



# KCP

## KODLZPLAY

# RAPORT ROCZNY KODLZPLAY S.A.

Sprawozdanie Zarządu z działalności za rok 2021  
Warszawa 21.03.2022

## SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółce .....	3
Struktura akcjonariatu .....	4
Profil działalności .....	5
Istotne wydarzenia w działalności Spółki .....	6
Opis sytuacji finansowej Spółki .....	9
Prace badawczo-rozwojowe .....	19
Posiadane przez Spółkę oddziały.....	22
Perspektywy rozwoju .....	23
Dane kontaktowe .....	29

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna

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

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

Kapitał zakładowy: 150.581,50 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

## STRUKTURA AKCJONARIATU

Lista akcjonariuszy Kool2Play S.A. posiadających na dzień przekazania raportu co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu:

Akcjonariusz	Liczba posiadanych akcji	Procent posiadanych akcji	Liczba posiadanych głosów na WZ	% głosów posiadanych głosów na WZ
Aleksander Pakulski	85 950	5,71	85 950	5,71
Aleksandra Burzyńska *	128 000	8,50	128 000	8,50
Arts Alliance SA	82 000	5,45	82 000	5,45
Ignacy i Piotr Kurkowski	96 557	6,41	96 557	6,41
Marcin Marzęcki	362 900	24,10	362 900	24,10
Michał Marzęcki	363 430	24,14	363 430	24,14
Pozostali	386 978	25,69	386 978	25,69

\* z uwzględnieniem wszystkich podmiotów zależnych

## 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 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

## ISTOTNE WYDARZENIA W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Najbardziej istotne wydarzenia w działalności spółki 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 Uragun" 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 Uracun 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 SPÓŁKI

### Skrócony bilans Kool2Play S.A.

	31.12.2021	31.12.2020	zmiana	struktura 31.12.2021
A. Aktywa trwałe	2 606 057,99	5 000,00	2 601 057,99	23,78%
I. Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00%
II. Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV. Inwestycje długoterminowe	2 606 057,99	5 000,00	2 601 057,99	23,78%
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Aktywa obrotowe	8 351 789,31	7 050 432,78	1 301 356,53	76,22%
I. Zapasy	6 676 813,89	3 729 812,86	2 947 001,03	60,93%
II. Należności krótkoterminowe	962 317,91	215 695,23	746 622,68	8,78%
III. Inwestycje krótkoterminowe	712 657,51	3 104 924,69	-2 392 267,18	6,50%
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00%
D. Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00%
Razem aktywa	10 957 847,30	7 055 432,78	3 902 414,52	100,00%

Na aktywa trwałe składają się inwestycje długoterminowe, które dotyczą posiadanych udziałów w spółce Kool Things sp. z o.o. Wzrost wartości aktywów trwałych wynikał z rozliczenia połączenia ze spółką Buzzrounds sp. z o.o. w wyniku którego wykazano wartość posiadanych udziałów w Kool Things sp. z o.o. w wartości godziwej.

Aktywa obrotowe stanowią 69,56% wartości aktywów Spółki.

Na aktywa obrotowe składają się:

- zapasy – jest to w większości wartość produkcji w toku realizacji – która dotyczy nakładów poniesionych na produkcję gier;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 8,03% aktywów Spółki i dotyczą głównie należności podatkowych – podatku od towarów i usług,
- inwestycje krótkoterminowe – odpowiadają posiadanej przez Spółkę gotówce na rachunkach bankowych oraz pożyczce udzielonej spółce zależnej.

	31.12.2021	31.12.2020	zmiana	struktura 31.12.2021
A. Kapitał (fundusz) własny	5 857 979,89	6 554 823,79	-696 843,90	53,46%
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	150 581,50	143 660,00	6 921,50	1,37%
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	6 697 552,65	4 910 149,15	1 787 403,50	61,12%
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	2,58%
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-259 864,36	125 548,39	-385 412,75	-2,37%
VI. Zysk (strata) netto	-1 013 034,90	-385 412,75	-627 622,15	-9,24%
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	5 099 867,41	500 608,99	4 599 258,42	46,54%
I. Rezerwy na zobowiązania	39 617,55	14 678,73	24 938,82	0,36%
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Zobowiązania krótkoterminowe	523 763,11	142 711,99	381 051,12	4,78%
IV. Rozliczenia międzyokresowe	4 536 486,75	343 218,27	4 193 268,48	41,40%
Razem pasywa	10 957 847,30	7 055 432,78	3 902 414,52	100,00%

Kapitał własny Spółki odpowiada za 56,06% wartości pasywów Spółki, która rozpoczęła 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 ujemnej wartości firmy z rozliczenia połączenia z Buzzrounds.

#### Skrócony rachunek zysków i strat

	01.01 - 31.12.2021	01.01. - 31.12.2020	zmiana
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	3 216 632,99	2 161 469,65	1 055 163,34
B. Koszty działalności operacyjnej	4 275 343,03	2 551 680,92	1 723 662,11
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-1 058 710,04	-390 211,27	-668 498,77
D. Pozostałe przychody operacyjne	49 742,50	66 643,82	-16 901,32
E. Pozostałe koszty operacyjne	994,24	64 773,69	-63 779,45
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-1 009 961,78	-388 341,14	-621 620,64
G. Przychody finansowe	5 431,98	5 308,29	123,69
H. Koszty finansowe	5 151,10	5 151,10	0,00
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-1 009 680,90	-385 412,75	-624 268,15
J. Podatek dochodowy	3 354,00	0,00	3 354,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-1 013 034,90	-385 412,75	-627 622,15

W roku 2021 Spółka zanotowała ujemny wynik finansowy, na jego wygenerowanie wpływ miały ponoszone koszty ogólnego zarządu, które nie znajdowały pokrycia w generowanych przychodach. Spółka jest na etapie tworzenia gier, w związku z powyższym nie generuje przychodów ze sprzedaży. Wykazane w pozycji A przychody ze sprzedaży odpowiadają zmianie stanu produktów – która obrazuje wielkość nakładów poniesionych na produkcję gier.

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

#### Skrócony rachunek przepływów pieniężnych

	01.01 - 31.12.2021	01.01. - 31.12.2020	zmiana
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-2 599 143,59	-1 888 857,45	-710 286,14
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-250 858,57	-514 508,09	263 649,52
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	246 800,00	4 240 052,62	-3 993 252,62
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-2 603 202,16	1 836 687,08	-4 439 889,24

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 nie posiada akcji własnych.

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

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Kool2Play, należą kredyty bankowe, posiadane środki pieniężne i sprzedaż akcji. Głównym celem tych instrumentów jest pozyskanie środków finansowych na działalność Spółki. Spółka posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu

dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Zarząd stosuje politykę kredytową, zgodnie z którą ekspozycja na ryzyko kredytowe jest monitorowana na bieżąco. Ocena wiarygodności kredytowej jest przeprowadzana w stosunku do wszystkich klientów wymagających kredytowania powyżej określonej kwoty. Spółka nie wymaga zabezpieczenia majątkowego od swoich klientów w stosunku do aktywów finansowych.

Na dzień bilansowy nie występowała znacząca koncentracja ryzyka kredytowego. Wartość bilansowa każdego aktywa finansowego, przedstawia maksymalną ekspozycję na ryzyko kredytowe.

#### Czynniki Ryzyka

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Spółka prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Spółki, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez 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 nieprzewidywanych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez Spółki pojawiających się tendencji na rynku i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko zmienności prawa, w tym podatkowego, pracy i ubezpieczeń społecznych, handlowego, celnego oraz zagranicznych systemów prawnych

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności stanowią zmieniające się przepisy prawa, w szczególności w zakresie prawa podatkowego, prawa pracy, systemu ubezpieczeń społecznych, prawa gospodarczego i cywilnego. Niestabilność przepisów prawa i ich wykładni może utrudniać prowadzenie działalności gospodarczej.

Ze względu na nieograniczony terytorialnie zakres działalności Spółki duży wpływ na jego działalność mogą mieć także zmiany przepisów prawa (w szczególności regulacji prawa autorskiego dotyczących programów komputerowych, w tym gier) w innych państwach, w tym w Stanach Zjednoczonych.

Ryzyko 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 niniejszego sprawozdania Zarządu z działalności, 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 zawarze 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

Spółka prowadzi aktualnie trzy projekty w ramach prac badawczo-rozwojowych na podstawie umów podpisanych z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju.

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 w 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 Badań i Rozwoju o numerze POIR.01.01.01-00-0365/21-00 na wykonanie projektu o nazwie "Rozwój i implementacja algorytmów do budowania sztucznej inteligencji przeciwników w formie dynamicznie dopasowującego poziom trudności,

wieloagentowego i heterogenicznego środowiska przy wykorzystaniu metod uczenia przez wzmocnienie na potrzeby innowacyjnych modułów w grze Uracun" w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 działanie "Projekty B+R przedsiębiorstw" Konkurs: 1/1.1.1/2021 – Szybka ścieżka.

Przyznana kwota dofinansowania wyniosła: 2 237 203,50 zł

Łączna wartość projektu: 3 728 672,50 zł

Lata realizacji projektu: 2021-2023

Charakter dofinansowania: bezzwrotne

Głównym celem projektu będzie przeprowadzenie prac badawczo-rozwojowych, w rezultacie których wytworzona zostanie innowacja produktowa na skalę międzynarodową, w postaci technologii – modułów silnika do gry Uracun: modułu sztucznej inteligencji przeciwników, gdzie przeciwnicy - Agenci, będą posługiwali się własną inteligencją oraz modułu dynamicznego dopasowywania poziomu trudności, polegającym na ewaluacji poziomu gracza zarówno pod względem zręcznościowym jak i taktycznym. Powstały rezultat prac zostanie docelowo zaimplementowany w silniku do gry Uracun vs AI. Realizacja projektu pozwoli na tworzenie zupełnie nowego rodzaju rozgrywki, dopasowanej indywidualnie do konkretnego gracza.

Kwota niezbędna do realizacji projektu, która nie została objęta przyznaniem 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.

## POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY

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

## PERSPEKTYWY ROZWOJU

Strategia rozwoju Spółki zakłada wytworzenie jakościowych marek gier, których pełne prawa autorskie będą przysługiwały wyłącznie spółce. Celem tej strategii jest zbudowanie i maksymalizacja wartości firmy poprzez kontrolowanie praw do wytworzonych, jakościowych marek oraz ich długofalowej komercjalizacji.

Ponadto Zarząd jako cel przyjął przeniesienie notowań Spółki na główny parkiet w ciągu 3 najbliższych lat.

W celu zapewnienia Spółce 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 Uragun 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 refaktoru 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 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.

## DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

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

Relacje inwestorskie

✉ [s.borowska@strictminds.pl](mailto:s.borowska@strictminds.pl)

☎ +48 791 910 702

Media biznesowe

✉ [a.potentas@strictminds.com](mailto:a.potentas@strictminds.com)

☎ +48 530 035 335

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

# Kool2Play

KOOL2PLAY

