

Raport ESPI 8/2026

Temat: „K2P Forward” - nowa strategia rozwoju Kool2Play S.A. na lata 2027-2030

Treść raportu:

Zarząd Kool2Play S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”, „Spółka”) informuje, że w dniu 9 października 2026 r. podjął decyzję o przyjęciu nowej strategii rozwoju Spółki pod nazwą „K2P Forward” na lata 2027-2030, która zastępuje dotychczasową strategię rozwoju Spółki na lata 2024–2027.

Strategia „K2P Forward” opiera się na kluczowych kompetencjach Emitenta i zakłada dalszy rozwój oraz monetyzację własnych marek gier, przy jednoczesnym rozszerzeniu działalności o nowe obszary poprzez wykorzystanie kompetencji technologicznych, marketingowych i badawczo-rozwojowych wypracowanych w branży gier.

Strategia „K2P Forward” będzie realizowana w ramach dwóch głównych filarów:

I Filar (dotychczasowy): Wzmocnienie obecnych kompetencji – rozwój wybranych gier i inwestycja w Buffmaker sp. z o.o.

Koncentracja na własnych markach: Działalność w zakresie produkcji i rozwoju gier pozostaje podstawowym filarem działalności Emitenta. W ramach nowej strategii Spółka odstępuje od wcześniej komunikowanego modelu zakładającego od 2 do 4 premier nowych gier rocznie, na rzecz koncentracji na rozwoju i monetyzacji istniejącego portfolio. Ze względu na zaawansowane prace (w ok. 80%), projekt o nazwie Dungeon Cleaner zostanie ukończony i wydany jako ostatni w tym modelu.

Dalsze nakłady mają być kierowane w szczególności na marki: Alchemist Shop Simulator, Friendship Dungeon, Urangun oraz Clock Simulator. Spółka rozważa rozwój tych tytułów poprzez dodatkowe treści, w tym DLC, prequela i sequele, w celu zwiększenia potencjału sprzedażowego i zaangażowania społeczności graczy. Związana z tym aktualizacja planu wydawniczego zostanie przekazana w kolejnych komunikatach spółki.

Rozwój automatyzacji marketingu: W ramach nowej strategii Emitent planuje wznowienie prac nad projektem Buffmaker, realizowanym przez powiązaną z Emitentem spółkę Buffmaker sp. z o.o., którego rozwój został wcześniej czasowo zawieszony.

Projekt obejmuje rozwój oprogramowania w modelu SaaS służącego automatyzacji marketingu gier, z możliwością zastosowania także w innych branżach cyfrowych. W pierwszej kolejności narzędzie ma wspierać promocję gier Emitenta, a następnie może być oferowane odpłatnie innym podmiotom. Kool2Play S.A. planuje nabycie udziałów w Buffmaker sp. z o.o., w celu uzyskania bezpośredniego zaangażowania kapitałowego oraz uczestnictwa w podejmowaniu decyzji dotyczących rozwoju i komercjalizacji projektu.

II Filar (nowy): Transfer kompetencji poprzez inwestycje – AresSemi S.A i sektor cyfrowej rozrywki

Rozwój w tym filarze opiera się na łączeniu zaangażowania kapitałowego poprzez objęcie udziałów w wybranych spółkach z transferem kompetencji Emitenta w zakresie tworzenia interaktywnych rozwiązań, optymalizacji i marketingu.

Inwestycja w AresSemi S.A.: Jednym z pierwszych planowanych przedsięwzięć inwestycyjnych w ramach nowej strategii będzie zaangażowanie w polską spółkę rozwijającą mikroprocesory podwójnego zastosowania dla sektora kosmicznego i obronnego (m.in. do satelitów i dronów).

Emitent wykorzysta swoje doświadczenie w optymalizacji gier przy dużej, szybko zmieniającej się ilości danych, w celu wsparcia AresSemi S.A. w tworzeniu symulacji oprogramowania. Emitent podejmie również współpracę w obszarze międzynarodowej komunikacji projektu.

Inwestycja w sektorze cyfrowej rozrywki: W ramach realizacji strategii Emitent przewiduje również możliwość podejmowania inwestycji kapitałowych oraz nawiązywania współpracy z podmiotami z sektora cyfrowej rozrywki, wykorzystując swoje kompetencje w obszarze interaktywnej rozrywki oraz marketingu.

Podstawa prawna: Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Osoba reprezentująca Spółkę: Marcin Marzęcki – Prezes Zarządu