



# **KOOLZPLAY SA**

## **JEDNOSTKOWY RAPORT ROCZNY 2023**

Sprawozdanie Zarządu z działalności za 2023 rok od 1 stycznia 2023 do 31 grudnia 2023

20 marca 2024

## SPIS TREŚCI

Podstawowe informacje o spółce .....	3
Struktura akcjonariatu .....	4
Profil działalności .....	5
Istotne wydarzenia w działalności Spółki .....	6
Opis sytuacji finansowej Spółki .....	8
Prace badawczo-rozwojowe .....	22
Posiadane przez Spółkę oddziały.....	24
Perspektywy rozwoju .....	25
Dane kontaktowe .....	28

## PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna

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

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

Kapitał zakładowy: 187 725,10

KRS: 0000781892

REGON: 146640835

NIP: 1132864896

### SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu

Aleksander Pakulski – Członek Zarządu

### SKŁAD RADY NADZORCZEJ:

Magdalena Kramer – Przewodnicząca Rady Nadzorczej

Sandra Marzęcka – Członek Rady Nadzorczej

Kamila Szwarc-Skudlarska – Członek Rady Nadzorczej

Piotr Gałęzowski – Członek Rady Nadzorczej

Ryszard Brudkiewicz – Członek Rady Nadzorczej

## STRUKTURA AKCJONARIATU

Lista akcjonariuszy Kool2Play S.A. posiadających na dzień sporządzenia sprawozdania zarządu co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu:

Akcjonariusz	Liczba posiadanych akcji	% posiadanych akcji	Liczba posiadanych głosów na WZ	% głosów posiadanych głosów na WZ
Aleksandra Burzyńska *	351 146	18,71	351 146	18,71
Porozumienie: p. Piotr Kurkowski. p. Ignacy Kurkowski. Stock Desing Piotr Kurkowski Spółka Jawna	209 573	11,16	209 573	11,16
Marcin Marzęcki	247 445	13,18	247 445	13,18
Michał Marzęcki	368 165	19,61	368 165	19,61
Pozostali	700 922	37,34	700 922	37,34

\* z uwzględnieniem wszystkich podmiotów zależnych

## PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Kool2Play S.A. to niezależny producent i wydawca gier. Misją firmy jest tworzenie własnych, jakościowych gier niezależnych. Są one oparte o solidne i dobrze przemyślane koncepty, do których developmentu spółka posiada odpowiednią technologię i know-how. Będą osadzone w popularnych i trendujących gatunkach, mających dużą i aktywną bazę graczy na planowanych platformach dystrybucji. Spółka zmierza do tego, aby proces produkcji zamykał się w ok. 1,5 roku, co pozwoli lepiej zarządzać kosztami produkcji, przewidywać i wykorzystywać trendy na rynku gier.

## ISTOTNE WYDARZENIA W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Najbardziej istotne wydarzenia w działalności spółki w 2023 wg chronologii:

27 lutego 2023

Rezygnacja z Rady Nadzorczej przez p. Jakuba Oleksego

16 marca 2023

Powołanie na Członka Rady Nadzorczej p. Kamili Szwarc-Skudlarskiej

21 marca 2023

Publikacja Raportu rocznego jednostkowego i skonsolidowanego Kool2Play S.A.

24 marca 2023

Korekta Raportu rocznego jednostkowego i skonsolidowanego Kool2Play S.A.

24 marca 2023

Podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta w granicach kapitału docelowego, seria H, 160 000 akcji

15 maja 2023

Publikacja raportu okresowego za I kwartał 2023

15 czerwca 2023

Zakończenie subskrypcji akcji serii H Kool2Play Spółka Akcyjna

14 sierpnia 2023

Publikacja raportu okresowego za II kwartał 2023 roku

22 września 2023

Zawarcie umowy dotyczącej portowania oraz wydania gry "Uragun" na platformach PlayStation 4 i 5, Xbox One/Series S i X, Nintendo Switch

#### 9 listopada 2023

Rejestracja przez sąd podwyższenia kapitału zakładowego spółki zależnej od Emitenta - spółki Kool Things spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

#### 12 listopada 2023

Publikacja raportu okresowego za III kwartał 2023 roku

#### 13 listopada 2023

Podjęcie przez Zarząd uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego z zachowaniem prawa poboru

#### 26 listopada 2023

Przyjęcie nowej strategii Grupy Kapitałowej Emitenta na lata 2024-2027

#### 1 grudnia 2023

Publikacja Dokumentu Ofertowego w związku z emisją akcji serii J

## OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

### Skrócony bilans Kool2Play S.A.

	31.12.2023	31.12.2022	zmiana	struktura 31.12.2023
A. Aktywa trwałe	3 625 176,99	3 456 057,99	169 119,00	26,44%
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	3 625 176,99	3 456 057,99	169 119,00	26,44%
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Aktywa obrotowe	10 088 235,60	12 799 648,38	-2 711 412,78	73,56%
I. Zapasy	9 935 429,07	11 522 431,99	-1 587 002,92	72,45%
II. Należności krótkoterminowe	147 228,33	570 875,30	-423 646,97	1,07%
III. Inwestycje krótkoterminowe	5 578,20	706 341,09	-700 762,89	0,04%
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	13 713 412,59	16 255 706,37	-2 542 293,78	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 podwyższenia kapitału zakładowego Kool Things sp. z o.o. W roku 2023 dokonano odpisu aktualizującego wartość tych aktywów o kwotę 708 tys. zł

Aktywa obrotowe stanowią 69,79% 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 – ich zmniejszenie wynika z dokonanego odpisu aktualizującego;
- należności krótkoterminowe które odpowiadają 1,07% 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.



	31.12.2023	31.12.2022	zmiana	struktura 31.12.2023
A. Kapitał (fundusz) własny	4 858 761,73	7 733 298,75	-2 874 537,02	35,43%
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	175 081,50	159 081,50	16 000,00	1,28%
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	8 992 284,05	8 389 052,65	603 231,40	65,57%
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	229 312,00	-229 312,00	0,00%
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 044 147,40	-1 272 899,26	228 751,86	-7,61%
VI. Zysk (strata) netto	-3 264 456,42	228 751,86	-3 493 208,28	-23,80%
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	8 854 650,86	8 522 407,62	332 243,24	64,57%
I. Rezerwy na zobowiązania	69 617,55	39 617,55	30 000,00	0,51%
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Zobowiązania krótkoterminowe	2 259 254,15	1 880 892,47	378 361,68	16,47%
IV. Rozliczenia międzyokresowe	6 525 779,16	6 601 897,60	-76 118,44	47,59%
Razem pasywa	13 713 412,59	16 255 706,37	-2 542 293,78	100,00%

Kapitał własny Spółki odpowiada za 35,43% wartości pasywów Spółki, kontynuuje 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 - 31.12.2023	01.01 - 31.12.2022	zmiana
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	4 398 852,08	5 674 628,39	-1 275 776,31
B. Koszty działalności operacyjnej	4 247 726,58	5 999 337,78	-1 751 611,20
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	151 125,50	-324 709,39	475 834,89
D. Pozostałe przychody operacyjne	2 227 550,79	653 049,92	1 574 500,87
E. Pozostałe koszty operacyjne	4 696 788,54	110 379,83	4 586 408,71
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-2 318 112,25	217 960,70	-2 536 072,95
G. Przychody finansowe	18,00	26 214,04	-26 196,04
H. Koszty finansowe	946 362,17	15 422,88	930 939,29
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-3 264 456,42	228 751,86	-3 493 208,28
J. Podatek dochodowy	0,00	0,00	0,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto (I-J-K)	-3 264 456,42	228 751,86	-3 493 208,28

W roku 2023 Spółka zanotowała ujemny wynik finansowy, na jego wygenerowanie wpływ pozostałe koszty operacyjne związane z dokonaniem odpisem aktualizującym wartość gry URAGUN.

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

Działalność finansowa nie ma istotnego wpływu na wynik finansowy Spółki poza wpływem dokonanych odpisów aktualizujących wartość finansowych aktywów.

#### Skrócony rachunek przepływów pieniężnych

	01.01 - 31.12.2023	01.01 - 31.12.2022	zmiana
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	21 608,11	-1 682 530,46	1 704 138,57
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	-573 280,06	-630 000,00	56 719,94
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	353 231,40	2 500 000,00	-2 146 768,60
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	-198 440,55	187 469,54	-385 910,09

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

#### Akcje własne

Spółka nie posiada akcji własnych.

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

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

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

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

### Czynniki Ryzyka

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

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

Zakres działań prowadzonych przez Spółkę 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 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 Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Co więcej na początkowym etapie produkcji danej gry Spółka ponosi znaczne wydatki wynikające z etapu produkcyjnego, który jest etapem trwającym kilka miesięcy/ lat. W związku z powyższym, wyniki finansowe Spółki mogą wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców (w przypadku w którym Spółka



zawrze umowę z takim wydawcą) / odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Spółki, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z pozyskiwaniem środków finansowych

Zarząd Emitenta nie wyklucza, że realizacja strategii rozwoju Emitenta będzie wymagała dodatkowych nakładów finansowych. Spółka zamierza je pozyskiwać m, in. w drodze emisji nowych akcji, kredytów i pożyczek. Wystąpienie trudności w pozyskaniu finansowania, wydłużenie tego procesu w przyszłości jak i ograniczenie alternatywnych źródeł zdobycia funduszy może spowodować spowolnienie rozwoju Spółki, niewykorzystanie pojawiających się okazji inwestycyjnych, zahamowanie procesu wdrażania nowej strategii rozwoju, co w konsekwencji może negatywnie przełożyć się na osiągnięte wyniki finansowe. Spółka zamierza dostosować wdrażanie strategii rozwoju i realizowanie inwestycji co do aktualnej sytuacji finansowej i możliwości pozyskania dodatkowych środków finansowych.

Ryzyko związane z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta w przyszłości

Zarząd Spółki wskazuje, iż poziom jednego ze wskaźników ekonomiczno-finansowych Emitenta, tj. wskaźników rentowności, w perspektywie czasu, może przyjmować wartości ujemne. W efekcie bowiem prowadzonych prac nad podstawowymi produktami Emitenta, a także nad projektami, na które Emitent pozyskał lub ubiega się o dotacje (które w dużej mierze są lub będą przeznaczone na rozwój produktów Emitenta), Emitent może, w przyszłych okresach rozliczeniowych, zanotować stratę netto, na ukształtowanie się której wpływ będzie miała w szczególności osiągnięta strata na działalności operacyjnej prowadzonej przez Spółkę.

Ryzyko walutowe

Z tytułu prowadzonej działalności Emitent narażony jest na ryzyko zmienności kursów walutowych. Ponieważ sprzedaż produktów Emitenta skierowana jest m.in. na rynki zagraniczne (m.in. Ameryka Północna, Europa, Azja), istotna część przychodów Emitenta uzyskiwana jest w walutach obcych. W konsekwencji, wartość przychodów Grupy Emitenta jest ujemnie skorelowana z wartością polskiej waluty. Aprecjacja złotego względem USD i EUR może negatywnie wpłynąć na niektóre prezentowane pozycje sprawozdania finansowego Emitenta, w szczególności na przychody ze sprzedaży, co przy stałych kosztach wytworzenia, ponoszonych w PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta. Emitent na bieżąco analizuje konieczność zastosowania zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko związane z realizacją projektów z wykorzystaniem dofinansowania z funduszy Unii Europejskiej

W ramach prowadzonej działalności, Emitent bierze udział w projektach objętych dofinansowaniem ze środków unijnych. W przypadku podjęcia przez Emitenta decyzji o złożeniu wniosku w celu ubiegania się o fundusze w ramach dofinansowania, Emitent zobowiązany jest do kompleksowego przygotowania wniosku. W przypadku korzystania z pomocy specjalistów zewnętrznych na etapie sporządzania wniosku, należy liczyć się z koniecznością poniesienia kosztów w tym zakresie. Co więcej, zarówno złożenie wniosku jak i realizacja projektu już po uzyskaniu finansowania, w tym m.in. wypełnienie wszelkich niezbędnych wymogów formalnych, przyjęcie prawidłowego sposobu rozliczania otrzymanych funduszy jak i wykonanie projektu zgodnie z wytycznymi projektu, może wiązać się z ryzykiem niewywiązania się ze wszystkich nałożonych obowiązków, a w sytuacji daleko idących konsekwencji, konieczności zwrotu dofinansowania.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z nieterminowym regulowaniem zobowiązań przez

platformy internetowe lub przez wydawców, przy użyciu których dystrybuowane mogą być produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Ryzyko istotnego udziału pozycji „zmiana stanu produktów” w przychodach ze sprzedaży Emitenta

Zgodnie z jednostkowym sprawozdaniem Emitenta sporządzonym za rok 2023 przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi wyniosły 4 398 852,08 zł, z czego jedynie kwota 1 057 825,15 przypada na przychód netto ze sprzedaży produktów/ usług, a kwota 3 341 026,93 zł wynikała ze zmiany stanu produktów. Emitent wskazuje, iż pozycja „zmiana stanu produktów” występuje w ramach rachunku zysków i strat sporządzanym w wariantcie porównawczym. Zmiana stanu produktów występuje jako pozycja przychodów, w rzeczywistości jednak służy ona korekcie kosztów. Jest to różnica pomiędzy stanem końcowym a stanem początkowym pozycji: produkcja w toku, produkty gotowe, a także rozliczeń międzyokresowych czynnych i biernych oraz rezerw. Należy jednak mieć na uwadze, iż rozliczenia kosztów czynnych i biernych, jak również rezerw muszą dotyczyć działalności operacyjnej. Konieczność ustalenia zmiany stanu produktów ściśle powiązana jest z zasadą współmierności, wobec której, zgodnie z art. 39 oraz art. 41 ustawy o rachunkowości, w księgach rachunkowych jednostki należy ująć wszystkie osiągnięte przez nią przychody oraz wszystkie koszty związane z ich uzyskaniem w tym samym okresie obrachunkowym. Innymi słowy, w wielu jednostkach pojawia się sytuacja, w której poniesiony jakiegoś rodzaju koszt powiązany jest z otrzymaniem przyszłego przychodu, ale już w kolejnym okresie obrachunkowym. W tego typu sytuacjach przy sporządzaniu rachunku zysków i strat w wariantcie porównawczym, pozycja „zmiany stanu produktów” umożliwia skorygowanie wartości o stan m. in. produkcji w toku realizacji – w przypadku Kool2Play S.A. oraz jej spółki zależnej Kool Things sp. z o.o – odpowiednio kosztów produkcji gier oraz programu do działań marketingowych które jednostka poniosła w danym okresie.

Zwiększenie wartości pozycji zmiany stanu produktów (wartość dodatnia) odpowiada więc nakładom poniesionym w okresie sprawozdawczym (np. roku, kwartale) na produkcję gry lub programu. Zmniejszenie wartości produkcji w toku wynikać może np. z przeniesienia części produkcji w toku realizacji na wartości niematerialne i prawne (zakończenie produkcji gry lub programu do działań marketingowych) lub spisania w ciężar wyniku finansowego projektu zaniechanego. Dodatnia wartość zmiany stanu produktów powoduje poprawę wyniku finansowego, ujemna wartość zmiany stanu produktów pogarsza wynik finansowy, jednakże nie jest ona związana z faktem osiągnięcia przychodów ze sprzedaży produktów/ usług, które ujmowane są w ramach odrębnej pozycji.

Mając na uwadze powyższą zależność w ramach osiągniętych przez Emitenta przychodów netto ze sprzedaży (ogółem), a także ich strukturę, Emitent wskazuje, iż we wskazanych okresach przychody netto ze sprzedaży produktów/ usług stanowiły niewielki procent ww. pozycji. Ponadto może wystąpić sytuacja, w której Spółka osiągnie przychody netto ze sprzedaży (ogółem), mimo braku faktycznie uzyskanych przychodów netto ze sprzedaży produktów/ usług, gdyż na wartość przychodów netto ze sprzedaży (ogółem) będzie składała się jedynie pozycja „zmiana stanu produktów”. Jednocześnie Emitent wyjaśnia, iż powyższe okoliczności są związane ze specyfiką działalności prowadzonej przez Emitenta, w której przychody ze sprzedaży produktów/ usług rosną wraz z wprowadzaniem kolejnych gier do obrotu (istotny poziom dodatniej zmiany stanu produktów w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi to sytuacja typowa dla spółek gamingowych, gdzie odbywa się proces produkcyjny gier, a nie ma jeszcze ich sprzedaży lub jest ona na początkowym etapie).

Jednocześnie, Emitent podkreśla, że pozycja zmiana stanu produktów, stanowi pozycję techniczną, a łączna wartość kosztów poniesionych na realizację danego projektu od początku jego realizacji jest ujęta w bilansie w pozycji produkcja w toku. Po zakończeniu prac na grę, wartość produkcji w toku, zostanie przeksięgowana do pozycji bilansowej wartości niematerialne i prawne. Pozycja bilansowa wartości

niematerialne i prawne j i amortyzowana będzie przez okres ekonomicznej użyteczności gry, ale nie dłużej niż 5 lat.

W wypadku niepowodzenia projektu, po przeprowadzonej analizie jego wykonalności Zarząd Spółki podejmuje decyzję o jego zaniechaniu a wówczas koszty projektu aktywowane w produkcji w toku, podlegają odpisowi w ciężar pozostałych kosztów operacyjnych, co będzie miało wpływ na ostateczny roczny wynik finansowy osiągnięty przez Emitenta, tj. przyczyni się do jego obniżenia. Prawdopodobieństwo pojawienia się powyższego ryzyka będzie wzrastać wraz z ilością projektów w toku realizowanych przez Emitenta.

#### Ryzyko związane ze strukturą przychodów Emitenta

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

## PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

Spółka rozlicza aktualnie dwa projekty w ramach prac badawczo-rozwojowych na podstawie 2 umów podpisanych z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju.

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 przyszłych gier Emitenta. 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.

## POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY

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



## PERSPEKTYWY ROZWOJU

Misją firmy jest tworzenie własnych, jakościowych gier niezależnych. Spółka zmierza do tego, aby proces produkcji kolejnych zamykał się w ok. 1,5-2 roku, co pozwoli lepiej zarządzać kosztami, przewidywać i wykorzystywać trendy na rynku gier. Decyzja o wyborze gatunku, a więc grupy docelowej kolejnych gier, będzie oparta na głębokiej analizie trendów za pomocą dostępnych narzędzi w tym, w przyszłości, oprogramowania Buffmaker.

### Project X: Friendship (nazwa kodowa)

Gra Friendship to obecnie główna produkcja studia Kool2Play. Powstaje zgodnie ze zmodyfikowaną strategią Spółki. 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.



Szacowana data premiery pełnej wersji gry to III kwartał 2024 roku. Emitent jest w trakcie rozmów na temat wydania gry Project X: Friendship z wybranymi potencjalnymi wydawcami, w celu pozyskania oferty wydawniczej. Po zakończeniu rozmów Emitent

poinformuje o potencjalnym wyborze wydawcy i zawarciu stosownej umowy wydawniczej w ramach raportu ESPI.

### Project Y (nazwa kodowa)

Na dzień niniejszego raportu spółka posiada 3 różne prototypy gier gotowych do dalszego rozwoju i produkcji trzeciej gry. O wyborze jej kierunku Zarząd podejmie decyzję do końca 2024 roku. Planowana premiera została przesunięta na 2025 rok.

### Uragun

W dniu 22 września 2023 r. Emitent podpisał umowę ze spółką Drageus Games S.A. (dalej: „Wydawca”) na mocy której Strony ustaliły zasady wzajemnej współpracy w zakresie portowania i wydania przez Wydawcę gry Uragun na platformach konsolowych, tj.: PlayStation 4 i 5, Xbox One/Series S i X, Nintendo Switch, a także zasady udzielenia przez Emitenta na rzecz Wydawcy, spółki Drageus Games S.A. stosownej licencji.



Zgodnie z postanowieniami Umowy, całkowite koszty związane z portowaniem oraz wydaniem Gry na ww. platformach ponosi Wydawca.

Umowa reguluje także zasady wypłaty wynagrodzenia należnego Stronom, w szczególności Umowa stanowi, że wynagrodzenie należne Stronom w związku z realizacją Umowy będzie rozliczane na podstawie modelu share revenue, tj. podziału przychodów uzyskanych z wydania Gry na platformach objętych Umową.

Zgodnie z postanowieniami Umowy, premiera Gry na platformach konsolowych, tj.: PlayStation 4 i 5, Xbox One/Series S i X, Nintendo Switch planowana jest na rok 2024. O ustaleniu szczegółowych dat premier Gry na ww. platformach, Emitent będzie informował w ramach stosownych raportów bieżących.

Jednocześnie Zarząd informuje, że assety i technologie stworzone przy produkcji gry Uragun zostaną wykorzystane do tworzenia przyszłych gier, co umożliwi skrócenie czasu, a więc i kosztów ich produkcji.

### 1\$ Fun

Emitent zdecydował, że gry z serii 1\$ Fun zostaną pozbawione brandingu serii i będą sprzedawane w zwykłym back katalogu Kool2Play S.A. w cenie 3,99 USD/EUR.

W tej cenie dostępne są gry stworzone przez Kool2Play w okresie 2016-2018: iHUGu, Estiman i kultowy Clock Simulator. Planowane jest dodawanie nowych tytułów, w tym segmencie cenowym, zarówno produkcji własnych jak i zewnętrznych.

W odniesieniu do wyprodukowanych gier Emitent planuje intensywne działania marketingowe na Steam: bundle własne oraz z innymi wydawcami, przeceny okresowe, sezonowe i aktualizacje mające na celu animować sprzedaż.

## DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

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

Materiały promocyjne do gier

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

☎ +48 518 016 339

Pozostałe zapytania

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

☎ +48 22 3790491



