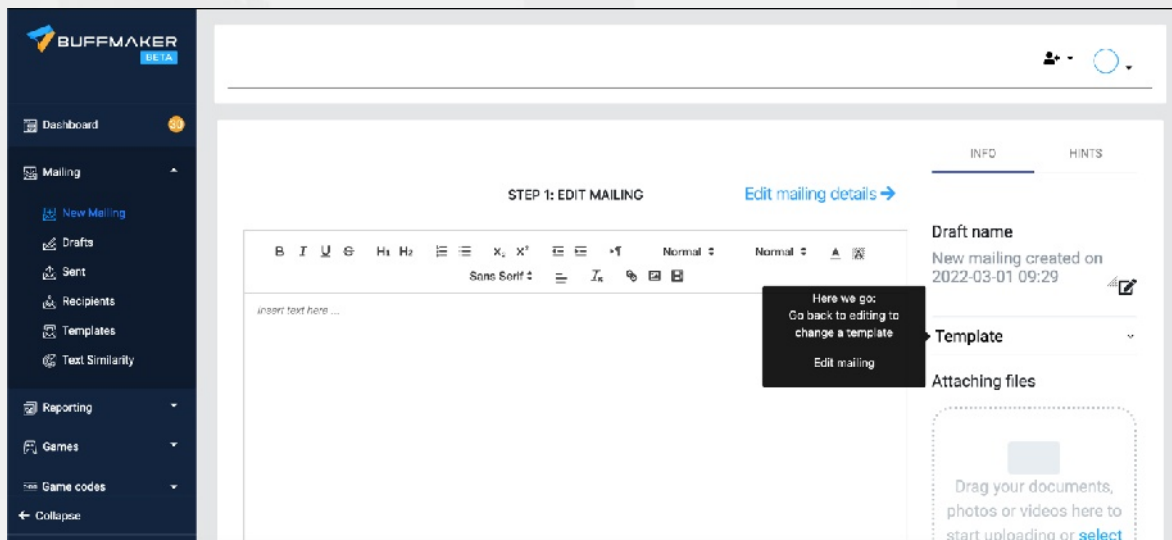
Ponadto Kool Things sp z o.o. pracuje również nad autorskim oprogramowaniem do automatyzacji marketingu oraz analityki działań marketingowych, na które pozyskała dofinansowanie z NCBiR. Oprogramowanie znane pod nazwą Buffmaker, to rozwiązanie software as a service (SaaS) o międzynarodowym zasięgu działania z planowaną na I kwartał 2023 roku komercjalizacją. Wykorzystanie tego

oprogramowania ma olbrzymi wpływ na przyszły rozwój zarówno Kool2Play S.A. jak i Kool Things sp z o.o. Z perspektywy Emitenta pozyska on dostęp do narzędzia, które pozwoli przygotować jakościowe kampanie promocyjne. Buffmaker umożliwi np. wybranie najbardziej odpowiednich influencerów do promocji gier Kool2Play S.A. na podstawie analizy oglądalności treści, pozwoli na szeroką i precyzyjną dystrybucję wersji review, czy też analizę upodobania i zachowania potencjalnych klientów Spółki. Dzięki użyciu Buffmaker Emitent poprzez precyzyjne targetowanie promocji będzie mógł optymalizować koszty związane z marketingiem swoich gier.

Z perspektywy spółki zależnej, tj. Kool Things sp z o.o. uzyska ona możliwość szybkiego przeskalowania swoich działań na arenie międzynarodowej, a co za tym idzie przeskalowania przychodów i zysków. Będzie to możliwe dzięki temu, że dużą część procesów wykonywanych obecnie przez pracowników (analityka, raporty, dystrybucje kodów review i preview) przejmie oprogramowanie wyposażone w zaawansowane algorytmy Sztucznej Inteligencji. Planowanym sposobem monetyzacji tego oprogramowania jest dostęp do niego dla firm trzecich w ramach kilku zróżnicowanych pakietów subskrypcji

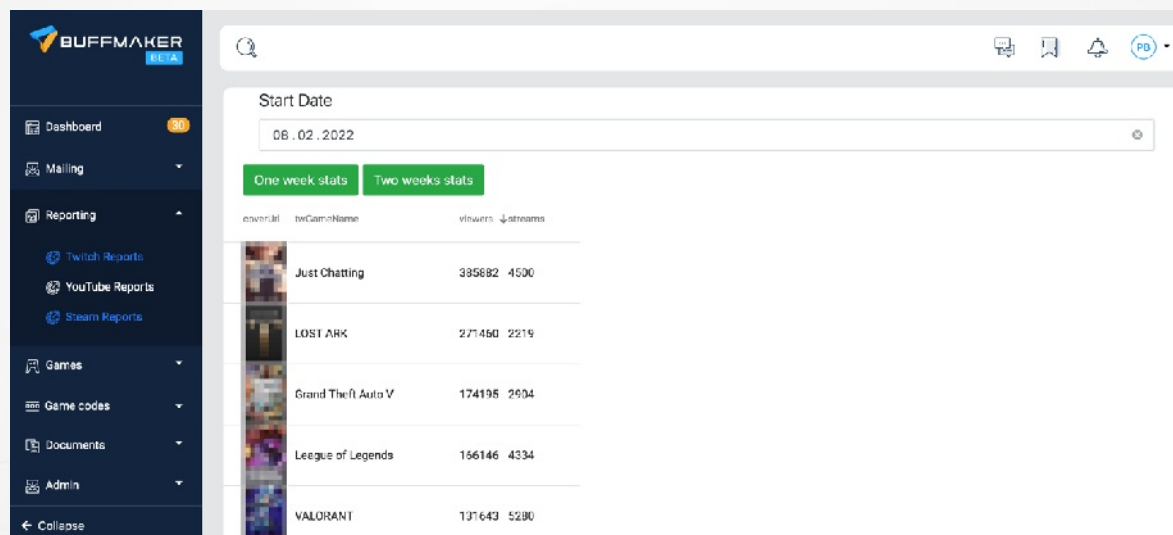
Zespół developerów ukończył następujące etapy produkcji od dnia publikacji Raportu okresowego Grupy Kapitałowej Kool2Play S.A. za III 2021 kwartał:

- System podpowiedzi językowych - rozszerzono podpowiedzi językowe przy użyciu modeli GPT-2 do 15 języków: angielskiego, chińskiego, duńskiego, francuskiego, hiszpańskiego, japońskiego, koreańskiego, niemieckiego, norweskiego, polskiego, portugalskiego, rosyjskiego, szwedzkiego, tureckiego i włoskiego



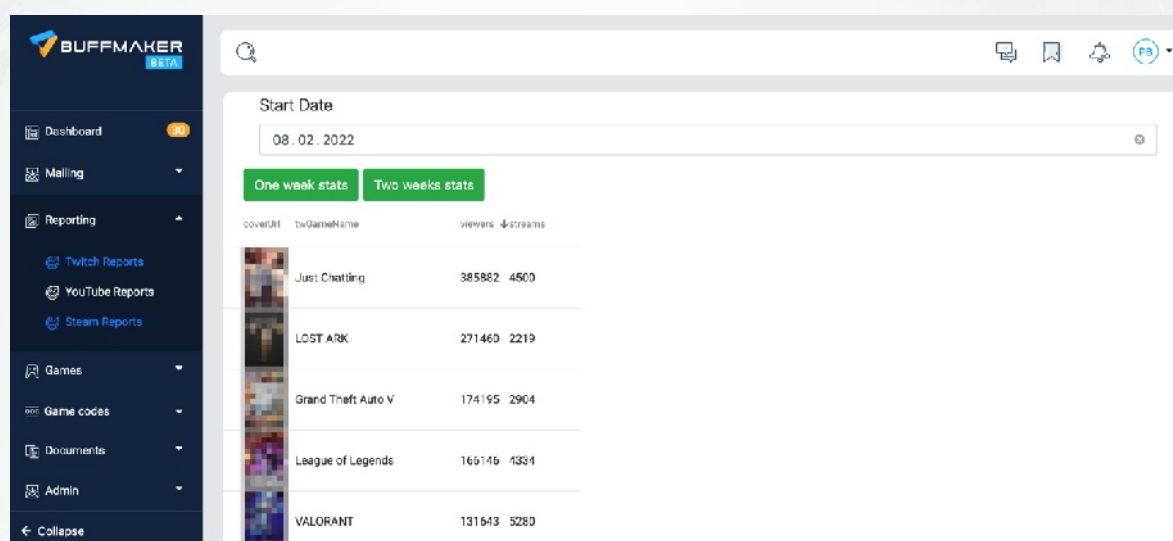
Testowa wersja ekranu – tworzenie i wysyłka profilowanych informacji prasowych






- System rekomendacji – w systemie rekomendacji twórców zastosowano mechanizm filter-based-matching - czyli dobór influencerów względem konkretnych gier, które streamowali, rodzajów tagów, jakie te gry miały, liczby streamów, średniej widowni czy języka, w jakim publikowane są materiały wideo/streamy. Te podejście zapewnia szybki proces doboru twórców i zwraca poprawne wyniki nawet na niewielkim zbiorze dostępnych danych. W momencie zebrania dużego zbioru danych, planuje się wdrożyć system z zastosowaniem Alternating Least Squares.



Testowa wersja ekranu – raport pokazujący najpopularniejsze streamy na Twitch w zadanym dniu

- Powstał system dystrybucji kodów preview/review - Dystrybucja kodów gier jest możliwa w bardzo szerokiej skali (do 10 tys. sztuk w ok. 7 minut). Do modułu został stworzony dedykowany zestaw ekranów, które są odpowiedzialne za wykonywanie operacji związanych bezpośrednio z nimi.
- Powstało rozwiązanie pobierające dane z API platformy Steam. Steam Helper jest w stanie pozyskać dane dotyczące bieżącej liczby graczy danej gry. Dane te aktualizowane są co 10 minut, na podstawie tych danych liczona jest średnia tygodniowa, dobowa oraz najwyższy zarejestrowany wynik tzw. Peek. Scraper pobiera więcej danych, takich jak deweloper, data opublikowania, gatunki oraz tagi. Można go uruchomić z poziomu aplikacji frontendowej. Wystarczy wprowadzić 1 lub więcej tagów gier dla których chcemy przeprowadzić scraping. Steam-helper wykryje nowo dodane gry przez scrapera i zacznie aktualizować dane dotyczące graczy. Przekrój działania scrapera można poszerzać dowolnie, do momentu pozyskiwania wszystkich informacji serwowanych przez aplikację webową.



coverUrl	twGameName	viewers ↓	streams
	Just Chatting	385882	4500
	LOST ARK	271460	2219
	Grand Theft Auto V	174195	2904
	League of Legends	169746	4394
	VALORANT	131513	5280

Testowa wersja ekranu – raport pokazujący najpopularniejsze gry na Steam w zadanym dniu

- Dodatkowe prace nad modułem rekomendacji. Stworzona została wewnętrzna baza, która pozwala zespołowi testować efektywność modułu i jednocześnie przygotować się na automatyzację przyszłego zapełniania bazy danych z wykorzystaniem wcześniej powstałych modułów analityki i pochodzących z nich raportów.

- Front-end - zakończenie prac nad widokiem mailingów i przejście do widoków powiązanych z raportami oraz wykresami.
- Rozwój modułu analizy Steam, w tym chociażby przekrojowa obsługa tagów, które są katalogowane i tworzona jest mapa powiązań dla wszystkich gier dostępnych na platformie Valve.
- Poprawki oraz rozwój modułu analityki YouTube - dodanie obsługi dowolnego kanału w zakresie pobierania raportów.

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

Kool2Play

KOOL2PLAY

