



Kool2Play S.A.
Strategia na lata 2024-2027

Kool2Play – nowa strategia na lata 2024-2027

Grupa Kool2Play S.A. ogłasza zmianę swojej strategii działań w celu dostosowania się do zmian, jakie zaszły na międzynarodowym rynku gier.

Zmiany, o których mowa, dotyczą sposobu konsumpcji treści przez graczy na platformach PC/konsole (preferowane skrócenie czasu rozgrywki) oraz ich możliwości finansowych w zakresie zakupu gier (ograniczone środki na comiesięczne zakupy).

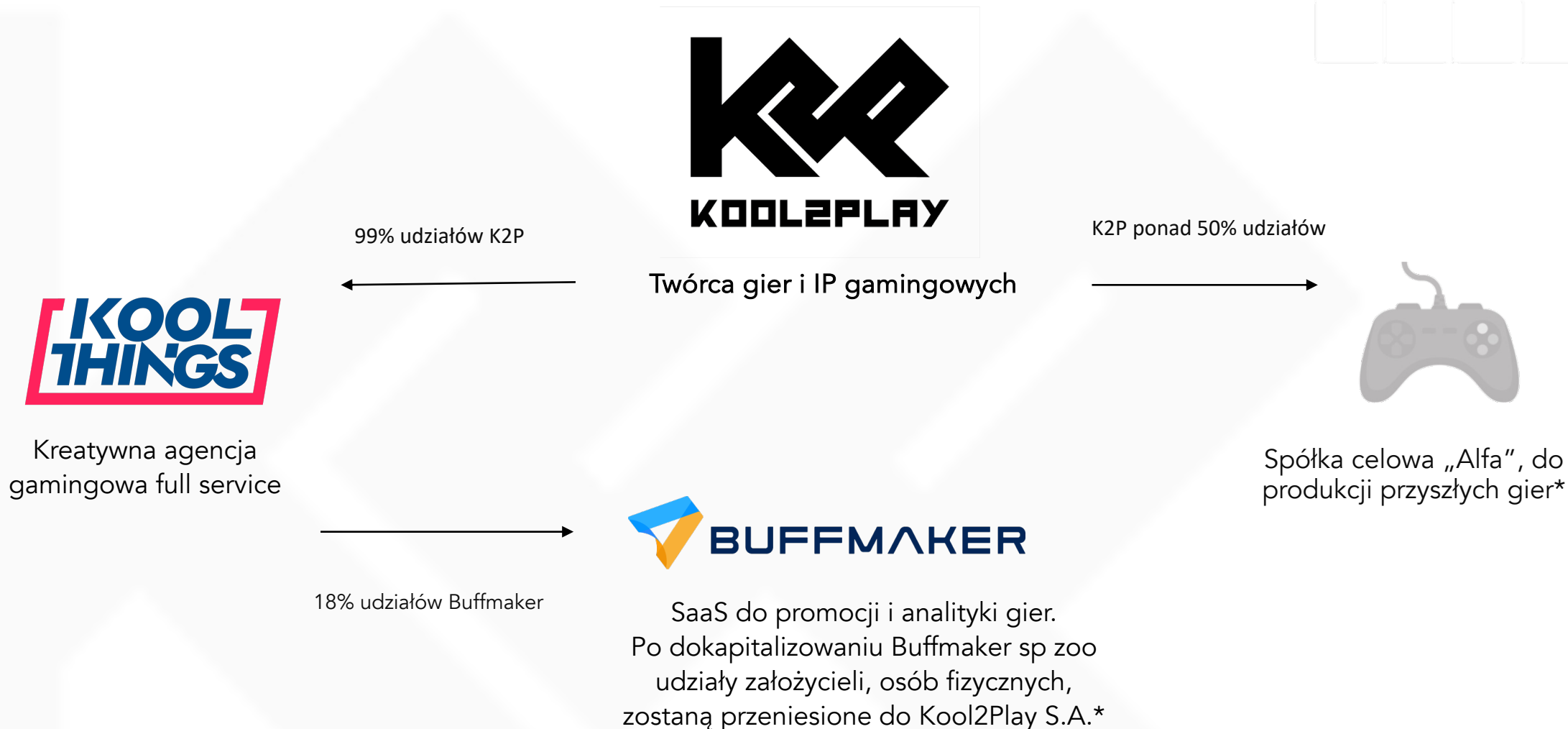
Ponadto, w obecnych realiach inwestycyjnych, znacznie utrudniona jest możliwość pełnego, samodzielnego sfinansowania przez spółkę, developmentu gry trwającego 3-5 lat. W konsekwencji tworzenie jakościowych gier wymaga partnerstwa z podmiotami zewnętrznymi.

Kool2Play – nowa strategia na lata 2024-2027

Podstawowym celem nowej strategii będą:

- 1) Tworzenie i walidacja koncepcji nowych, jakościowych gier w Kool2Play S.A. w optymalnym czasie, przy budżecie 0,5-1,5 mln zł.
- 2) Dalszy rozwój gier i monetyzacja realizowany w spółce głównej w modelu z wydawcą lub spółkach celowych powołanych do produkcji przyszłych gier z jednoczesnym zabezpieczaniem praw własności do IP w K2P. W ten sposób będzie kontynuowana aktualna produkcja w toku, czyli gra o kodowej nazwie Friendship (przewidywana premiera Q3 2024) oraz Project Y zapowiadana na 2025 rok.
- 3) Maksymalizacja zysku, zapewnienie stałych przepływów pieniężnych oraz zmniejszenie negatywnych konsekwencji potencjalnie nieudanych projektów dla K2P.

Kool2Play – gamingowy ekosystem



Kool2Play S.A. – spółka główna

- Celem działalności Kool2Play S.A. jest kreacja na rynku gier wartościowych IP: prototypów / demo gier lub wersji testowych oprogramowania, a następnie doprowadzanie ich do etapu proof of concept poprzez walidację z potencjalnym wydawcą i/lub inwestorami. Przewidywane koszty pojedynczego projektu 0,5 - 1,5mln PLN, w zależności od jego skali.
- Spółka będzie posiadać prawa do IP ww., co jest istotą kreowania jej wartości i praw do zysków z monetyzacji tytułów.
- Gry lub software powstałe w K2P będą realizowane na zasadzie udzielonej licencji w spółkach celowych, w których K2P posiadać będzie dominujące pakiety udziałów z tytułu udzielanych licencji na IP oraz delegowanych zespołów.

Kool2Play S.A. – spółka główna

- Zarząd dopuszcza dalszy rozwój własnych IP w ramach spółki głównej, ale preferuje model umowy z wydawcą, który sfinansuje część jej developmentu i marketingu (prawa do IP będzie posiadała K2P).
- Zarząd zakłada możliwość realizacji gier produkowanych na zlecenie firm trzecich, w celu zapewnienia stałych, przewidywalnych przepływów gotówkowych.
- Przychody K2P będą pochodziły z wykonywania usług wspólnych dla spółek z grupy, przychodów ze sprzedaży gier lub udzielonych licencji.

Kool2Play – spółki zależne i celowe w grupie

- Celem działalności spółek zależnych/celowych jest rozwój i monetyzacja IP gier powstałych w K2P lub oprogramowania wytworzonego w spółce zależnej Kool Things sp. z o.o.
- Modelowym przykładem spółki celowej jest Buffmaker sp. z o.o.
- K2P wniesie na zasadzie licencji assety wytworzone w ramach K2P, za dominujący udział w spółce celowej.
- K2P wykona obsługę serwisową spółek zależnych/celowych (księgowość, HR, inne).
- K2P będzie je wspomagała w pozyskiwaniu źródła finansowania np. NCBiR, PARP, inwestorzy prywatni, firmy i instytucje.
- Spółki zależne/celowe po etapie inwestycji i monetyzacji powinny finansować się samodzielnie.



Założona w 2010 roku przez weteranów marketingu, Kool Things jest jedną z najbardziej doświadczonych, europejskich agencji marketingowych specjalizujących się w grach. Łączy PR i kreatywność z mądrymi rozwiązaniami marketingowymi, aby skutecznie stawić czoła wyzwaniom stojącym przed współczesnymi twórcami gier i wszystkimi markami, które chcą dotrzeć do graczy.

Nasza podróż

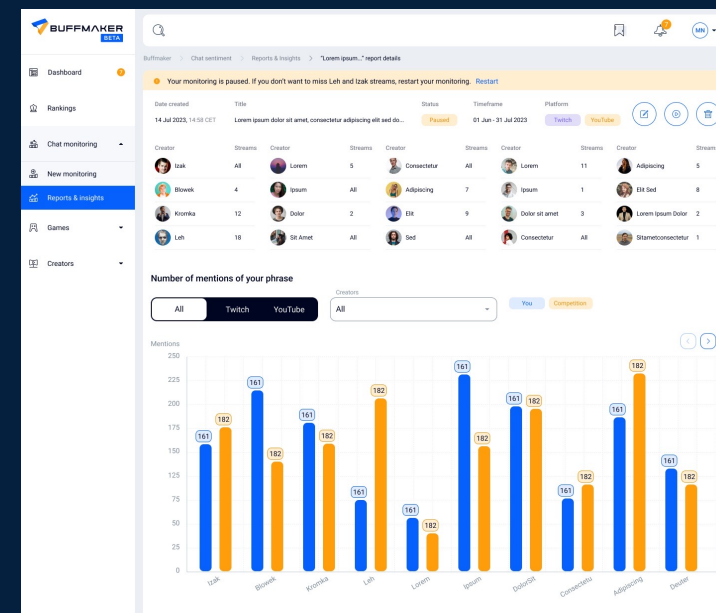
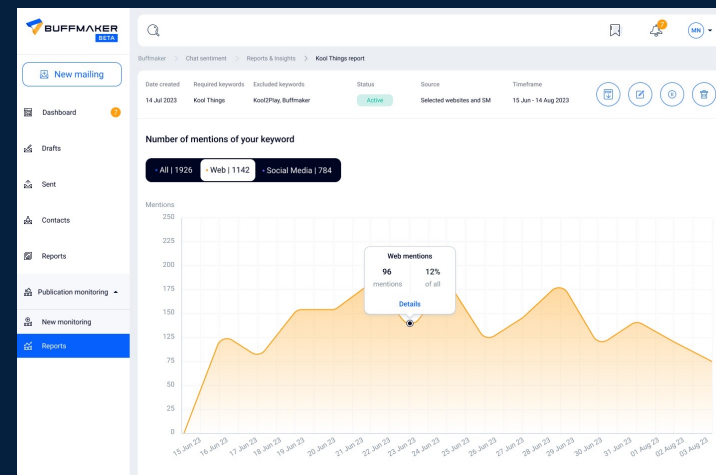


Wybrane dane:

Przychody agencji w 85% pochodzą spoza Polski ◦ Agencja od dnia powstania współpracowała z ponad 100 klientami ◦ Wartość największej międzynarodowej kampanii promocyjnej dla jednego klienta to 2 500 000 zł.



- Buffmaker to oprogramowanie SaaS do automatyzacji i analityki influencer marketingu
- W 2021 roku Kool Things sp z o.o. pozyskała grant wysokości 1,9 mln zł na realizację oprogramowania do automatyzacji sprzedaży influencer marketingu.
- W 2023 została powołana odrębna spółka Buffmaker sp z o.o. do rozwoju i komercjalizacji tego projektu na podstawie licencji Kool Things. Spółka została dokapitalizowana przez Satus Games, który objął 10% pakiet udziałów w firmie za kwotę PLN 1,15 mln.
- Kool Things posiada 18% udziałów w spółce Buffmaker sp. z o.o. Planowane jest docelowe zwiększenie udziałów.



Kool2Play Group – nowa strategia, podsumowanie

- Bardziej elastyczne podejście do produkcji własnych gier – projekty różnej wielkości.
- Konsekwentna kontrola kosztów i założeń budżetowych.
- Szybsza weryfikacja projektów przede wszystkim za pomocą potencjalnych wydawców.
- Wykorzystywanie grantów celem rozbudowy technologii i know-how, ze szczególnym naciskiem na AI oraz Chat GPT.
- Koncentracja na zapewnieniu stałych, powtarzalnych dochodów w krótkim terminie.

Dziękujemy za uwagę
management@kool2play.com