



DEBIUT NA NEWCONNECT 22.02.2021



MARCIN MARZĘCKI

Prezes i współzałożyciel Kool2Play oraz Kool Things odpowiedzialny za marketing i zarządzanie grupą kapitałową (ponad 10 lat). Wcześniej dyrektor marketingu, członek zarządu CD Projekt Red. Z branżą gier związany od 1999 roku.



MICHAŁ MARZĘCKI

Członek Zarządu, Head of Development oraz współzałożyciel Kool2Play. Założyciel i właściciel Finitec (2012) firmy zajmującej się produkcją software dla instytucji finansowych. Wcześniej również Head of Development w teamie 30 osobowym w Deloitte.



ALEK PAKULSKI

Wiceprezes i współzałożyciel Kool Things, Członek Zarządu Kool2Play. W branży promocji gier od 2008 roku. Pracował w CD Projekt RED przy międzynarodowej promocji marki Wiedźmin. Od 2011 roku w firmie Kool Things, gdzie nadzorował ponad 100 projektów game marketing.

Studio koncentruje się na jakości i promocji

Tworzymy marki z długim czasem monetyzacji. Liczy się jakość, a nie ilość.
Max 3 gry gatunku „premium indie” w planie produkcyjnym do roku 2023.



**Zespół Kool2Play to połączenie ogromnego doświadczenia
w produkcji i marketingu gier wideo.**

To czyni naszą spółkę całkowicie wyjątkową na tle debutantów na NewConnect.

Development team – ponad 10 lat doświadczenia

Epic Games, People Can Fly, Flying Wild Hog, Cherrypick Games, Nitreal Games, Ghost Ship

Marketing Team – ponad 10 lat doświadczenia

Kool Things, Cenega, Gameset, CD Projekt RED, Ogilvy, Publicis, VML, DDB



Mariusz Leśniewski
Creative Director

10 lat doświadczenia w projektowaniu gier, w tym 2,5 roku w Cherry Pick Games jako Game Designer i Creative Producer



Kamil Betke
Lead Programmer

Programista Unity 3D, z 9-letnim doświadczeniem, programował większość wcześniejszych gier Kool2Play, PC, Switch, mobile



Sebastian Belicki
Lead Artist

Lead concept artist z 9-letnim doświadczeniem m.in. Nitreal Games, Ahoy



Dawid Gruszka
Senior Programmer

Programista Unity 3D, z 9-letnim stażem, programował m.in. gry Grab Lab, Stump, Find The Balance, Order Matters, 100% Ghost



Fran Avilés
Lead Game Designer

Ponad 4 lat doświadczenia w projektowaniu gier typu shooter, projektant shootera Deep Rock Galactic, który do chwili obecnej sprzedał się w ponad 3 mln egzemplarzy na Steam. Fran na przestrzeni lat 2016-2018 został nagrodzony w czterech konkursach związanych z projektowaniem gier (min. w Kopenhadze, Hamburgu, Zürichu)



Krzysztof Szulc
Publishing Director

Ponad 10 lat doświadczenia w publishingu i promocji gier (ex Cenega i CDP). Nadzorował publishing i promocję takich gier jak GTA V, Red Dead Redemption 2, seria Tomb Raider, Fallout, Mortal Kombat, LEGO oraz promocję Cyberpunk 2077 w punktach sprzedaży

Cały zespół liczy 18 osób (planujemy dalsze wzmocnienia)

MEANINGFUL POP GAMES

Poruszamy ważne tematy w przystępny sposób. Gry tworzymy po to, by dotrzeć do jak największej ilości graczy poprzez dający frajdę gameplay. Chcemy, aby nasi gracze dobrze się bawili, dając im jednocześnie możliwość zastanowienia się nad ważnymi tematami.

W PRODUKCJI



WARAZGUN

Platformy:



Early Access: Q2 2021

Gatunek: futurystyczny roguelite shooter

Walka z maszynami AI, które wyrwały się spod kontroli ludzkości

URAGUN – YOU ARE A GUN AGAINST AI MACHINES



URAGUN

Platformy:



Silnik: Unity 3D

Gatunek: futurystyczny roguelite shooter

Zniszcz maszyny AI, które przejęły kontrolę nad Ziemią

- Jesteś potężny, a totalna destrukcja to skuteczna broń. Zmiażdż SI, nawet jeśli miałyby to oznaczać jeden wielki pożar całego świata
- Wybierz misję i zasoby, a następnie przyszykuj swojego mecha tak, jak lubisz!
- Nie ma prowadzenia za rączkę. To punk-rockowy koncert i jedna wielka improwizacja. Nigdy nie możesz być pewien, co się trafi!
- Stary, jesteś robotem. Bronią, wyposażoną w emocje, co jest Twoją przewagą w walce z SI
- Jesteś tu po to, żeby się dobrze bawić! Ale gdy się rozejrzysz, na pewno dostrzeżesz tutaj ciekawą historię



Official announcement**10 październik 2019**

Oficjalna zapowiedź gry,
249 000 odsłon zwiastuna
w serwisie YouTube,
84% pozytywnych reakcji,
publikacja w IGN, 250
polubień w serwisie Reddit

Gameplay trailer**23 kwietnia 2020**

Zwiastun „Weapons gameplay”,
Prawie 570 000 wyświetleń traileru!

Demo Promo**Czerwiec 2020**

Nowe wideo z rozgrywką, udział
w eventach online: Digital
Dragons Indie Celebration,
Guerrilla Collective, Steam Game
Festival, Gamescom, PAX Online x
EGX Digital

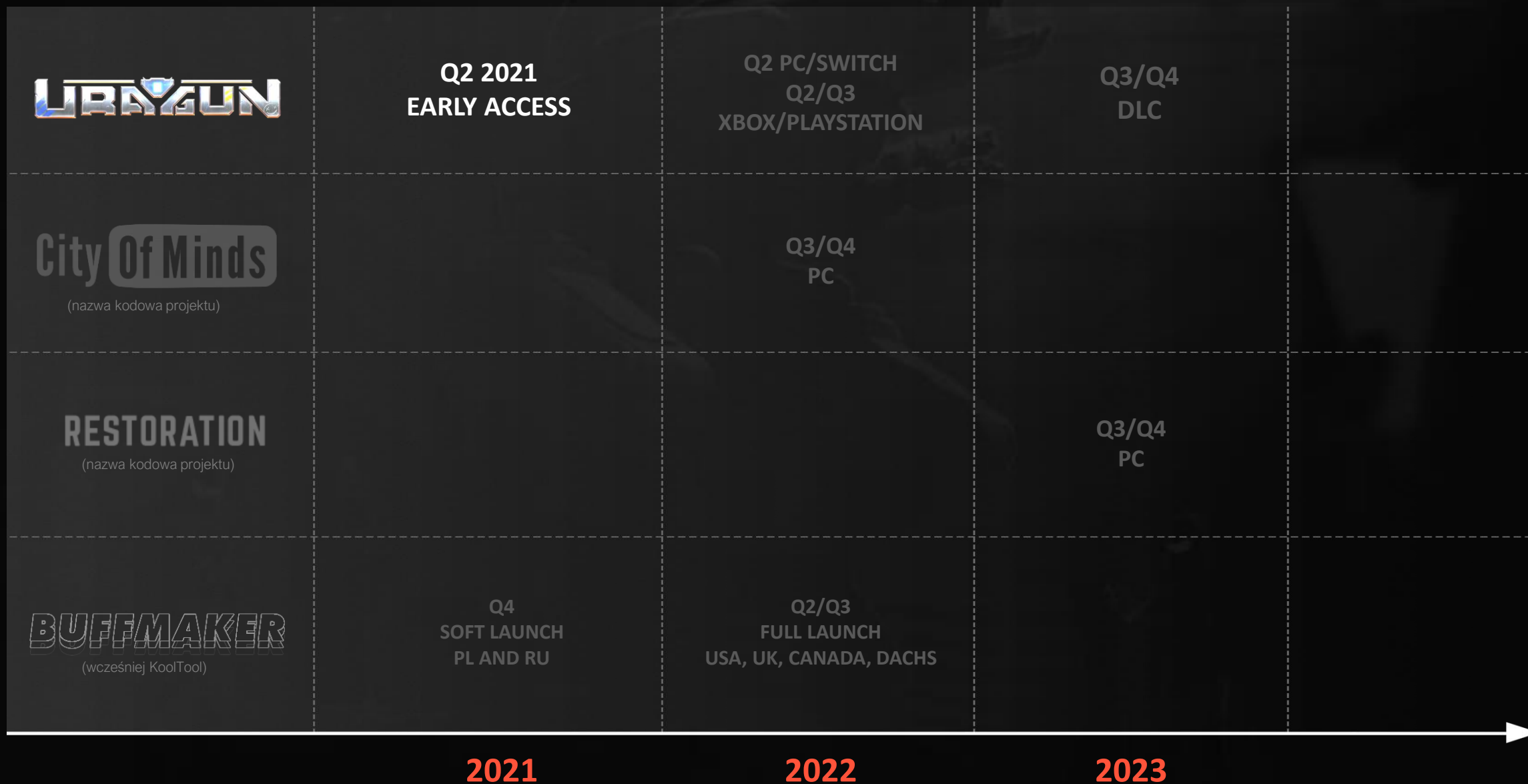
Early Access Promo**Q2 2021**

Nowy zwiastun,
zapowiedzi gry w mediach,
kampania z influencerami

Q2-Q4 2021

Udział w eventach
online/offline







OD PONAD 10 LAT EKSPERCI OD MARKETINGU GIER WIDEO!

Kool Things – gwarancja skutecznej promocji gier Kool2Play na świecie

W skład grupy Kool2Play S.A. wchodzi pierwsza w Polsce i najbardziej doświadczona agencja specjalizująca się w promocji gier oraz powiązanych z nimi technologii. Spółka pracuje nad programem do automatyzacji i analityki marketingu.

Wybrani klienci:

PUBG Corporation, Wargaming.net, Square Enix, Razer, Activision, Blizzard, Riot Games,
The Pokemon Company, Devolver Digital, PayPal, Deloitte,
Techland, CD Projekt RED

Kool Things to w sumie kilkaset projektów promocyjnych gier na całym świecie!

Ostatnie wzmocnienie zespołu Kool Things

MEGI MAZURKIEWICZ

Head of Strategy



Head of Strategy, odpowiedzialna za tworzenie kompleksowych strategii komunikacji dla marek. Wcześniej pracowała m.in. w VML, Syzygy, Ogilvy, Gameset. Tworzyła kampanie dla takich klientów jak: Mercedes, Mattel, Whirlpool, Bayer, Philips, Pracuj.pl. Od 13 lat związana jest z branżą marketingową.

FILIP GAPIŃSKI

Head of Games Marketing



Head of Games Marketing. W Gameset obsługiwał takich klientów, jak Epic Games, Riot Games, Activision-Blizzard, Pepsi, Milka, Orange, Plus, Maspex, Mbank, X-kom oraz Red Bull.

ŁUKASZ STĘPNIAK

Head of Marketing
and Business Development



Head of Marketing & Business Development. W Gameset odpowiadał za realizację projektów marketingowych dla LOT, Orange, Samsung, Philips, Epic Games, Pracuj.pl, Tiger Energy Drink. W branży reklamowej pracuje od 10 lat, a swoje doświadczenie zbierał m.in. w DDB, Publicis, VML&YR



- Zespół doświadczonych producentów gier z sukcesami komercyjnymi na koncie
- Zespół doświadczonych specjalistów w międzynarodowej promocji gier
- Tworzenie gier wysokiej jakości z długim czasem monetyzacji
- Dywersyfikacja źródeł przychodów

DEBIUT NA NEWCONNECT 22.02.2021