

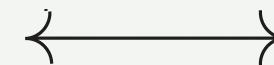
LIPIEC 2023



# Podsumowanie Strategii KLABATER SA —



2023



2028

# Agenda —

- 01 Historia
- 02 Nasz Cel
- 03 Rynek Gier
- 04 Zakres Działania
- 05 Przewagi Konkurencyjne
- 06 Plan Realizacji

# HISTORIA —

## KLABATER SA

Wydawca i producent gier wideo od 2019 roku notowany na rynku NewConnect.

## ZARZĄD

Robert Wesołowski - współzałożyciel i główny akcjonariusz, menadżer z dwudziestoletnim doświadczeniem w branży gier wideo: zarządzał finansami i operacjami w spółkach z grupy CD PROJEKT SA, obecnie CEO KLABATER SA.

01

## 4 marki własne

Jesteśmy studiem deweloperskim



02

## 31 wydanych gier wideo


Jesteśmy wydawcą na PlayStation, Xbox, Nintendo i PC

- adaptujemy gry na wszystkie konsole
- wydajemy gry na PS, XB, PC i SWITCH


# HISTORIA —

## Struktura portfolio gier:

 18 gier

 26 gier

 27 gier

 18 gier

## Crossroads Inn 2019-2022:

5.0 mln zł przychodu

3.3 mln zł marży

## Heliborne 2019-2022:

2.8 zł mln przychodu

1.7 zł mln marży



2028

2023

# NASZ CEL —

Tworzymy innowacyjne gry strategiczno-symulacyjne, łączące narrację i RPG, dążąc do pozycji lidera w branży i umieszczenia kolejnych naszych produkcji wśród top 500 gier na STEAM.

01

## Rozwój marek własnych

Pierwszym obszarem naszej koncentracji, są marki własne **Crossroads Inn** i **Heliborne** będące najbardziej rentownymi produktami naszego portfolio.

02

## Rozwój portfolio portingowego

Drugim obszarem naszej koncentracji jest rozwój portfolio produktów adaptowanych i wydawanych na platformy konsolowe.

## RYNEK GIER PC na STEAM —

TOP 500 gier na STEAM składa się z gier, które zebrały ponad 1000 opinii.

95,5% gier wydanych na STEAM nie osiąga poziomu 1000 opinii.

300.000\$ przychodu brutto na STEAM to 1.000 opinii na STEAM.



4.5%

top 500 gier na STEAM

gry wydane na STEAM  
przekraczające próg 1000 opinii

75%

gier na STEAM

gry wydane na STEAM, które  
zarobiły mniej niż \$5.000

75%

deweloperów na STEAM

deweloperzy na STEAM, którzy  
zarobili mniej niż \$10.000

# ZAKRES DZIAŁANIA —

Naszą największą pasją jest tworzenie innowacyjnych gier symulacyjnych, które łączą strategię, narrację i RPG, dostarczając unikalnych doświadczeń dla graczy. Dzięki naszej kreatywności, doświadczeniu w branży oraz współpracy z zewnętrznymi partnerami, możemy tworzyć gry o najwyższej jakości, które będą wyróżniać się na globalnym rynku.

01

## Co robimy

### Jakie są obszary naszej działalności?

- tworzymy i wydajemy własne gry
- portujemy i wydajemy gry innych deweloperów

02

## Czego nie robimy

### Co wykracza poza obszar naszej działalności?

- finansowanie produkcji obcych IP
- inwestowanie w promocję i rozwój obcych IP

03

## Gdzie działamy

### Kto jest naszym klientem i jaki jest obszar naszego działania?

- działamy globalnie ze szczególnym uwzględnieniem platformy STEAM dla gier własnych i platform Sony, Microsoft, Nintendo dla gier portowanych
- naszym klientem są gracze zainteresowani grami symulacyjnymi, strategicznymi, narracyjnymi i RPG

# PRZEWAGI KONKURENCYJNE —

Rynek gier komputerowych i konsolowych jest wart miliardy dolarów, a osiągnięcie pozycji lidera w tworzeniu gier symulacyjnych oznacza potencjalnie duże zyski oraz wzrost wartości firmy.

W oparciu o te przewagi konkurencyjne, jesteśmy przekonani, że nasza firma może osiągnąć pozycję lidera w tworzeniu innowacyjnych gier symulacyjnych o wysokiej jakości, łączących strategię, narrację i RPG.

01

## Doświadczenie i kreatywność zespołu

Nasz zespół deweloperski posiada unikalne umiejętności i bogate doświadczenie w tworzeniu gier symulacyjnych. Jesteśmy w stanie tworzyć oryginalne, innowacyjne rozwiązania, które przyciągną graczy i wyróżnią nas na rynku.

02

## Współpraca z zewnętrznymi partnerami

Dzięki współpracy z wydawcami, innymi deweloperami i dostawcami technologii, jesteśmy w stanie zwiększyć nasze zasoby, osiągnąć większą skalę produkcji oraz korzystać z najnowszych trendów i technologii.

03

## Dostosowywanie się do potrzeb rynku

Jesteśmy elastyczni i otwarci na zmiany, szybko reagujemy na potrzeby rynku oraz dostosowujemy się do rosnących oczekiwań graczy.

04

## Szerokie portfolio gier

Posiadamy rosnące portfolio zarówno własnych, jak i portowanych gier, które pozwala na dywersyfikację ryzyka oraz zwiększenie zasięgu naszych produktów.

05

## Silne relacje z graczami

Jesteśmy zaangażowani w budowanie silnych relacji z naszymi graczami, dbając o ich potrzeby, zbierając ich opinie i stale ulepszając nasze produkty, aby dostarczyć im jak najlepsze doświadczenia.



# Plan Realizacji —

Nasze plany na najbliższe lata obejmują intensywne działania na wielu płaszczyznach:

rozwój i wydanie naszych dwóch najważniejszych projektów - Crossroads Inn 2 i Heliborne 2

rozwój portfolio produktów portingowych, co pozwoli nam na dywersyfikację ryzyka i zwiększenie zasięgu

działania innowacyjne w ramach Projektu SMART - to inwestycja w przyszłość naszych gier, a także krok w stronę spełnienia naszej wizji o byciu liderem w tworzeniu gier strategiczno-symulacyjnych

- **- Crossroads Inn 2 -**  
2023-2025: Produkcja - Wydanie w Early Access - Pełna wersja i rozwój produktu
- **- Heliborne 2 -**  
2024: Planowane rozpoczęcie produkcji 2024-2028: Okres produkcji i rozwoju (3-4 lata)  
start projektu wymaga budowy strategii finansowania
- **- Porting -**  
Cel to wydawanie od 8 do 10 gier rocznie o potencjale na STEAM  $\geq$  600 opinii. W 2023 mamy 4 już wydane i 4 zapowiedziane tytuły.
- **- Projekt SMART -**  
2023: złożony wniosek do PARP - Rozwój nowej technologii do budowy mechanik wiarygodnych postaci NPC