

**Skinwallet**

**PREZENTACJA  
INWESTORSKA**

12.2020

## Zespół zarządzający



**Kornel Szwaja**  
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

Obecnie zespół Skinwallet składa się z kilkunastu specjalistów oraz licznych współpracowników z kluczowych dla działalności spółki obszarów.



**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

## Kluczowi doradcy



**Michał Wrzołek**

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

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

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



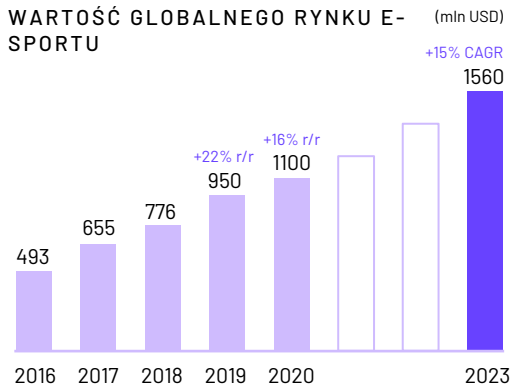
## Dobra Cyfrowe

„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 skórki na broń (tzw. „skiny”)

## 1.1 MLD USD

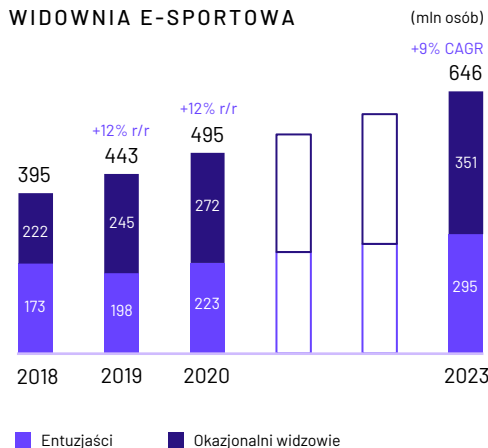
Szacowana wartość rynku e-sportu w 2020 r



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

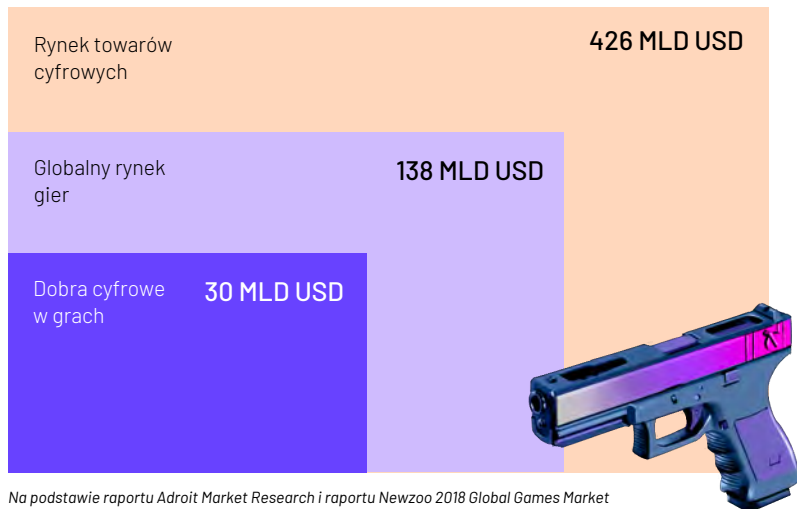
## 495 Milionów

Jest to liczba widzów e-sportowej w 2020 r.



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

# OGROMNY I ROSNĄCY RYNEK DÓBR CYFROWYCH



Na podstawie raportu Adroit Market Research i raportu Newzoo 2018 Global Games Market

- ✓ 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)



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.

**+22.3%**

**Prognozowany CAGR**

wartości globalnego rynku dóbr cyfrowych



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

**190 MLD USD**

**Prognozowana wartość globalnego**

**rynku** dóbr cyfrowych w grach w 2025 roku



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



## SKINY – NAJPOPULARNIEJSZE DOBRA CYFROWE WYRÓŻANIAJĄCE WIZERUNKOWO GRACZA

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 broni, czyli tzw. Skiny są zaś najpopularniejszym dobrem cyfrowym wyróżniającym wizerunkowo graczy.





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.





## 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 okazjnych 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 własny market oraz różne zewnętrzne platformy.

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





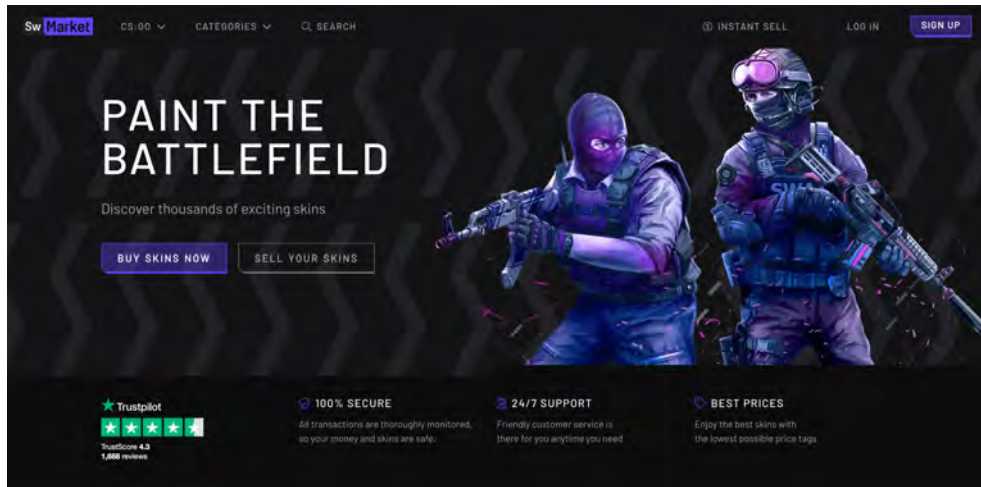
## Marketplace (giełda)

Skinwallet tworzy drugą odnogę działalności, operującą również na rynku dóbr cyfrowych, jaką jest platforma Skinwallet Market. Model opiera się 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.

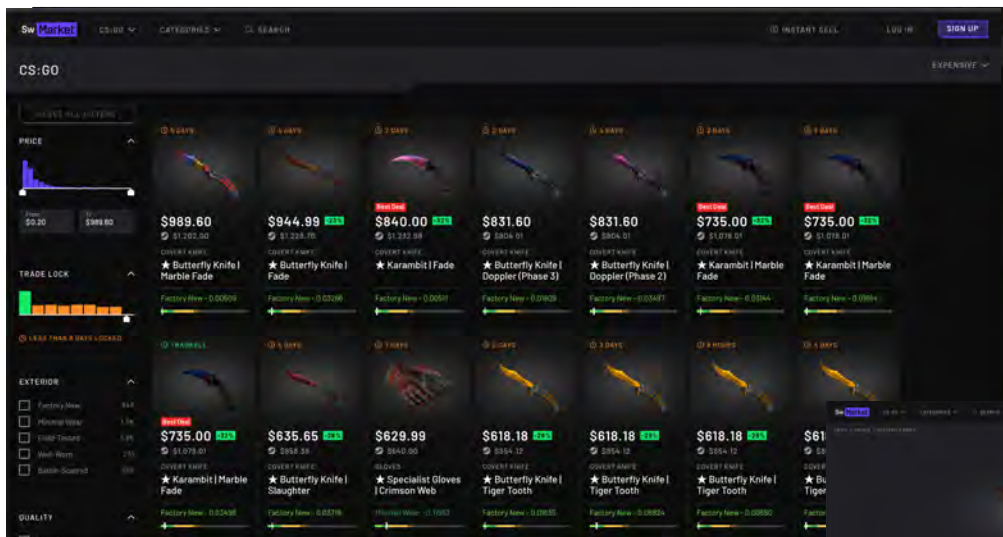
- ✓ Data uruchomienia: **Q4 2020**
- ✓ Więcej intencji użytkowników: **sprzedawaj, kupuj i wymieniaj**
- ✓ Skinwallet jako **gwarant transakcji**



- ✓ U uruchomiony w **październiku**
- ✓ Market odpowiada już za ponad **20 proc. wartości** wszystkich dóbr cyfrowych sprzedanych od momentu jego uruchomienia
- ✓ W październiku serwis pozyskał **2,5 tys. Użytkowników** a w **listopadzie 4,3 tys.** co daje **wzrost o 72%**
- ✓ Przyśpieszenie rotacji magazynu **o 20%**



# SKINWALLET MARKET

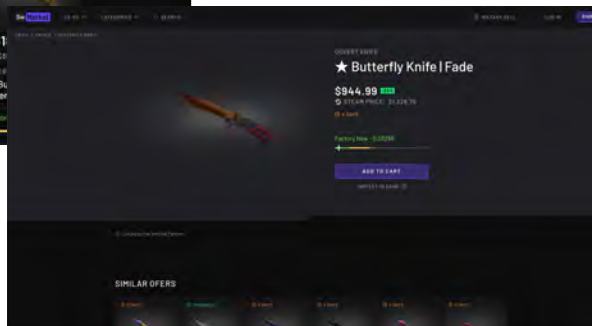


✓ Nowe funkcjonalności uruchomione zostaną **do końca 2020r.**

✓ Wymiana dóbr cyfrowych **bezpośrednio** pomiędzy użytkownikami.

✓ Otwarcie platformy na **kilkunastokrotnie większy rynek.**

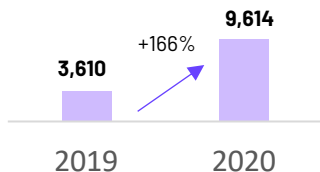
✓ Docelowo **wyższa wycena** dóbr wirtualnych.



## PRZYCHODY

(w tys. PLN)

Porównanie Q1-Q3 r/r



+ 103 %

Ilość transakcji kupna i sprzedaży **Q1, Q2, Q3, Q4 2019 / Q1, Q2, Q3 2020**

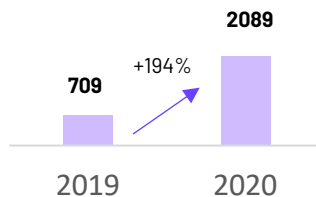
**Aktywni użytkownicy**

Q3 2019 / Q3 2020 **+104%**

## MARŻA BEZPOŚREDNIA

(w tys. PLN)

Porównanie Q1-Q3 r/r



~15-20%

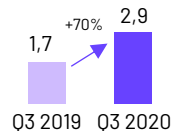
Marży bezpośredniej



- ✓ Integracja z nowymi **systemami płatniczymi** (Payeer, airtm, Tiplati, Qiwi, Payoneer)
- ✓ 2 września 2020 **debiut na NewConnect**
- ✓ **Zwiększanie zasięgów** w lokalizacjach niewymagających nowych systemów płatności
- ✓ Przyspieszenie rotacji magazynu o **20%**

- ✓ Uruchomienie **Skinwallet Market** – możliwość zakupu na platformie

- ✓ Przychody **wyższe o 73% w Q3 2020**



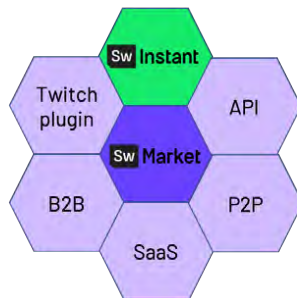
- ✓ Liczba użytkowników Marketu wzrosła o **72% m/m z 2,5 tys.** W październiku **do 4,3 tys.** w listopadzie

- ✓ Trwają prace nad wprowadzeniem wszystkich funkcjonalności Skinwallet Market **do końca 2020 r.**



<b>SKINWALLET INSTANT</b> CS:GO DOTA 2	Optymalizacja produktu  	
<b>SKINWALLET MARKET</b>	Uruchomienie części zakupowej	Uruchomienie części sprzedażowej
	Q3 2020	Q4 2020

## Skinwallet Platform

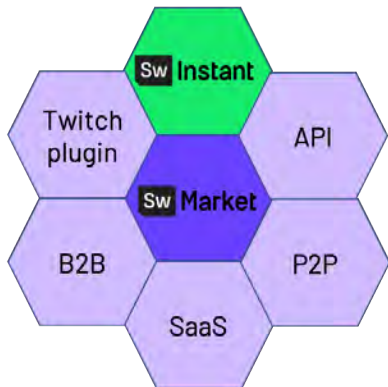


- ✓ Zwiększanie zasięgu
- ✓ Rozbudowa oferty
- ✓ Nowe kanały monetyzacji

2021



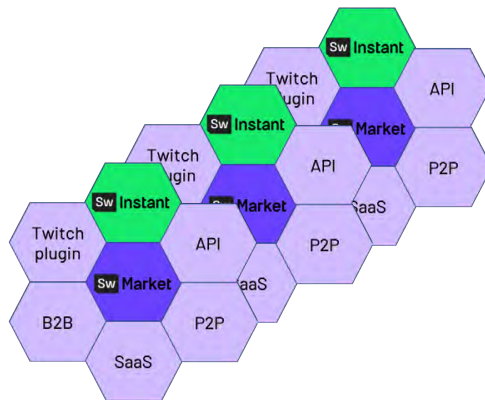
## Skinwallet Platform



2021

- ✓ Zwiększanie zasięgu
- ✓ Rozbudowa oferty
- ✓ Nowe kanały monetyzacji

Steam games → New ecosystems



2022

DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ!

Kornel Szwaja  
CEO & Co-Founder

Dawid Chomicz  
CTO & Co-Founder

[office@skinwallet.com](mailto:office@skinwallet.com)  
[www.skinwallet.com](http://www.skinwallet.com)

**Skinwallet**