



TSXV: SGW
OTC: SGLDF

ANGUILLA • LONDON • VANCOUVER



策划游戏为儿童，但为大家享受。

前瞻性陈述

本演示文稿中的某些部分是据有前瞻性的陈述。这些陈述包括那些对Shoal Games的业务计划和使用本认可的投资者私募基金募集资金的使用等。虽然Shoal Games认为这些具有前瞻性的陈述是出于合理的预估与假设，但是并不能保证其计划能够完全按期望进行，这也不一定是完全准确的假设，此次演讲内容具体包括以下内容：(i) Shoal Games将成功的致力于此文稿中提及的所有商业活动 (ii) Shoal Games 可以通过努力，成功的寻找与确认合适的投资者 (iii) Shoal Games 在双方同意的情况下与投资者签订协议并达成商业合作关系，(iv) Shoal Games 绝对不会用本次私募的资金进行与其无关的任何其他的商业任务，(v) Shoal Games的盈利点是非常高的并且运营成本非常低，这点将可以帮助Shoal Games以盈利的方式实现其业务计划。可能导致实际结果与预期产生重大差异的因素包括：-风险因素。我们不能保证这篇报告中提到的具有前瞻性的陈述一定会发生，如果它们都发生，Shoal Games也并不能保证会从中可以取得到的利益是与原计划相符的。特别是，Shoal Games并不能保证将来财务业绩。Shoal Games需要根据前状况更新或修改具有前瞻性的信息与其他，所以Shoal Games不承担任何关于更新和修改关于前瞻性的陈述的意图与义务，除非适用的法律规定。警戒读者，不要对据有前瞻性陈述的过分依赖。

问题：

- 孩子们爱玩游戏，想玩大量的APP
- 父母投入时间避免某些APP：
 - 侵入性广告
 - 不吸引人的内容
 - 昂贵的“内容门”和应用内购买
 - 高复杂性
 - 浪费的屏幕时间没有教育的好处
- 世界上许多独立的程序开发者**创造了最好的儿童游戏**，但很难在商店里找到。

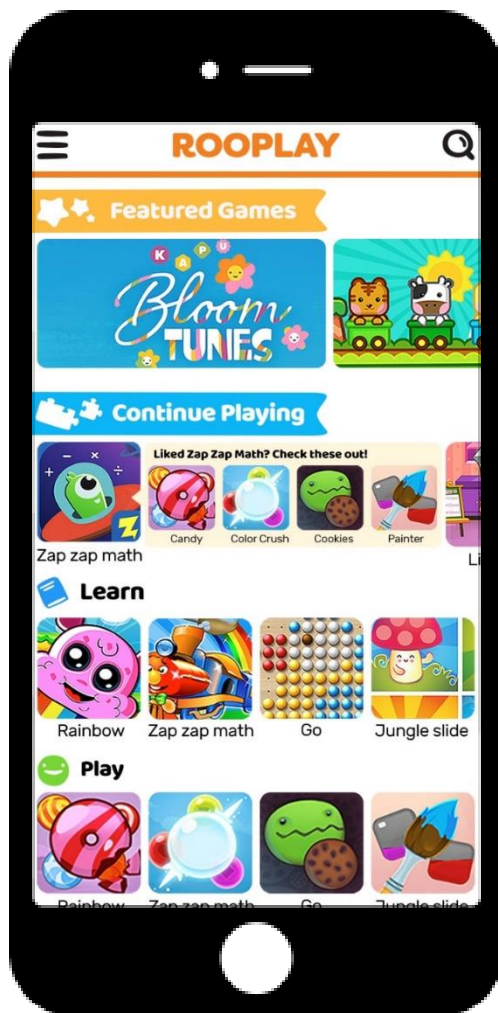


解决方案：Rooplay是一个给孩子玩的移动APP平台。

Rooplay一个基于应用程序的平台，儿童可以访问游戏和教育内容。

基于游戏APP的 学习

- 儿童获得信息和技能
- 儿童带领的经验
- 超过500场游戏现在每周增加更多
- 没有广告，没有应用内购买，也没有下载



利益

- 支持积极学习促进“积极的时间”
- 娱乐和教孩子，使孩子和父母都快乐

我们许可和/或从全世界的创意开发商处购买内容

许可内容

原创内容

教育课程

我们与品牌和有才华的开发商分享利润

我们发布质量品牌产品的管道

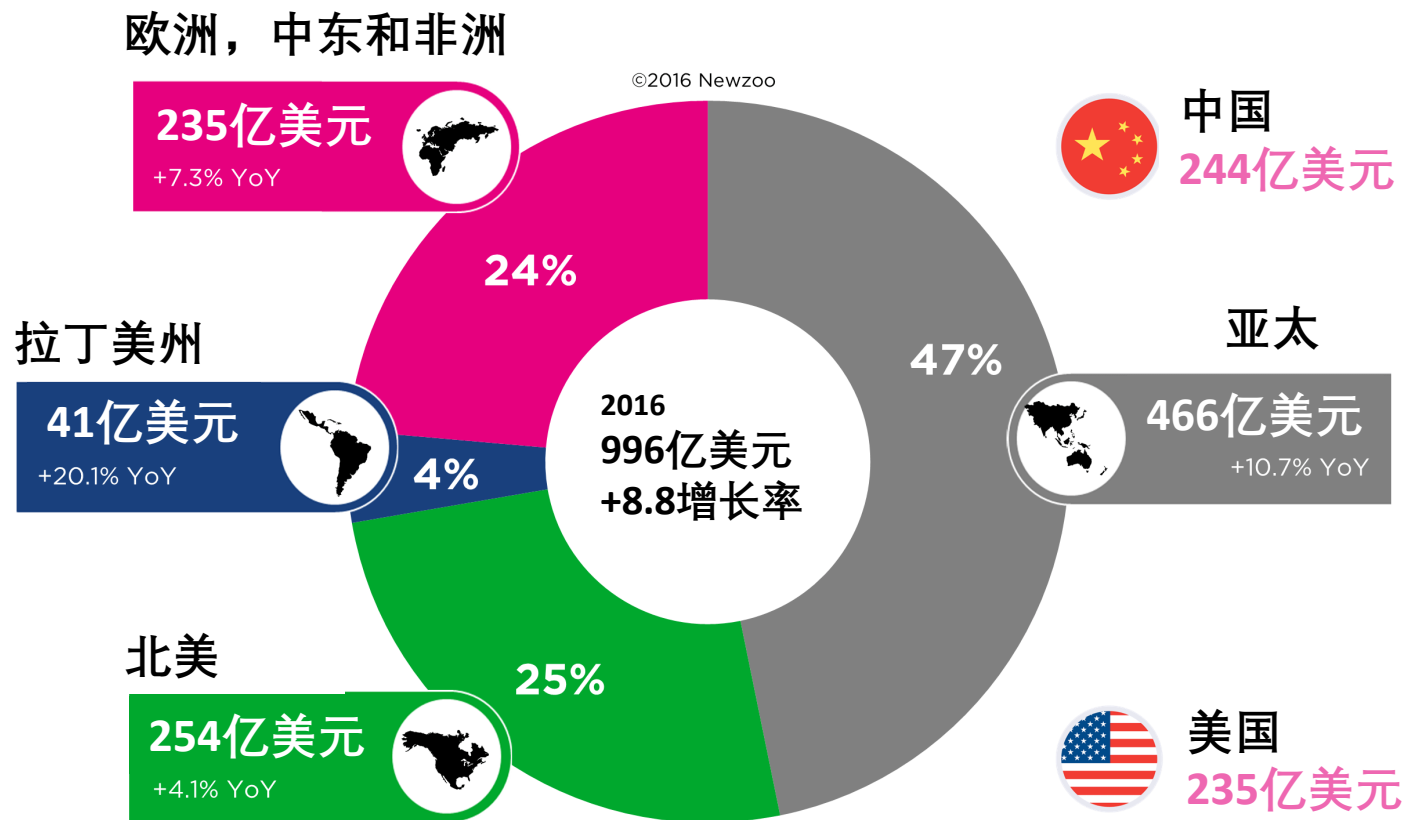
我们协调纯粹以儿童为主导的体验与数据





newzoo

2016 全球游戏市场 每个地区与同比增长率



Source: ©Newzoo | Q2 2016 Update | Global Games Market Report Premium
newzoo.com/globalreportpremium/

在2016全球游戏市场的
58%
的增长来自亚太地区

newzoo

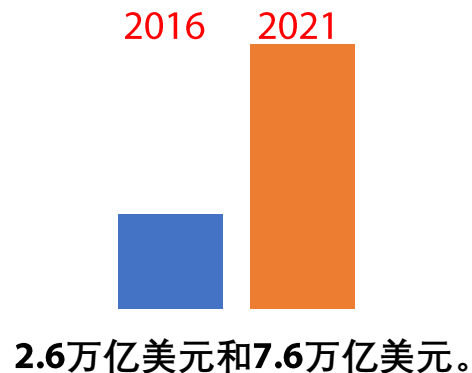
Confidential

市场：教育游戏需求正在增长！

根据环境洞察的详细报告： 游戏化学习产品的全球收益

“在2016个市场中，幼儿学习edugames产生的第二最高收入后大脑训练器。幼儿学习edugames全球年增长率为30.5%，收入将超过三至17亿美元取代大脑训练器以较大优势成为最创收edugames产品。”

其中
存在一个机会，Rooplay带领幼儿学习edugames市场有针对性的分配和参与这个游戏学习市场。



\$1,700,000,000 +30.5%

全球儿童早期学习Edugames产品收入将超过三2021

幼儿学习Edugames全球五年增长率

(数据取自：全球市场的2016-2021基于游戏的学习，环境的洞察力，LLC)



目标分布：跨区域营销活动

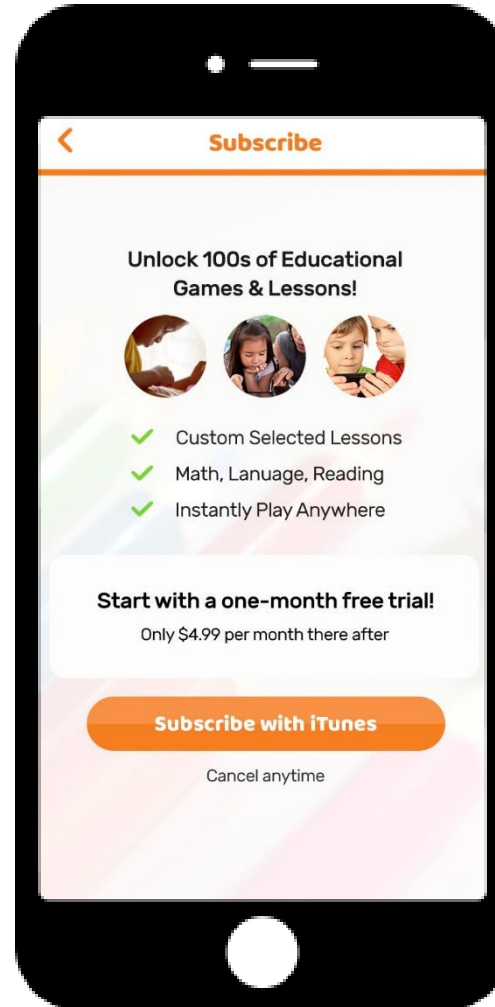
- 目标1阶段：北美洲，英国，法国，澳大利亚，新西兰，台湾，新加坡-Q2 2017
- 目标2阶段：中国（的目标），世界的-Q3 2017休息

营销策略：

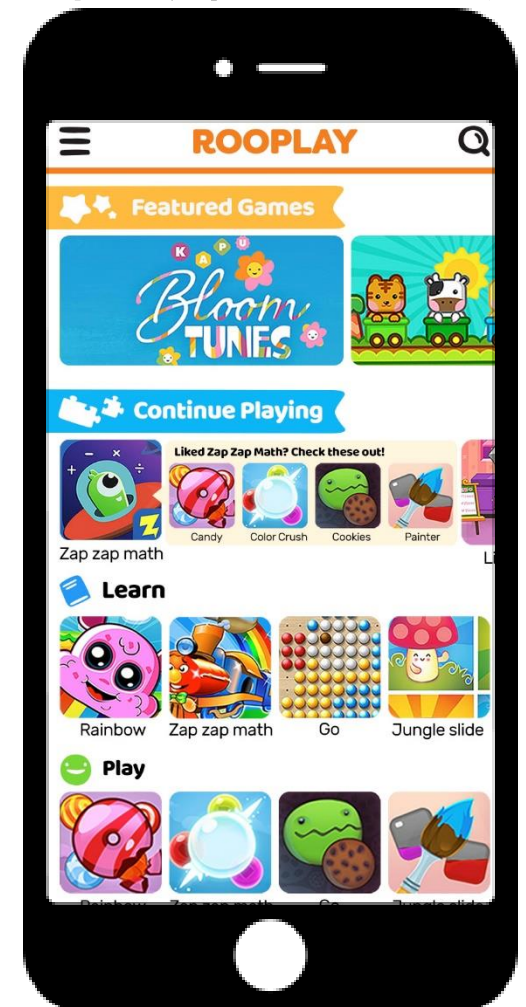
- 产品定位为苹果和谷歌应用商店功能（潜在的100万或更多下载每个应用程序）
- 积极的社交媒体营销与有偿收购（脸谱网、推特、Instagram、微博、微信）
- 病毒多媒体活动和游戏共享功能，以刺激额外下载
- 与移动网络安全分销伙伴关系的机会
- 与品牌领袖的战略内容伙伴关系

- 自由区包括小游戏的选择
- 玩家被锁定在大多数游戏，并提供免费试用
- 订阅完成与简单的移动确认
- 500+游戏Rooplay图书馆立即解锁在订阅

方便移动的确认



即时访问500+游戏



用户获取策略：利用品牌力量和参考销售

1：吸引新客户

品牌教育游戏的快速发展。

2：减少流失

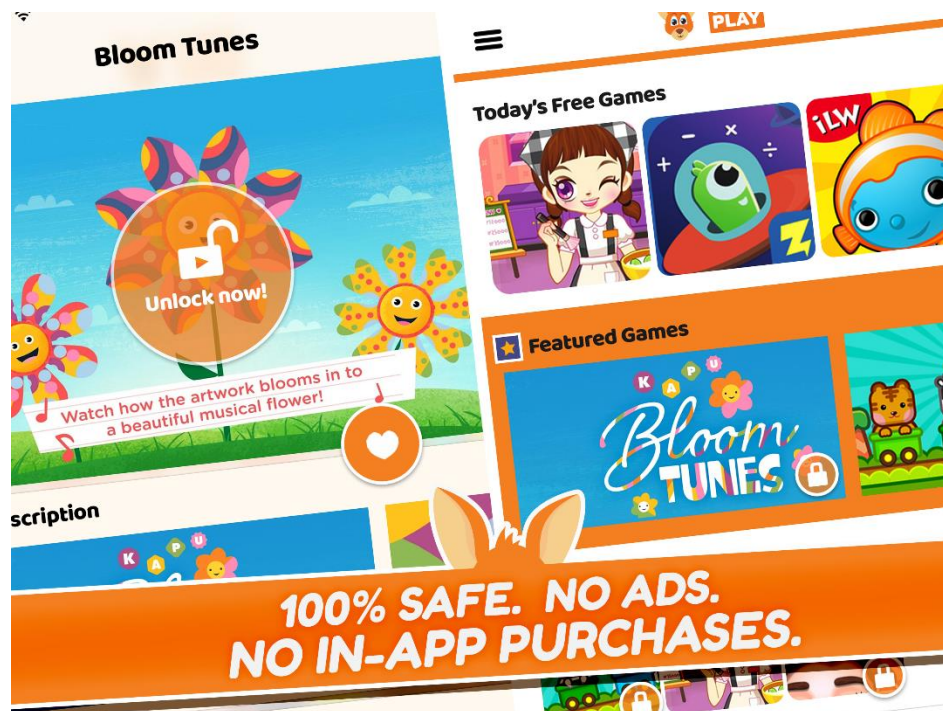
满足客户选择的游戏内容不断变化。

3：支持教育

促进早期学习，技术素养，STEM学习和教育

4：赚取经常性收入

处理Rooplay的溢价订阅。





BARCELONA 27 FEB-2 MAR 2017

Shoal Games（与伦敦国王学院的合作伙伴）被 **GSMA**（大会组织者）邀请参加**2017年2月27日至3月2日**在巴塞罗那举行的移动世界大会的创新城市。来自移动公司的超过**10万人**世界，**Shoal Games**将展示**Rooplay**选择的品牌合作伙伴。

“THERE’S A HYPOTHESIS IN THE INDUSTRY THAT CONTENT IS AN IMPORTANT DIFFERENTIATOR IN WIRELESS, AND THIS ALLOWS US TO TEST THE EFFECT OF EXCLUSIVE CONTENT ON CUSTOMER ACQUISITION AND RETENTION WITHOUT US SPENDING BILLIONS LIKE OUR BIGGER COMPETITORS.”

MARCELO CLAURE, SPRINT CORPORATION

“这是行业中的一个假设，即内容是无线的**重要差别**，并且这允许我们测试**独家内容**对客户获取和保留的影响，而不需要像我们的大宗竞争者那样的支出。

MARCELO CLAURE，美国SPRINT公司

分布：平台

Apple iOS



Google Android



Rooplay InstantPlay platform



问：为什么要三个平台？

答：在苹果和Google生态系统中的传统应用发布具有挑战性，因为有超过300万个应用可用。通过创建一个将游戏和教育应用程序为特色的平台，我们可以为用户和开发人员创造长期价值。

问：为什么专注于英语儿童教育

A：通过游戏学习独立于语言。幼儿甚至不知道他们在学习英语，因为他们玩游戏。英语在全世界使用，因此有大量的观众想要学习英语。

概要

发行人：	Shoal Games Ltd. (「SGW」或「公司」)
产品：	普通股加本公司认股权证的私募
提供价格：	每股普通股加币元\$ 0.45 - 6个月半认股权证，执行价格为0.55加币 - 一年半认股权证，执行价格为0.65加币。
量：	最高可达300万美元。
使用收益：	募集资金的初步收益将用于资助本公司未来十二个月的业务计划的执行，包括： Rooplay 玩家获得成本2,500,000美元 业务费用500,000美元 (包括：投资者关系)
预期成果*：	有关用户获取计划，请参阅下一张幻灯片。

用户获取计划

	12 Month User Acquisition Plan																	
	Q2 Total	Q3 Total	Q4 Total	Q1/18 Total	12 months Total													
Rooplay UA Spend	\$ 600,000	\$ 900,000	\$ 900,000	\$ 900,000	\$ 3,300,000	<table><tr><th colspan="2">UA Metrics</th></tr><tr><td>UA Cost</td><td>\$ 2.00</td></tr><tr><td>Conversion %</td><td>3.5%</td></tr><tr><td>Monthly Subscription Fee</td><td>\$ 5.25</td></tr><tr><td>Platform Fees</td><td>17.5%</td></tr><tr><td>License Fees</td><td>19%</td></tr></table>	UA Metrics		UA Cost	\$ 2.00	Conversion %	3.5%	Monthly Subscription Fee	\$ 5.25	Platform Fees	17.5%	License Fees	19%
UA Metrics																		
UA Cost	\$ 2.00																	
Conversion %	3.5%																	
Monthly Subscription Fee	\$ 5.25																	
Platform Fees	17.5%																	
License Fees	19%																	
Rooplay Paid Installs	\$ 300,000	\$ 450,000	\$ 450,000	\$ 450,000	\$ 1,650,000													
Rooplay Free Installs	\$ 300,000	\$ 450,000	\$ 450,000	\$ 450,000	\$ 1,650,000													
Rooplay New Subscribers	\$ 10,500	\$ 31,500	\$ 31,500	\$ 31,500	\$ 105,000													
Rooplay Total Subscribers	\$ 10,500	\$ 42,000	\$ 73,500	\$ 105,000														
Rooplay Gross Revenue	\$ 73,500	\$ 496,125	\$ 992,250	\$ 1,488,375	\$ 3,050,250													
Rooplay Platform Fees	\$ 12,863	\$ 86,822	\$ 173,644	\$ 260,466	\$ 533,794													
Rooplay License Fees	\$ 11,521	\$ 77,768	\$ 155,535	\$ 233,303	\$ 478,127													
Rooplay Net Revenue	\$ 49,116	\$ 331,536	\$ 663,071	\$ 994,607	\$ 2,038,330													
PROFIT (LOSS)	\$ 24,384	\$ 164,589	\$ 329,179	\$ 493,768	\$ 1,011,920													

请参阅前瞻性声明免责声明。

Confidential

处置程序的用途：Facebook用户获取示例*

通过Facebook广告，我们可以达到数亿可能的Rooplay安装。

目标：有幼儿的父母

用户获取成本：每次安装2.00美元

如果玩家指向别人=免费安装

因此，有效每次安装费用（eCPI）= 1.00美元

经验表明：

3.5%的安装次数转化为长期付费订阅者

订阅者每月支付4.99美元。

The screenshot displays the Facebook Audience Targeting interface with the following settings:

- Platform:** iOS only (selected)
- Min. Operating System:** 9.2
- Device Selection:** iPads (all), iPods (all), iPhones (all) (all selected)
- Wireless Connection:** All mobile users (selected)
- Locations:** Everyone in this location (selected)
 - Country: United States
 - Map view showing the United States with a pin in the Northeast.
- Age:** 25 - 45
- Gender:** Women (selected)
- Languages:** Enter a language...

Right Panel:

- Tips:** Create Lookalike Audience. Facebook can find more people that are similar to people who install your app or purchase in your app. Create a Lookalike Audience.
- Audience Definition:** A gauge showing the audience selection is fairly broad.
- Audience Details:**
 - Location: United States
 - Age: 25 - 45
 - Gender: Female
 - Currently using devices: iPads (all), iPods (all) or iPhones (all)
 - Currently using OS: iOS version 9.2 or higher
 - People Who Match: Interests: Bingo Bash or Bingo Blitz
- Potential Reach:** 830,000 people

Confidential

投资者必须找到公司：

- 市场-SGW准备的产品有3个已完成移动产品-可以获得显著的市场推出付费玩家。
- 早期的颠覆性产品-Rooplay机会没有竞争对手流早期学习手机游戏。
- 长期发展目标-SGW业务计划专注于持续快速增长容易由于第一次进入全球市场的努力获得幼儿学习
- 有成功历史的领导人-SGW的开发团队已经超过100人，年手机游戏开发经验和成功的手機游戏推出几十个过去几年。
- 有效利用收益-只有移动游戏营销环境可以通过社交媒体提供这样的集中成本有效的用户获取。



内容来自世界上最有才华的开发者。

“优秀”学习游戏的可用性没有限制。在移动设备上提供儿童友好的用户体验。

专为平板电脑和移动设备设计的游戏。

无缝转换从免费到订阅完全访问。

上市公司。

ABCMouse.com



订阅提供了数百个游戏，导致额外的教育游戏，可以单独购买。

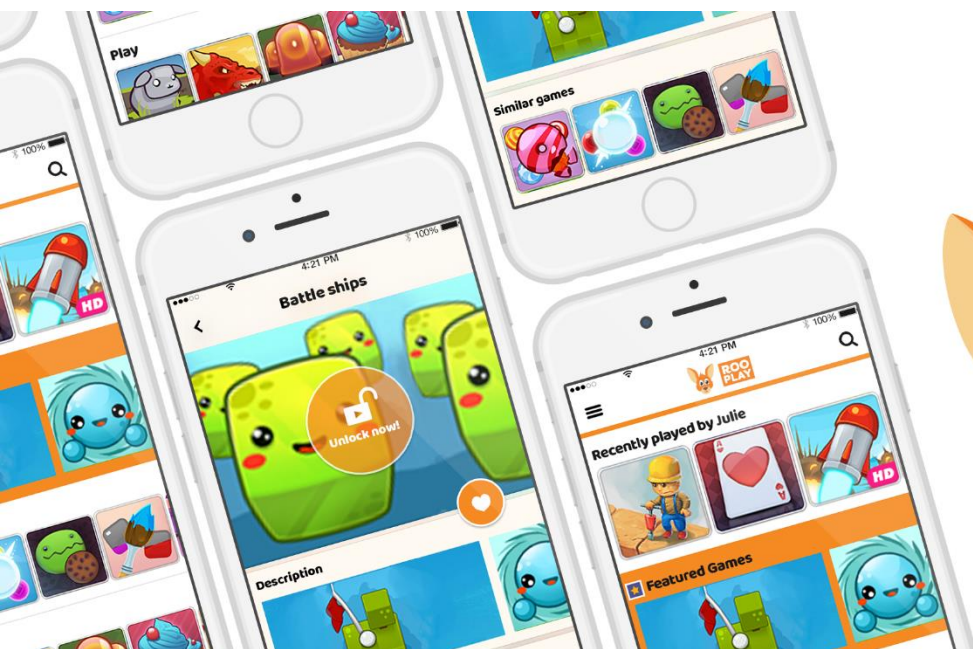
最初基于浏览器的游戏。

内部制作的遊戲。

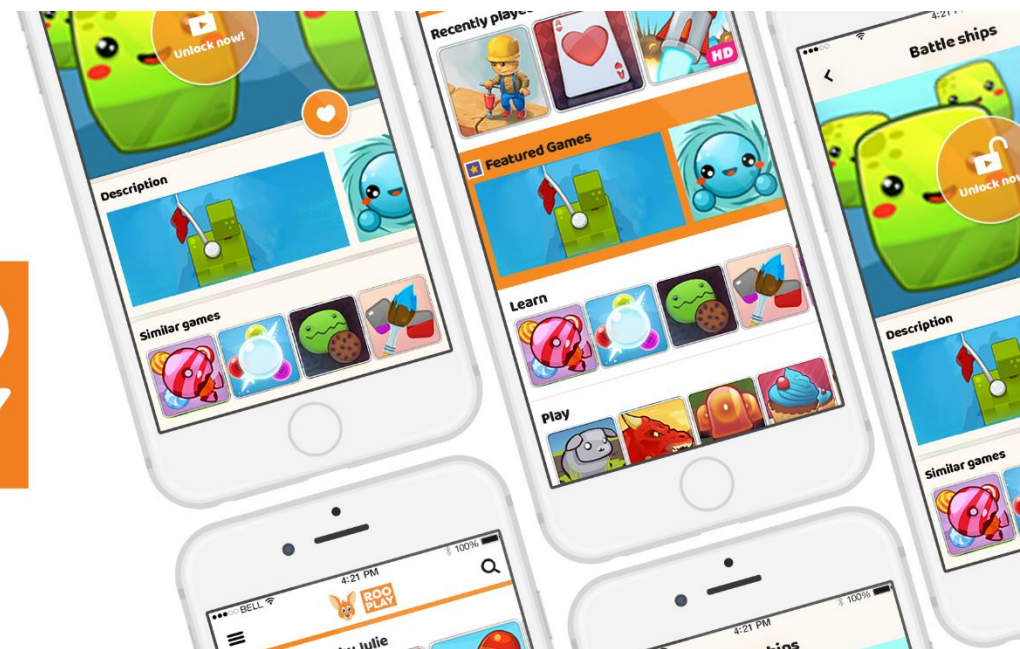
成立于2007年，于2010年推出。

估值超过10亿美元。

民营企业。



ROO
PLAY





TSXV: SGW
OTC: SGLDF

ANGUILLA • LONDON • VANCOUVER

谢谢您！

Contact us!

www.shoalgames.com

Tarrnie Williams +1 (604) 720 9258
Allen Fan 范天宇 +1 (778) 689 5555
+886 (96) 636 5578

Tarrnie@shoalgames.com
Allen@shoalgames.com