



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	23
Posiadane przez Spółkę oddziały.....	24
Perspektywy rozwoju	25
Dane kontaktowe	29

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Firma Spółki: Kool2Play Spółka Akcyjna

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

Strona www: www.kool2play.com

Kapitał zakładowy: 567 498,10

KRS: 0000781892

REGON: 146640835

NIP: 1132864896

SKŁAD ZARZĄDU:

Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu

SKŁAD RADY NADZORCZEJ:

Magdalena Kramer – Przewodnicząca Rady Nadzorczej

Sandra Marzęcka – Członek Rady Nadzorczej

Kamila Szwarc-Skudlarska – Członek Rady Nadzorczej

Piotr Gałęzowski – Członek Rady Nadzorczej

Ryszard Brudkiewicz – Członek Rady Nadzorczej

STRUKTURA AKCJONARIATU

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

Akcjonariusz	I.akcji	% akcji	I.głosów	% głosów
Aleksandra Burzyńska *	1 783 562	31,43 **	1 783 562	31,43 **
Michał Marzęcki	1 109 000	19,54 **	1 109 000	19,54 **
p. Marcin Marzęcki. p. Sandra Marzęcka	847 445	14,93 **	847 445	14,93 **
Pozostali	1 934 974	34,10 **	1 302 974	34,10 **

* z uwzględnieniem wszystkich podmiotów zależnych

** stan, zgodnie z wiedzą Spółki, z uwzględnieniem podwyższenia kapitału zakładowego Spółki do kwoty 567.498,10 PLN (EBI nr 7/2025)

PROFIL DZIAŁALNOŚCI

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

ISTOTNE WYDARZENIA W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Najbardziej istotne wydarzenia w działalności spółki w 2024 wg chronologii:

12 stycznia 2024

Rezygnacja z pełnienia funkcji Członka Zarządu przez Michała Marzęckiego

17 stycznia 2024

Podjęcie przez Zarząd uchwały w sprawie przydziału akcji serii J. Podjęcie przez Zarząd uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego (seria akcji K)

24 stycznia 2024

Zakończenie subskrypcji akcji serii J

25 stycznia 2024

Rozpoczęcie przeglądu opcji strategicznych

8 luty 2024

Rejestracja przez sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki i związanych z tym zmian statutu Spółki (seria akcji J)

20 marca 2024

Publikacja raportu rocznego za 2023 rok (jednostkowego i skonsolidowanego)

21 marca 2024

Zakończenie subskrypcji akcji serii K

26 marca 2024

Rezygnacja z pełnienia funkcji Członka Zarządu przez Aleksandra Pakulskiego

4 kwietnia 2024

Informacja o zawarciu Aneksu do umowy z Zakładem Ubezpieczeń Społecznych o rozłożenie na raty należności z tytułu składek

18 kwietnia 2024

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Kool2Play S.A. (zatwierdzenie sprawozdania finansowego jednostkowego i skonsolidowanego za rok 2023, emisja akcji serii L)

14 maja 2024

Aktualizacja planów wydawniczych Emitenta, zaanonsowanie 3 nowych własnych gier i ich premier.

Rejestracja przez sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki i związanych z tym zmian statutu Spółki (seria K)

12 listopada 2024

Rejestracja przez sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego Spółki i związanych z tym zmian statutu Spółki (seria L)

14 listopada 2024

Podjęcie przez Zarząd uchwały w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego (seria M)

15 listopada 2024

Ustalenie daty premiery gry Urangun na 22 listopada 2024 roku na platformach PlayStation 4 i 5, Xbox One/Series S i X

10 grudnia 2024

Ustalenie daty premiery gry Alchemist Shop Simulator na 11 marca 2025 rok na platformie Steam

OPIS SYTUACJI FINANSOWEJ SPÓŁKI

Skrócony bilans Kool2Play S.A.

	31.12.2024	31.12.2023	zmiana	struktura 31.12.2024
A. Aktywa trwałe	3 533 362,09	3 625 176,99	-91 814,90	73,26%
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	3 533 362,09	3 625 176,99	-91 814,90	73,26%
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
B. Aktywa obrotowe	1 289 543,88	10 088 235,60	-8 798 691,72	26,74%
I. Zapasy	1 167 222,99	9 935 429,07	-8 768 206,08	24,20%
II. Należności krótkoterminowe	109 978,31	147 228,33	-37 250,02	2,28%
III. Inwestycje krótkoterminowe	12 342,58	5 578,20	6 764,38	0,26%
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	4 822 905,97	13 713 412,59	-8 890 506,62	100,00%

Na aktywa trwałe składają się inwestycje długoterminowe, które dotyczą posiadanych udziałów w spółce Kool Things sp. z o.o.

Aktywa obrotowe stanowią 26,74% 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 3,4% 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.

	31.12.2024	31.12.2023	zmiana	struktura 31.12.2024
A. Kapitał (fundusz) własny	1 201 857,95	4 858 761,73	-3 656 903,78	24,92%
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	504 298,10	175 081,50	329 216,60	10,46%
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	10 608 386,45	8 992 284,05	1 616 102,40	219,96%
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00%
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	155 000,00	0,00	155 000,00	3,21%
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-4 308 603,82	-1 044 147,40	-3 264 456,42	-89,34%
VI. Zysk (strata) netto	-5 757 222,78	-3 264 456,42	-2 492 766,36	-119,37%
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	3 621 048,02	8 854 650,86	-5 233 602,84	75,08%
I. Rezerwy na zobowiązania	0,00	69 617,55	-69 617,55	0,00%
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00%
III. Zobowiązania krótkoterminowe	2 380 301,61	2 259 254,15	121 047,46	49,35%
IV. Rozliczenia międzyokresowe	1 240 746,41	6 525 779,16	-5 285 032,75	25,73%
Razem pasywa	4 822 905,97	13 713 412,59	-8 890 506,62	100,00%

Kapitał własny Spółki odpowiada za 24,92% wartości pasywów Spółki, kontynuuje finansowanie bieżącej działalności kapitałem obcym.

Na pozycje zobowiązania i rezerwy składają się:

- zobowiązania krótkoterminowe – dotyczą one bieżących zobowiązań związanych z prowadzoną działalnością oraz zobowiązań podatkowych;
- rozliczenia międzyokresowe wartości firmy z rozliczenia połączenia z Buzzrounds.

Skrócony rachunek zysków i strat

	01.01 - 31.12.2024	01.01 - 31.12.2023	zmiana
A. Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	759 640,73	4 398 852,08	-3 639 211,35
B. Koszty działalności operacyjnej	1 127 900,80	4 247 726,58	-3 119 825,78
C. Zysk (strata) ze sprzedaży (A-B)	-368 260,07	151 125,50	-519 385,57
D. Pozostałe przychody operacyjne	4 320 233,46	2 227 550,79	2 092 682,67
E. Pozostałe koszty operacyjne	9 416 259,22	4 696 788,54	4 719 470,68
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C+D-E)	-5 464 285,83	-2 318 112,25	-3 146 173,58
G. Przychody finansowe	0,00	18,00	-18,00
H. Koszty finansowe	296 290,95	946 362,17	-650 071,22
I. Zysk (strata) brutto (F+G-H)	-5 760 576,78	-3 264 456,42	-2 496 120,36

J. Podatek dochodowy	-3 354,00	0,00	-3 354,00
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)	-5 757 222,78	-3 264 456,42	-2 492 766,36
L. Zysk (strata) netto (I–J–K)	-5 610 358,97	-3 264 456,42	-2 345 902,55

W roku 2024 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 - 31.12.2024	01.01 - 31.12.2023	zmiana
A. Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	-1 982 605,25	21 608,08	-2 004 213,33
B. Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	0,00	-573 280,06	573 280,06
C. Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	1 989 369,63	353 231,40	1 636 138,23
D. Przepływy pieniężne netto razem (A.III±B.III±C.III)	6 764,38	-198 440,58	205 204,96

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 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 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 Spółkę 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, osiągnane 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 osiągnane 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

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 stany produktów pogarsza wynik finansowy, jednakże nie jest ona związana z faktem osiągnięcia przychodów ze sprzedaży produktów/ usług, które ujmowane są w ramach odrębnej pozycji.

Mając na uwadze powyższą zależność w ramach osiągniętych przez 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, osiągnane wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z niepewnością kontynuacji działalności

Emitent w 2023 i 2024 wykazał straty w rocznym sprawozdaniu finansowym. Za rok 2024 dokonano odpisów aktualizujących wartość zapasów na znaczną kwotę (9 299 560,71 zł). Ponadto Spółka posiada nieuregulowane, zaciągnięte od najważniejszych udziałowców pożyczki (pożyczkodawcami są Marcin Marzęcki, Michał Marzęcki oraz

podmioty powiązane z Aleksandrą Burzyńską, na łączną kwotę 662 000 zł). Sprawozdanie finansowe sporządzono przy założeniu kontynuacji działalności jednakże z uwagi na fakt, iż spółka posiada wysokie niewymagalne zobowiązania jej dalsze istnienie uzależnione będzie od pozyskania nowych źródeł finansowania oraz przychodów z trzech premier zaplanowanych na 2025 rok.

Na dzień publikacji niniejszego raportu w trakcie negocjacji jest umowa z ZUS o rozłożeniu zaległości na raty (730 089,72 zł). Na dzień publikacji raportu negocjowane jest z Narodowym Centrum Badania i Rozwoju umorzenie nadpłaconej zaliczki z tytułu grantu POIR.01.01.01-00-0646.21-00 (Testy AI – 904 000 zł). Zarówno ZUS jak i NCBiR na dzień publikacji raportu nie żądają całkowitej, jednorazowej spłaty wymaganych kwot w określonych terminach.

Zarząd dokonał istotnych zmian mających na celu polepszyć kondycję finansową firmy. Na dzień publikacji raportu koszty funkcjonowania zespołu developerskiego zostały zmniejszone do ok 40 tys. zł miesięcznie. Pozostałe koszty spółki w kwocie ok 20 tys. zł są pokrywane z pozyskiwanych inwestycji. Spółka wdrożyła również nową strategię produkcji gier. Jej celem jest zamykanie produkcji gier w maksymalnie 5 miesięcy, a wydawanie ich w cyklu maksymalnie 10 miesięcy. Efektem wdrażania tej strategii są 3 planowane premiery nowych, autorskich gier w 2025 roku. Spółka planuje wydawać począwszy od 2025 roku 3-4 nowe, autorskie gry co roku, przez najbliższe 5 lat. Spółka planuje pozyskać w 2025 minimum 1 mln zł inwestycji w drodze emisji akcji.

PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE

Spółka nie prowadziła w 2024 roku prac badawczo-rozwojowych.

POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY

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

PERSPEKTYWY ROZWOJU

Misją Kool2Play S.A. jest tworzenie własnych, jakościowych gier niezależnych. Od grudnia 2023 roku Emitent realizuje wdrażanie nowej strategii na lata 2024-2027.

Jej celem jest szybkie osiągnięcie rentowności spółki, stabilizacji przychodów, wdrożenie nowego podejścia do zarządzania produkcją i wydawaniem gier oraz pełne wykorzystanie posiadanego zaplecza marketingowego. Emitent jest właścicielem praw do następujących gier:

Uragun

Wydana przez Drageus Games S.A. 22 listopada 2024 na konsole PlayStation 4 i 5, Xbox One/Series S i X. Premiera na Nintendo Switch odbyła się 7 marca 2025.



Alchemist Shop Simulator

Jest to innowacyjna gra łącząca elementy zarządzania i strategii, gdzie gracz wciela się w rolę alchemika prowadzącego własny sklep w 3D. Jego zadaniem jest tworzenie i sprzedaż unikalnych mikstur oraz artefaktów, rozwijanie sklepu i negocjowanie z klientami.



Start produkcji gry nastąpił w maju 2024. Premiera pełnej wersji na PC odbyła się 11 marca 2025 roku. Gra posiada kartę Steam pod adresem:

https://store.steampowered.com/app/3043310/Alchemist_Shop_Simulator/

Pirate Cove Simulator

Znana dotąd po roboczą nazwą „Project Z”. Spółka rozpoczęła już produkcję tej gry w październiku 2024. Pirate Cove Simulator to drugi po Alchemist Shop Simulator tytuł z serii gier w gatunku “retail management sim”. Powstaje w oparciu o szkielet rozgrywki Alchemist Shop Simulator, lecz przenosi akcję gry na tropikalną wyspę gdzie

gracz zarządza piracką przystanią, oraz wprowadza szereg nowych mechanik – między innymi łowienie ryb.



Gra posiada już własną kartę Steam pod adresem:

https://store.steampowered.com/app/3290660/Pirate_Cove_Simulator/

Planowana premiera pełnej wersji gry na PC to III kwartał 2025 roku.

Project X: Friendship (nazwa robocza)

To zręcznościowa łamigłówka tzw. action puzzle, nastawiona na kooperację (multiplayer co-op), w której gracze łączą siły, by przetrwać w labiryncie, który mogą kontrolować.



Zaktualizowana data premiery pełnej wersji gry to IV kwartał 2025 roku. Emitent zdecydował o samodzielnym wydaniu gry.

Project S

Gra z gatunku survival tworzona we współpracy z jednym z najlepiej zapowiadających się niezależnych studiów developerskich w Polsce, produkcja na bazie assetów i mechanik wytworzonych w pierwszej autorskiej grze studia. Podana nazwa jest nazwą tymczasową. Więcej informacji zostanie przekazanych w ramach odpowiednich bieżących raportów.

DANE KONTAKTOWE

Kontakt dla akcjonariuszy

✉ akcje@kool2play.com

Materiały promocyjne do gier

✉ media@kool2play.com

☎ +48 518 016 339

Pozostałe zapytania

✉ contact@kool2play.com

☎ +48 22 3790491



K2 KOOL2PLAY