



Skinwallet

Prezentacja inwestorska



Nasza wizja

Skinwallet

Na przełomie lat gry multiplayer stały się istotnym medium wyrazu dla graczy. Przestrzeń wirtualna pozwala na wyrażanie siebie graczom poprzez budowanie własnego wizerunku za pomocą przedmiotów/skórek, które modyfikują wygląd broni, a co za tym idzie postaci. Wygląd w grze obrazuje status gracza i pozwala na wyróżnienie mu się spośród tłumu.

Działalność spółki ma za zadanie prowadzić do usprawnienia procesów powiązanych z budowaniem wizerunku w grach. Tworzymy rozbudowane rozwiązania technologicznie usprawniające procesy wyceny, wymiany, eksploracji czy też uzyskiwania realnej wartości z dóbr cyfrowych.



E-sport i dobra cyfrowe to przyszłość

Skinwallet

E-sport



- Forma rywalizacji, w której areną starć zawodników są gry komputerowe.
- Zawody e-sportowe często przyjmują formę zorganizowanej wieloosobowej gry komputerowej, gdzie zawodowi gracze prowadzą rozgrywkę indywidualnie lub w drużynach, zebrani fizycznie (tzw. LAN party) lub przez Internet.
- Mimo tego, że zawody i inne formy rywalizacji stanowią od dawna część kultury gier komputerowych, przez dłuższy czas były traktowane jedynie rozrywkowo, rozgrywane przez amatorów.
- Od kilku lat e-sport się profesjonalizuje oraz zyskuje na popularności

Dobra cyfrowe



- „Dobra cyfrowe” to pojęcie odnoszące się do szerokiego katalogu przedmiotów z gier, którymi można handlować. Mają różną specyfikę, środowisko, sposoby implementacji, monetyzacji i dystrybucji.
- Są to m.in. wirtualne waluty (złoto, diamenty, monety, kredyty, które działają analogicznie do konwencjonalnych pieniędzy) oraz przedmioty używane w grach, w tym przede wszystkim skóry na broń (tzw. „skiny”)

Rynek e-sportu

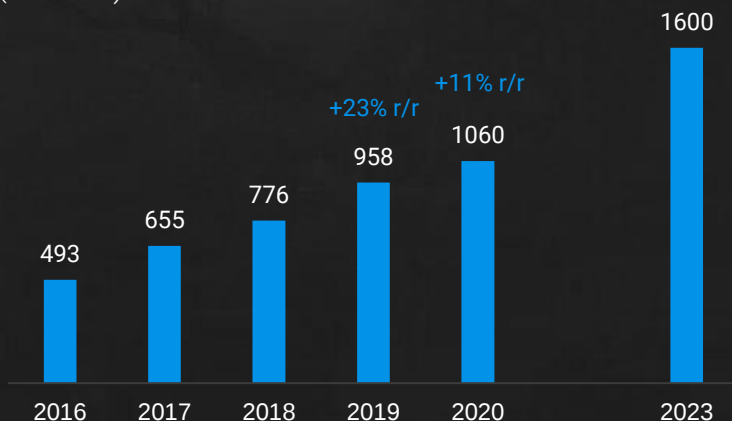
Skinwallet

1,1 MLD USD Szacowana wartość rynku e-sportu w 2020 r.

495 MLN ludzi to e-sportowa widownia w 2020 r.

Wartość globalnego rynku e-sportu (mln USD)

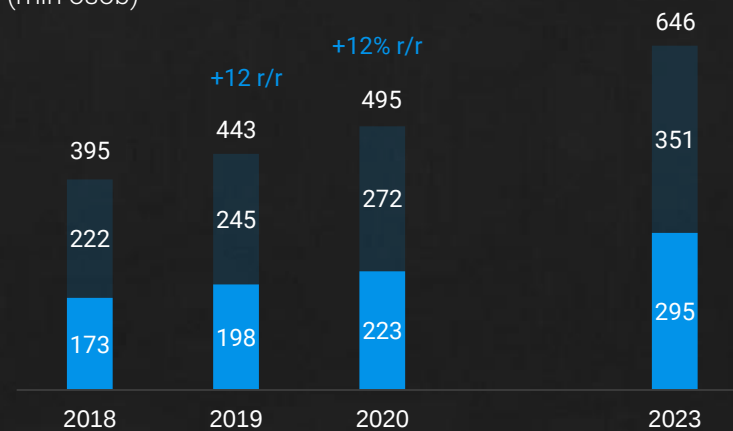
+15%
CAGR



Na podstawie raportu Newzoo Global Games Market 2018, 2019 i 2020

Widownia e-sportowa (mln osób)

+9%
CAGR

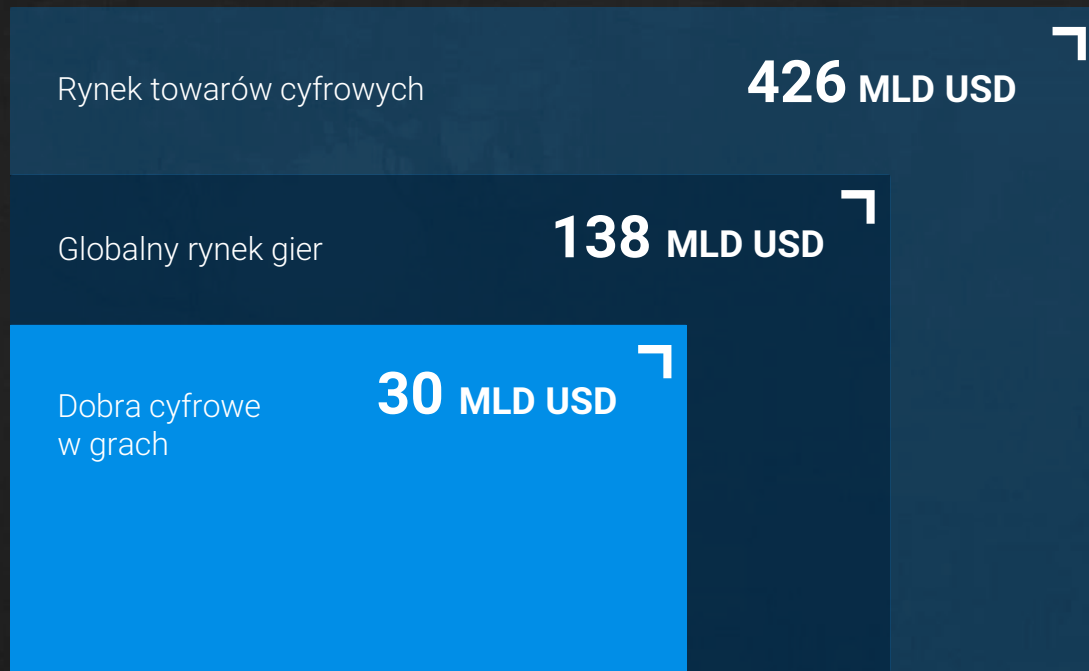


Na podstawie raportu Worldwide eSports viewer numbers 2018-2023. Statista

■ Entuzjaści ■ Okazjonalni widzowie

Ogromny i rosnący rynek dóbr cyfrowych

Skinwallet



- Ogromne i szybko rozwijające się rynki: towary cyfrowe, gry i towary w grze
- Gry są najszybciej rozwijającym się sektorem rynku towarów cyfrowych, który obejmuje także filmy, muzykę i publikacje cyfrowe
- Rynek gier osiągnie wartość **196 mld USD w 2022**
- Rynek dóbr cyfrowych w grach osiągnie **190 mld USD w 2025**
- Cyfrowe dobra w grach: transakcje od kilku centów do 6 mln USD (sprzedaż wirtualnej planety)

Perspektywy rozwoju rynku dóbr cyfrowych

Skinwallet



Utrzymanie wysokiej dynamiki przez kolejne lata, które związane będzie m.in. z intensywnym rozwojem branży e-sport oraz pojawianiem się nowych tytułów korzystających z monetyzacji za pomocą dóbr cyfrowych.



Wzrost ilości popularnych tytułów opartych o otwarte ekonomie, co będzie wynikało z chęci powtórzenia sukcesów takich tytułów jak CS:GO czy Dota2.



Ogromny wzrost popularności gier posiadających mechanizmy generowania przychodów dla graczy, ale również dla streamerów i influencerów za pomocą dóbr cyfrowych - nowej waluty e-gamingu.

+22,3%

Prognostowany CAGR wartości globalnego rynku dóbr cyfrowych

190 mld USD

Prognostowana wartość globalnego rynku dóbr cyfrowych w grach w 2025 roku

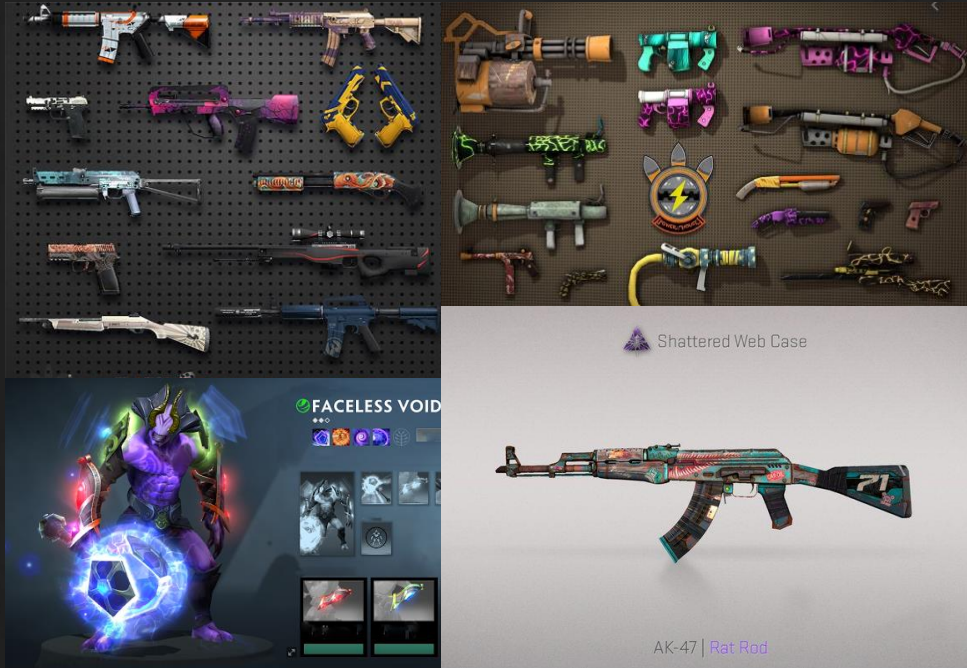
Skins – najpopularniejsze dobra cyfrowe wyróżniające wizerunkowo gracza

Skinwallet

Wzrost popularności rozgrywek oraz gier e-sportowych wspiera również rozwój obrotu dobrami cyfrowymi.

Gracze inspirowani wyglądem popularnych zawodników lub streamerów wydają krocie na modyfikacje swoich postaci w grze. Efektem tego jest bardzo duża różnorodność dóbr cyfrowych, a ich handel stał się zupełnie osobnym segmentem rynku.

Skórki na broń, czyli tzw. Skiny są zaś najpopularniejszym dobrem cyfrowym wyróżniającym wizerunkowo graczy.



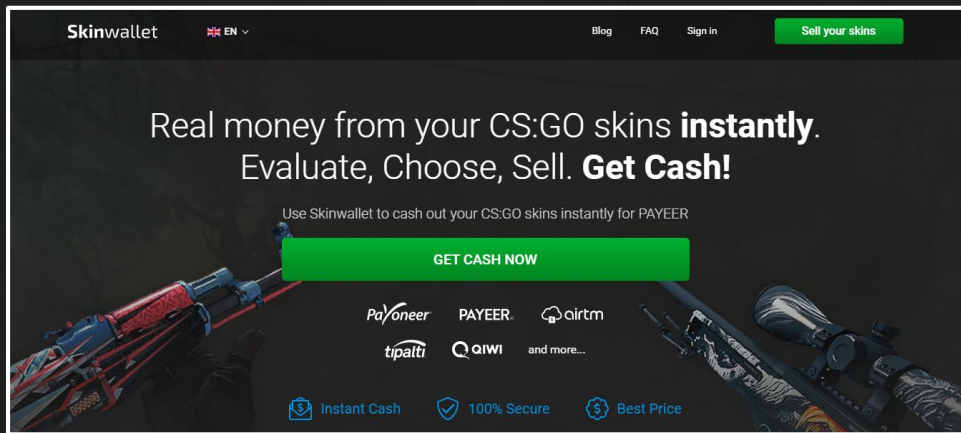
Kim jesteśmy?

Skinwallet

Skinwallet to platforma do łatwej i bezpiecznej sprzedaży dóbr cyfrowych, aktualnie wirtualnych przedmiotów z gier. Obecnie można na niej handlować m.in. skinami z CS:GO, Dota 2 czy Team Fortress 2.

Jesteśmy jednym z największych serwisów skupujących metodą mass-deposit na rynku i największą polską stroną zajmującą się handlem skinami. Metoda mass-deposit pozwala dużej liczbie graczy sprzedać dowolne skórki w prosty i bezpieczny sposób.

Dzięki rozbudowanej analityce danych i mechanizmom machine learning możemy w sposób zautomatyzowany wycenić przedmioty i dokonać transakcji.



Silny i doświadczony zespół

Skinwallet

Zespół zarządzający



Kornel Szwaia
CEO & Co-founder

6 lat zarządzania i rozwoju globalnego produktu

Współzałożyciel drugiej największej sieci reklamowej Shorte.st z ponad 2 milionami użytkowników o globalnym zasięgu



Dawid Chomicz
CTO & Co-founder

Ponad 9 lat doświadczenia w budowaniu wysoce skalowalnych systemów globalnych

Współzałożyciel drugiej największej sieci reklamowej Shorte.st z ponad 2 milionami użytkowników o globalnym zasięgu

Obecnie zespół SkinWallet składa się z kilkunastu specjalistów oraz licznych współpracowników z kluczowych dla działalności spółki obszarów. Planowana rozbudowa zespołu, głównie w obszarach programistów i marketingu.

Kluczowi doradcy



Michał Wrzolek

Inwestor VC, dyrektor inwestycyjny w Tar Heel Capital Pathfinder. Wspiera firmę w opracowywaniu i wdrażaniu strategii



Arkadiusz Seńko

Twórca akceleratorów Tar Heel Capital Pathfinder i RedSky, doświadczony inwestor VC wielu firm technologicznych o wysokim potencjale wzrostu, w tym platformy e-sportowej Challenge.me.gg i firmy do stremowania gier vortex. Wspiera firmę w tworzeniu strategii i rozwoju biznesu

Natychmiastowa sprzedaż

Skinwallet prowadzi obecnie model biznesowy w formie natychmiastowej sprzedaży. Model ten wykorzystuje algorytmy do generowania zysku ze sprzedaży nabytych przedmiotów, pozwalając na generowanie 15-20% marży ze sprzedaży. Skiny są nabywane od graczy po okazjonalnych cenach poprzez oferowanie im możliwości wypłaty zarobionych pieniędzy w ciągu kilku minut z wykorzystaniem popularnych systemów płatności takich jak np. Payeer, Payoneer, Airtm, Tipalti i innych. Następnie **Skinwallet** przeprowadza automatyczną sprzedaż dóbr wykorzystując algorytmy wyceny i maksymalizuje ich wartość sprzedaży poprzez różne zewnętrzne platformy.

**Użytkownicy
– sprzedawcy**



Skinwallet



Marketplace

(wewnętrzne
lub zewnętrzne
np. Bitskins)

- Natychmiastowa wypłata
- Algorytmy stosowane do zarządzania ryzykiem i zwiększania różnicy cen
- Dane historyczne wykorzystane do optymalizacji procesu wyceny

Marketplace (giełda)

Skinwallet zamierza stworzyć drugą odnogę działalności, operującą również na rynku dóbr cyfrowych, jaką będzie platforma **Skinwallet Marketplace**. Model ma się opierać na świadczeniu usługi dostarczania platformy do handlu dobrami cyfrowymi z gier i czerpaniu zysków z pobierania opłat od przeprowadzonych transakcji w formie prowizji od wartości transakcji.

**Użytkownicy
– sprzedawcy**



**Skinwallet
MARKETPLACE**



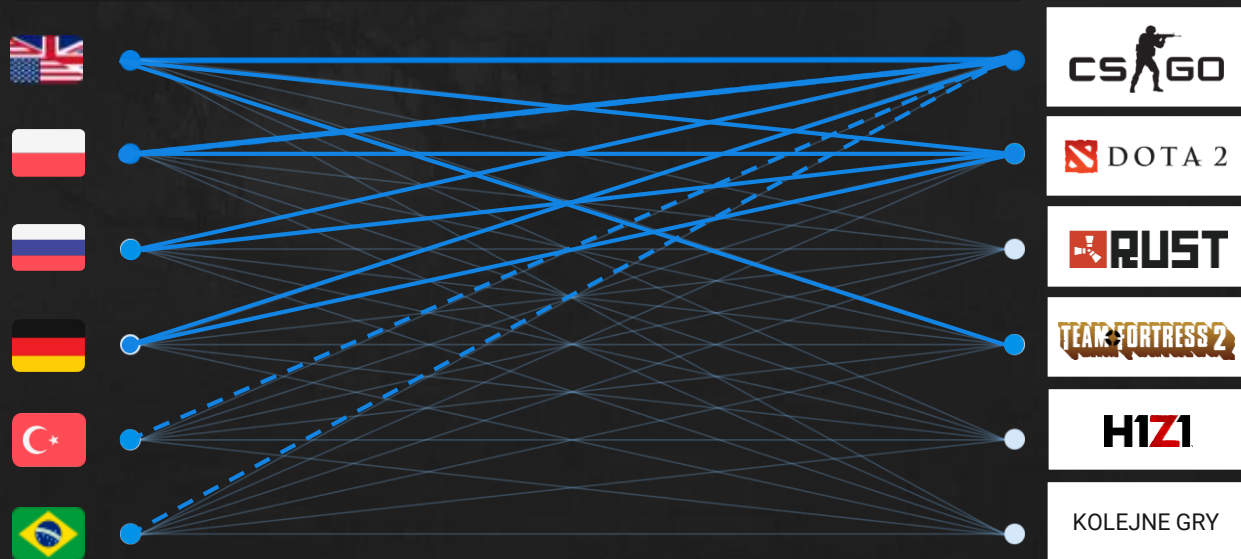
**Użytkownicy
– kupcy**

- Data rozpoczęcia: Q3 2020
- Więcej intencji użytkowników: sprzedawaj, kupuj i wymieniaj
- Skinwallet jako gwarant transakcji
- Projekt zrealizowano zgodnie z harmonogramem, w marcu udostępniono katalog produktów

Łatwa skalowalność biznesu

Skinwallet

Utworzono 9 z ponad 30 najbardziej opłacalnych połączeń
Większość z nich wprowadzona będzie w 2020 r.



- Nowe gry (H1Z1, RUST itp.)
- Nowe wersje językowe
- Nowe systemy płatności
- Marketing wokół wydarzeń e-sportowych
- Optymalizacja platformy
- Monetyzacja zapasów (nowe rynki, sprzedaż hurtowa, optymalizacja algorytmu)

— Bieżąca operacje - - - Praca w toku — Potencjał wzrostu

Działania w zakresie PR i świadomości marki Skinwallet w celu zwiększeniu widoczności

- Youtubers / Influencers / Streamers (współpraca z najlepszymi kanałami YouTube, streamerami Twitch i użytkownikami platformy reddit)
- Sponsoring turniejów (StarLadder / loot.bet hotshot series)
- Integracje w transmisji na żywo (GRID)
- Facebook i Instagram nie są szeroko wykorzystywane w marketingu gier i e-sportu

Integracje Skinwallet z kanałem mediów społecznościowych do gier - 25 milionów wyświetleń miesięcznie

Skinwallet zintegrowany z e-sportową transmisją na żywo - 2,5 mln widzów miesięcznie

Skinwallet

AK-47 : NEON RIDER
SELL YOURS FOR \$90 NOW!

KSCERATO
250 AK-47 KILLS

100% Secure
Best Price
Instant Cash

FOR SKINS

Trustpilot

BANS

MAP DRAFT
POWERED BY GRID

BANS

PICK

81

TRICKED

GRID

Skinwallet

Dynamiczny wzrost

Skinwallet

6,7 MLN PLN

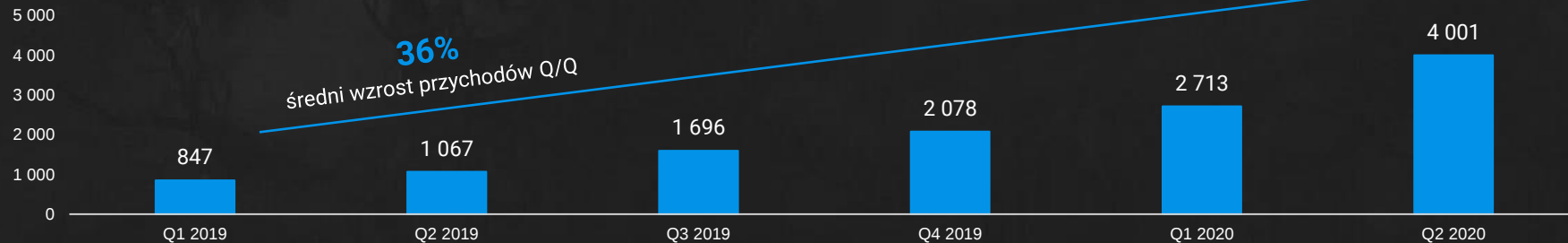
przychodów w H1 2020

Kilkukrotny

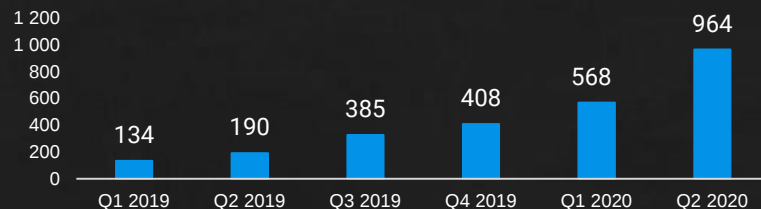
planowany wzrost przychodów w 2020

Utrzymanie dynamiki wzrostu przychodów
na poziomie około 30% Q/Q w 2020

Przychody

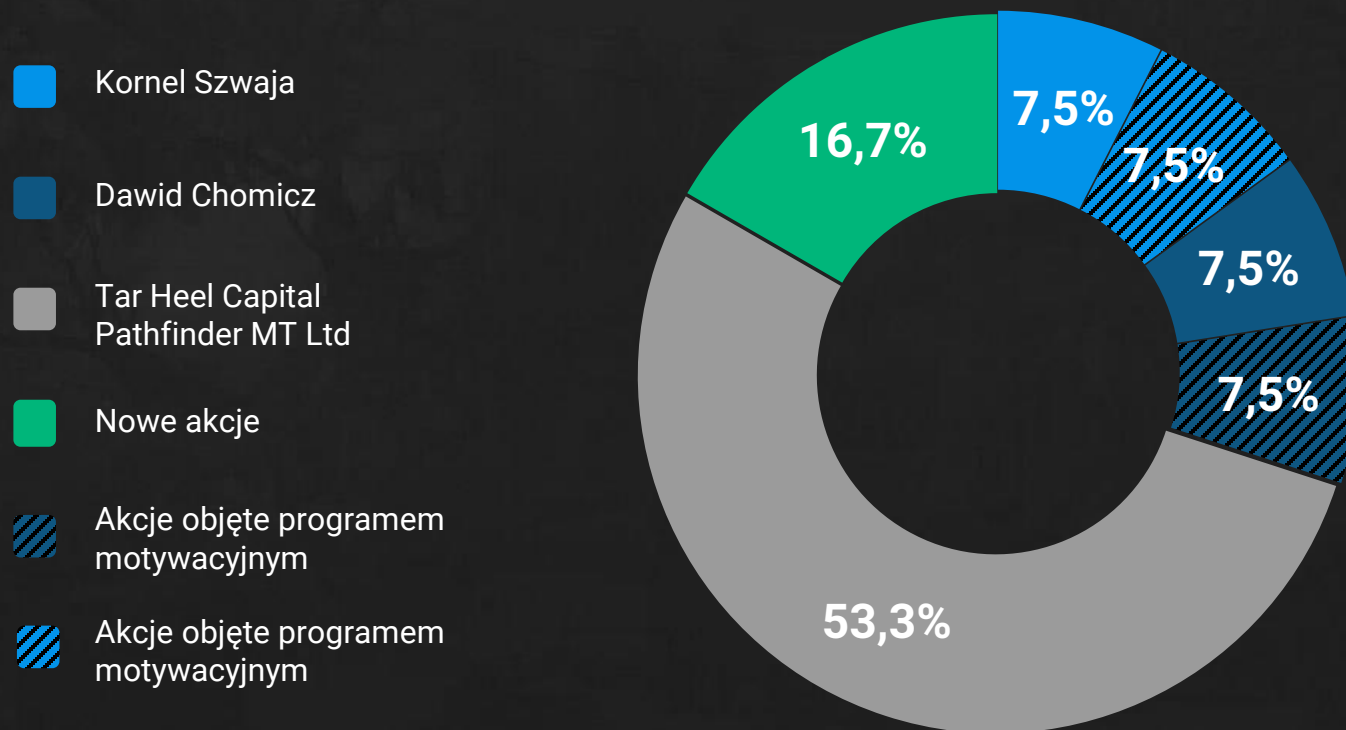


Marża bezpośrednia



ok. 15-20%
marży bezpośredniej

MARZEC 2020
break even point



Plan rozwoju 2019/2020

Skinwallet

	Przygotowanie polskiej wersji		-		 Optymalizacja produktu	
			-		 Optymalizacja produktu	
MARKETPLACE	-	Przygotowanie/ programowanie	Programowanie		 Premiera	 Optymalizacja produktu
	Q3 2019	Q4 2019	Q1 2020	Q2 2020	Q3 2020	Q4 2020

Plany na kolejne kwartały 2021 roku będą publikowane w najbliższych miesiącach

Skinwallet

Dziękujemy za uwagę!

