



Kiro'o Corp
Unite, Dare and Grow



Kiro'o Games
Gamez Spirit Design



Kiro'o Rebuntu

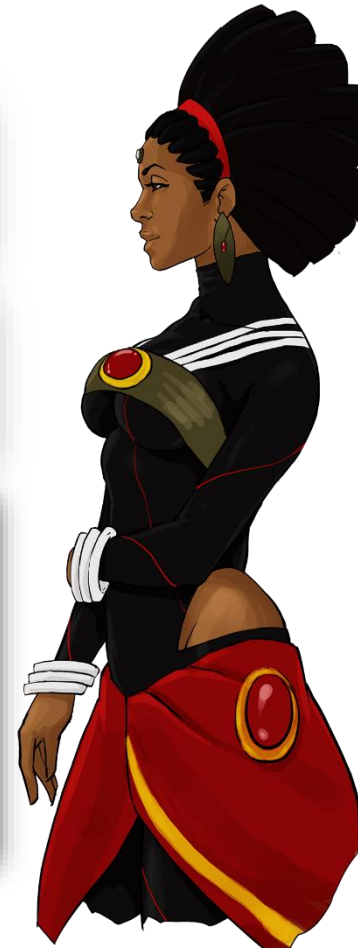


KIROO GAMES

"La vision Wallbreaker"

Créer l'entreprise la plus inspirante d'Afrique

Jeux vidéo – Bande dessinée – Animation – Fintech



Ce document a pour but de vous faire découvrir
notre vision et culture d'entreprise.

[>> Un résumé du business plan est disponible ici <<](#)



Contactez nous à
founders@kiroogames.com
pour plus de détails

Paradigme à intégrer pour comprendre la suite

Réussir dans la tech en Occident

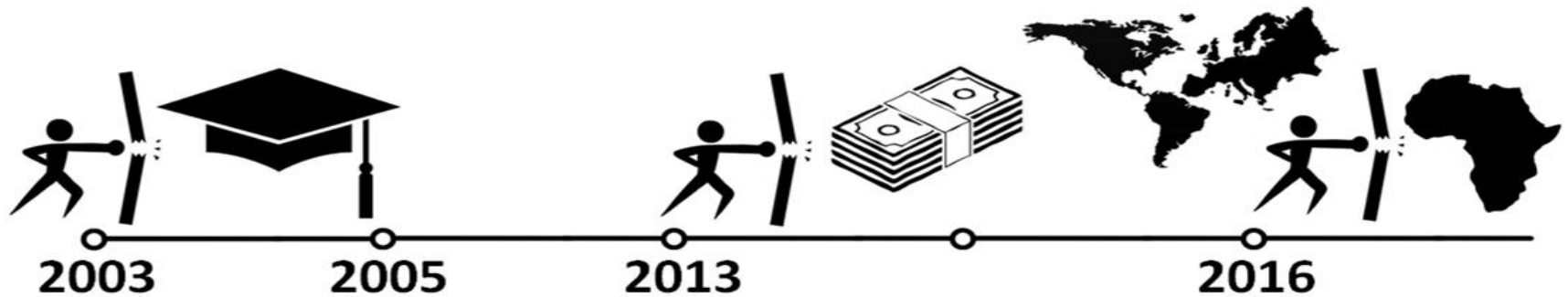


- +Vitesse**
- +Focus**
- +Compétition**

Réussir dans la tech en Afrique



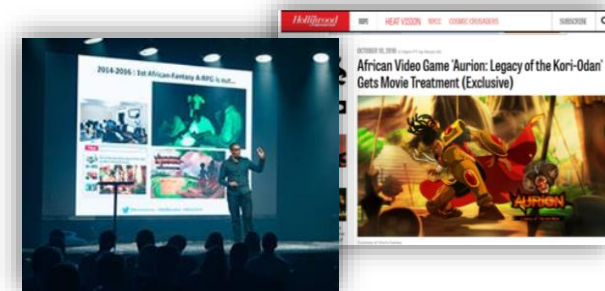
- +Flexibilité**
- +Diversifier rapidement**
- +Résilience & Détermination (Wallbreaking)**



Nous avons appris à faire des jeux vidéos sur internet en dépassant les limites de nos écoles africaines.

Nous avons effectué notre 1ère Seed-Stage sans VC ni banques (220K USD levés auprès de 98 investisseurs dans le monde)

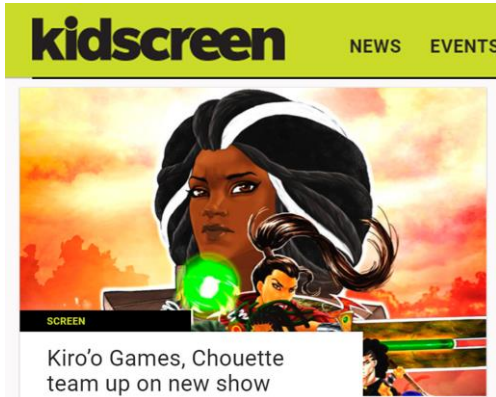
Nous avons sorti le meilleur jeu PC créé en Afrique subsaharienne avec un thème African-Fantasy.



Adaptation, Leadership, Management et Créativité sont l'ADN de la culture de notre entreprise.

Notre « traction »

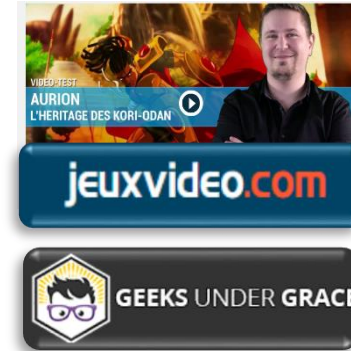
Notre 1er jeu : Aurion l'Héritage des Kori-Odan est aujourd'hui la marque African-Fantasy la plus forte conçue en Afrique



Nous avons un **partenariat pour une série Animée** avec le studio français Chouette&Co



Plus de **400 communiqués de presses sur Kiro'o et Aurion** comme référence pour le marché africain du jeu.



7/10 est en moyenne la note accordées à Aurion par les sites d'experts du gaming



De 2013 à 2016, notre modèle économique était de créer un jeu PC en Afrique et de le vendre aux USA.
(OK)



Nous voulons maintenant conquérir le marché africain du divertissement digital sur smartphones.

PROJECTIONS TECHS EN AFRIQUE SUB SAHERIENNE



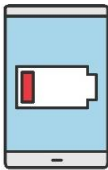
800 millions auront moins de 25 ans en 2030



50% auront un smartphone et internet



Le Mobile Money sera vulgarisé et disponible dans les API



Les africains ne pourront pas acheter de produits tech occidentaux. (Devise et hardware faible)



Projections réalisées en partenariat avec Huawei Afrique

Les défis

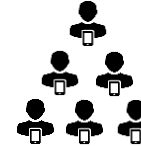


FORMATION DE LA RESSOURCE HUMAINE

INFRASTRUCTURE

INVESTISSEMENT

MARCHE DU JEU VIDEO AFRICAIN EN 2030



100 million de joueurs en Afrique sub saharienne payeront 0.27 USD par semaines pour des bonus digitaux dans les jeux.

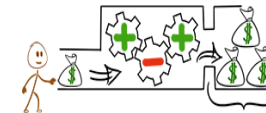


1.3Md USD Chiffre d'affaire annuel potentiel du marché du jeu vidéo africain en 2030



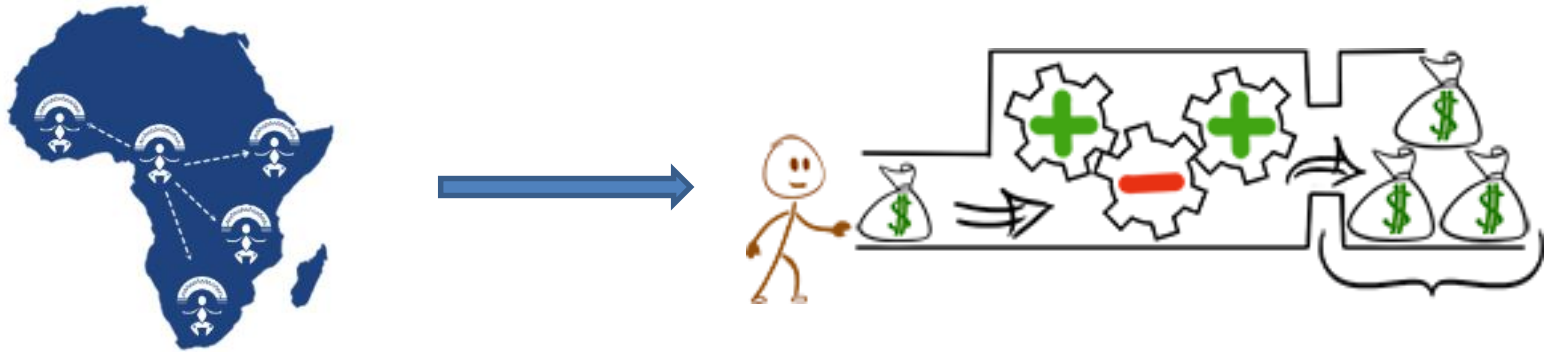
Kiroo veut avoir au moins 10% de part de ce marché

Pour générer **100 Million USD** De chiffre d'affaire annuel.



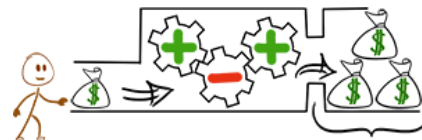
Nos premiers actionnaires auraient **100X Retour Sur investissement (RSI)**

Comment créer un des meilleurs studio de jeux vidéos capable de prendre 10% du marché émergeant du JV africain en 2030 ?



Et générer un Retour Sur Investissement de 100X pour nos premiers actionnaires ?*

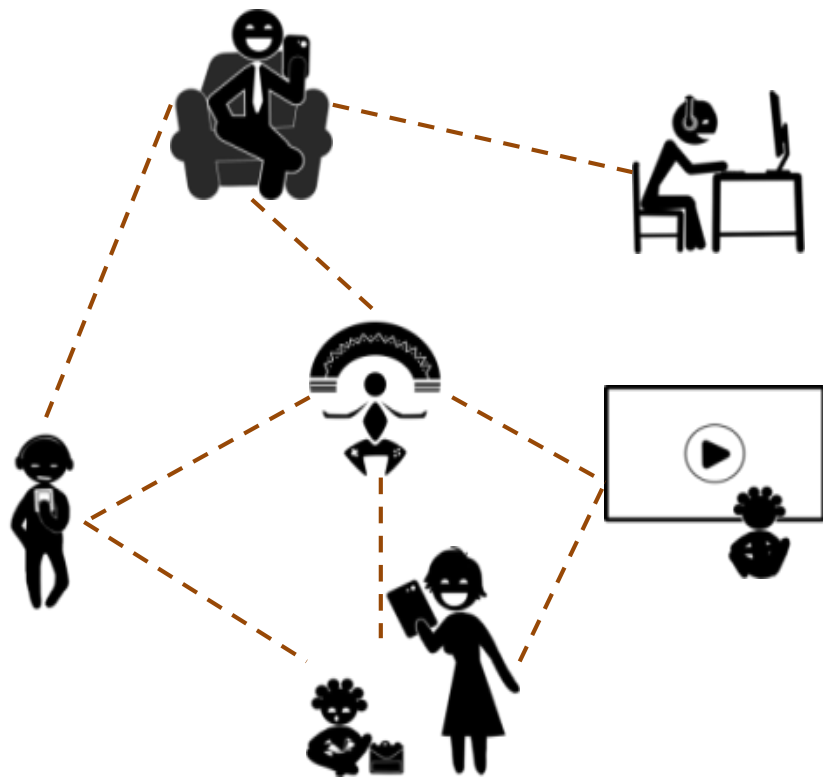
*** Ceci est un objectif pas une promesse**



100X RSI

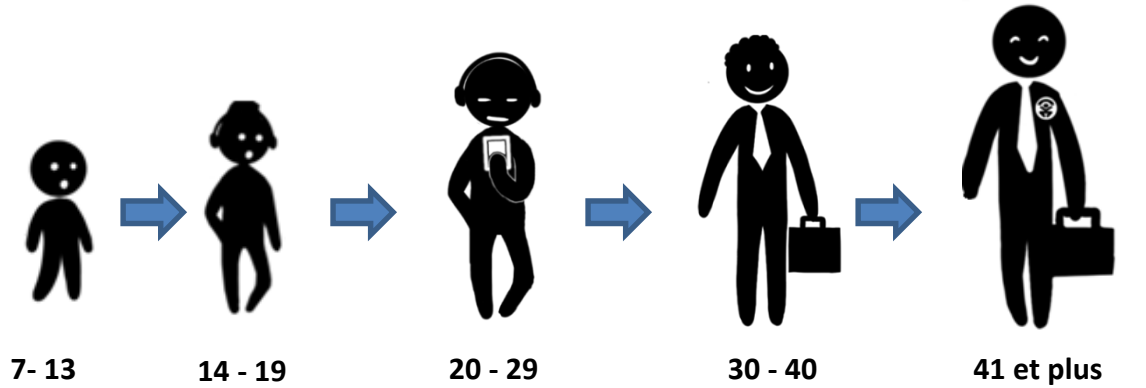
10M utilisateurs payants

Devenir la marque digitale de la famille Africaine



Offrir du Fantastique même dans la réalité.





Kiro'o Games

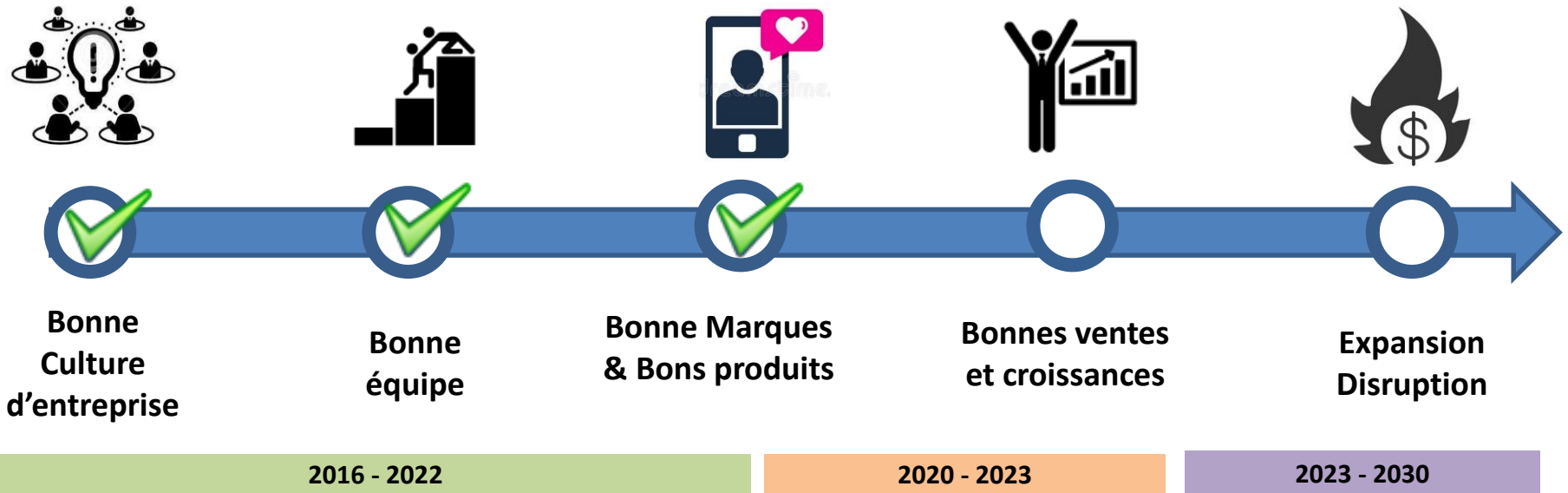
Jeux vidéo, BD, Animations pour distraire mais avec des scénarios sur « la construction de soi ».



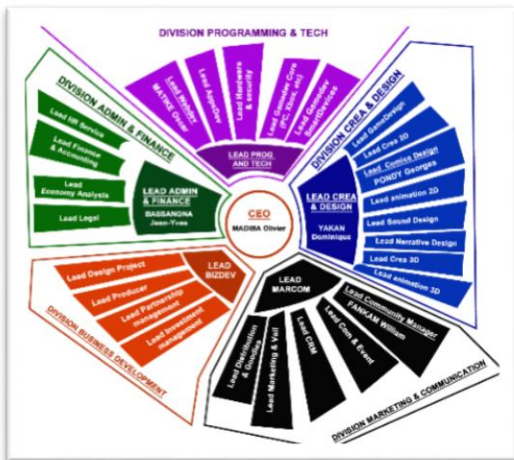
Kiro'o Rebuntu

Partager notre mindset pour bâtir l'Afrique du futur et soutenir au financement des projets.

Sur les cinq (5) étapes clés pour créer une entreprise de classe internationale
Kiroo a déjà réalisé trois (3)

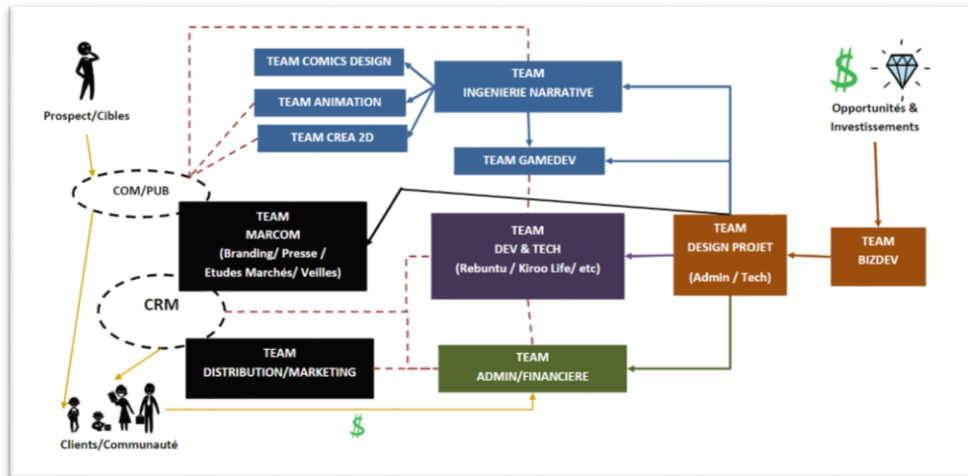


L'un des plus grands défis d'une entreprise de Tech est de bâtir une culture d'entreprise forte avec un esprit d'adaptation et d'innovation. Depuis 2016, nous avons testé et intégré une culture "Wallbreaker" dans notre processus.



Organigramme Solaire

(combinant le meilleur du leadership et du management)



Processus adaptatif et axé sur l'innovation



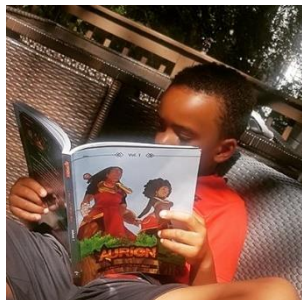
Human Centered Design

Design Thinking

Teamwork Rebuntu

La methode Da Vinci

Les gens avec beaucoup d'humour



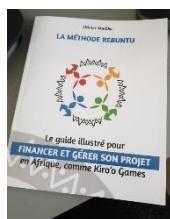
Marque African-Fantasy
Cross Media pour les
geeks dans le monde
(afrique, USA, Europe)



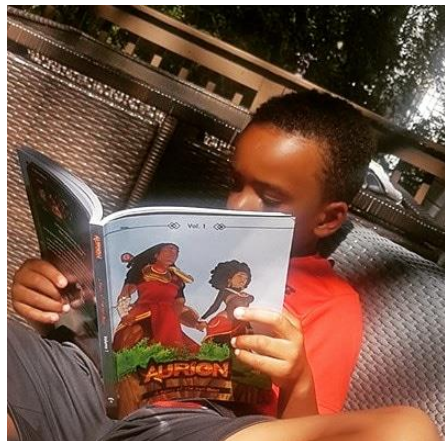
Simulation humoristique
de la société africaine
pour les jeunes adultes
africains.



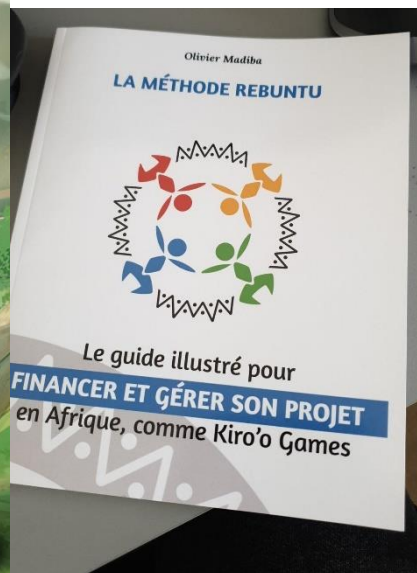
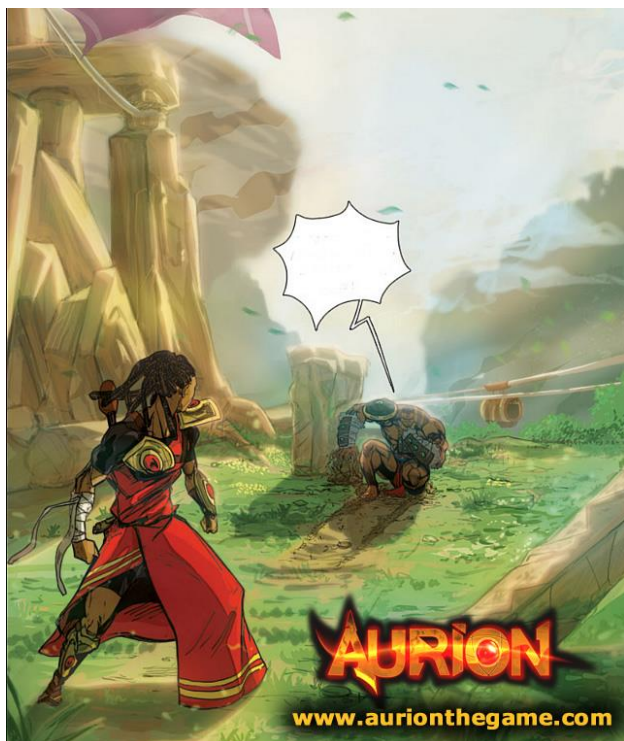
Chaîne de bistrot où
tout les geeks
d'Afrique vont manger



Partage de notre culture
d'entreprise et technologie
de levée de fonds



www.kirooworld.com



PORTÉE CROSS MEDIA DE AURION

En nous basant sur notre découpage scénaristique actuel, nous avons évalué que **notre univers peut générer les éléments suivants:**



La Saga des Kori-Odan possède **3 VOLETS PRINCIPAUX** déjà scénarisés.



L'Héritage des Kori-Odan n'est que le 1^{er} volet réalisé.

60 TOMES DE BD

Avec une moyenne par volet de 200 chapitres, 20 tomes en couleur ou noir et blanc. Une exploitation sur 20 à 30 ans.

MERCHANDISING

Dans le Character Design, nous avons fait des choix simples mais originaux qui facilitent l'exploitation de l'univers par les fans (Goodies, cosplay, etc)



15 SAISONS DE SÉRIES ANIMÉES

Selon les formats d'épisodes, on pourrait réaliser 5 saisons par volet avec le contenu actuel de l'œuvre.

12 FILMS ANIMÉS

3 films par Volet avec 3 scénarios Spin-Off sur des personnages et des événements phares de l'univers.

9 SAISONS DE SÉRIE LIVE ACTION

Selon la volonté d'approfondir le développement riche des personnages et des situations.

9 FILMS LIVE ACTION

Chaque volet peut générer une trilogie

3 JEUX RPG PC ET CONSOLES

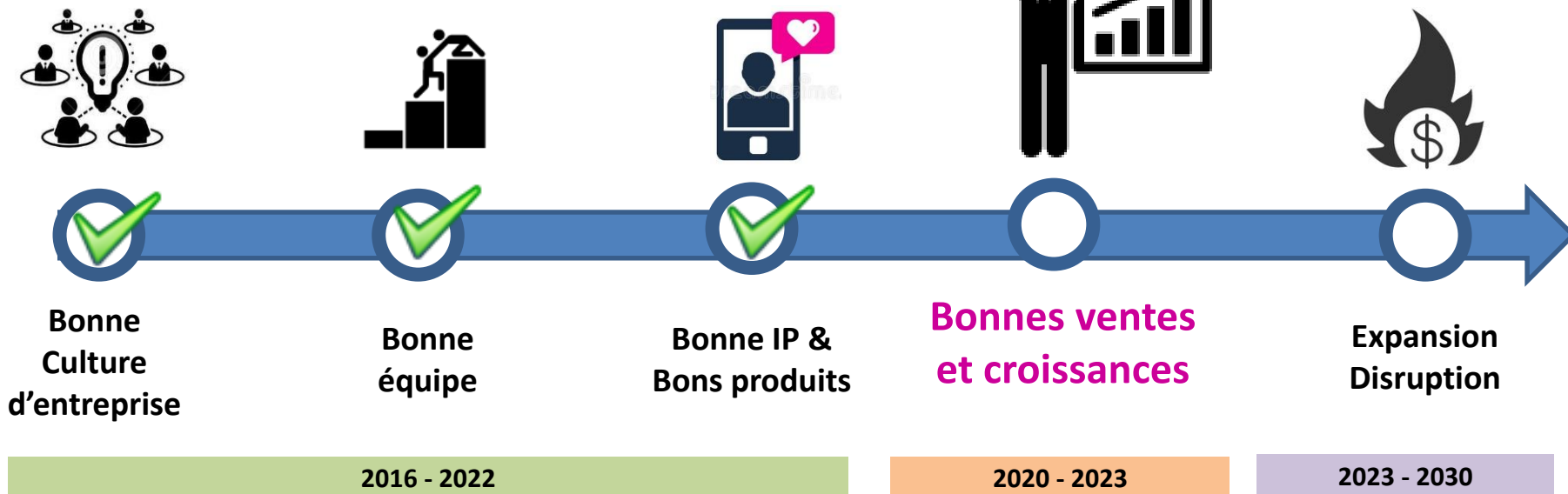
Dont le premier déjà réalisé en 2016. Il est même possible de faire des déclinaison en jeu de combat etc. autour de l'univers.

ADAPTATIONS MOBILES

L'univers peut être adapté sous toute les formes de jeux mobiles. Actuellement le studio a réalisé un mix de Candy Crush et de Street Fighter dans cet univers.



Vous investissez sur cette étape



Merci de votre temps - Kiro'o Team

MADIBA Olivier

Founder/CEO/Programmeur/Ecrivain

madiba@kiroogames.com

Présent depuis 2003, il a levé l'investissement de départ tout en codant le 1er jeu, en écrivant le scénario de 15 heures et en dirigeant tout le monde.



BASSANGNA Jean Yves

Co-Founder/CFO/RH/Musique

bassangna@kiroogames.com

Présent depuis 2010, il a conçu notre 1er processus de collecte de fonds, géré toute l'administration et les finances tout en faisant la meilleure musique de jeu africaine qui soit.



FUHNWI Lawrence

Lead Game Artist/ Game Designer /3D Artiste

fuhnwi@kiroogames.com

Présent depuis 2018, il dirige les équipes créatives sur toutes les IP de jeu et il dirige également la formation du studio en 3D.



MATIKE Jacques Oscar

Co-Founder/Lead Webdev/UI designer

j.matike@kiroogames.com

Présent depuis 2007, il a conçu toute l'interface utilisateur du jeu tout en créant les sites web et en gérant le matériel.

HONLA Eveline

Lead Marketing & Communication

honla@kiroogames.com

Présente depuis 2018, elle gère l'équipe marketing et communication du studio. Avec son équipe, elle a posé les fondations de notre stratégie d'acquisition et croissance.



PONDY Georges

Lead Comic Design

Présent depuis 2013, le meilleur dessinateur de bande dessinée du Cameroun avec 20 ans d'expérience. Il est le concepteur des personnages principaux du studio.



And 17 autres personnes gentiles/motives/dynamiques