

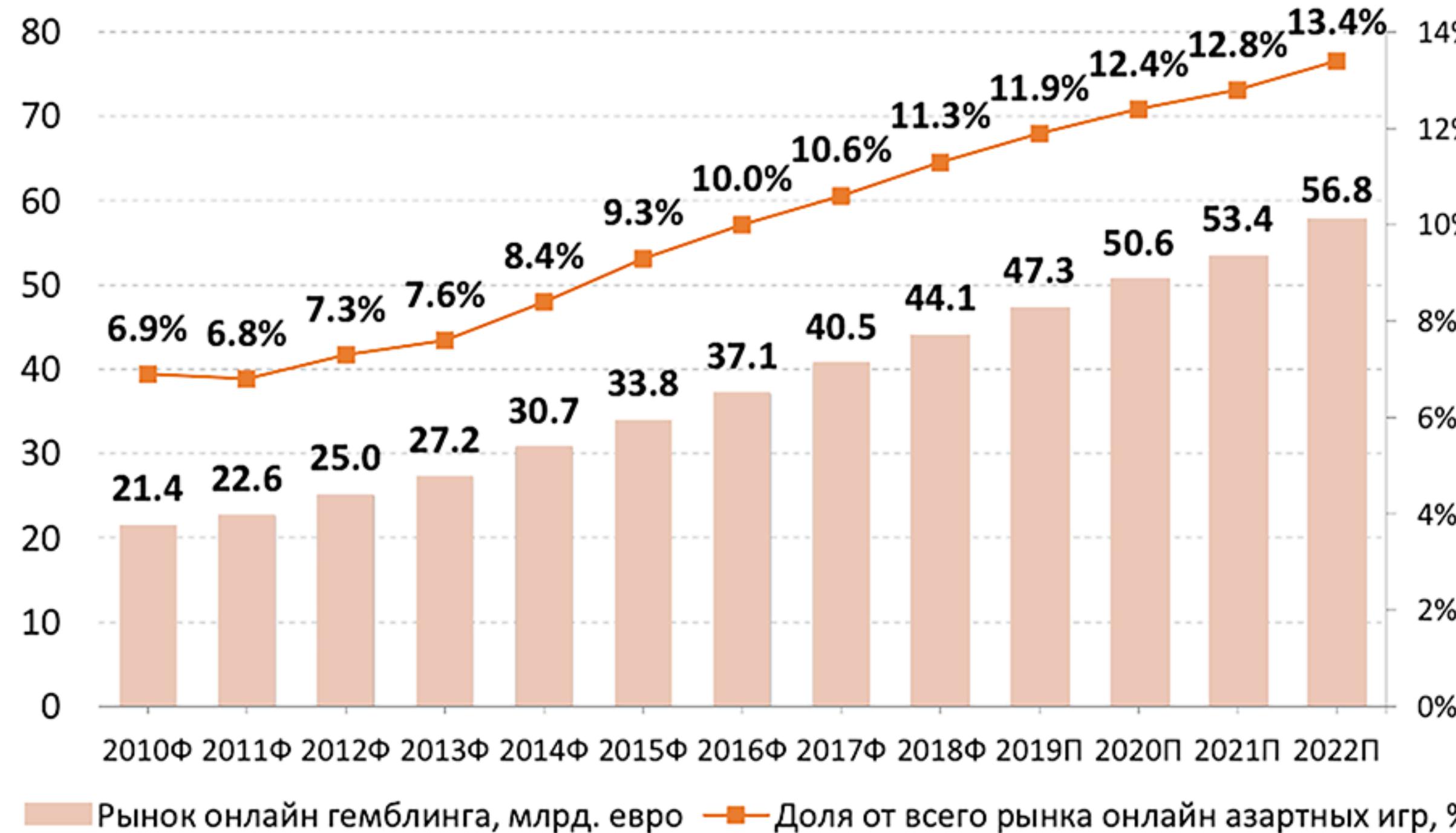
COIN FLIP

Flip the Game

flip-co.in

Основные тренды рынка гемблинга

Размер рынка онлайн гемблинга¹



Текущие тренды

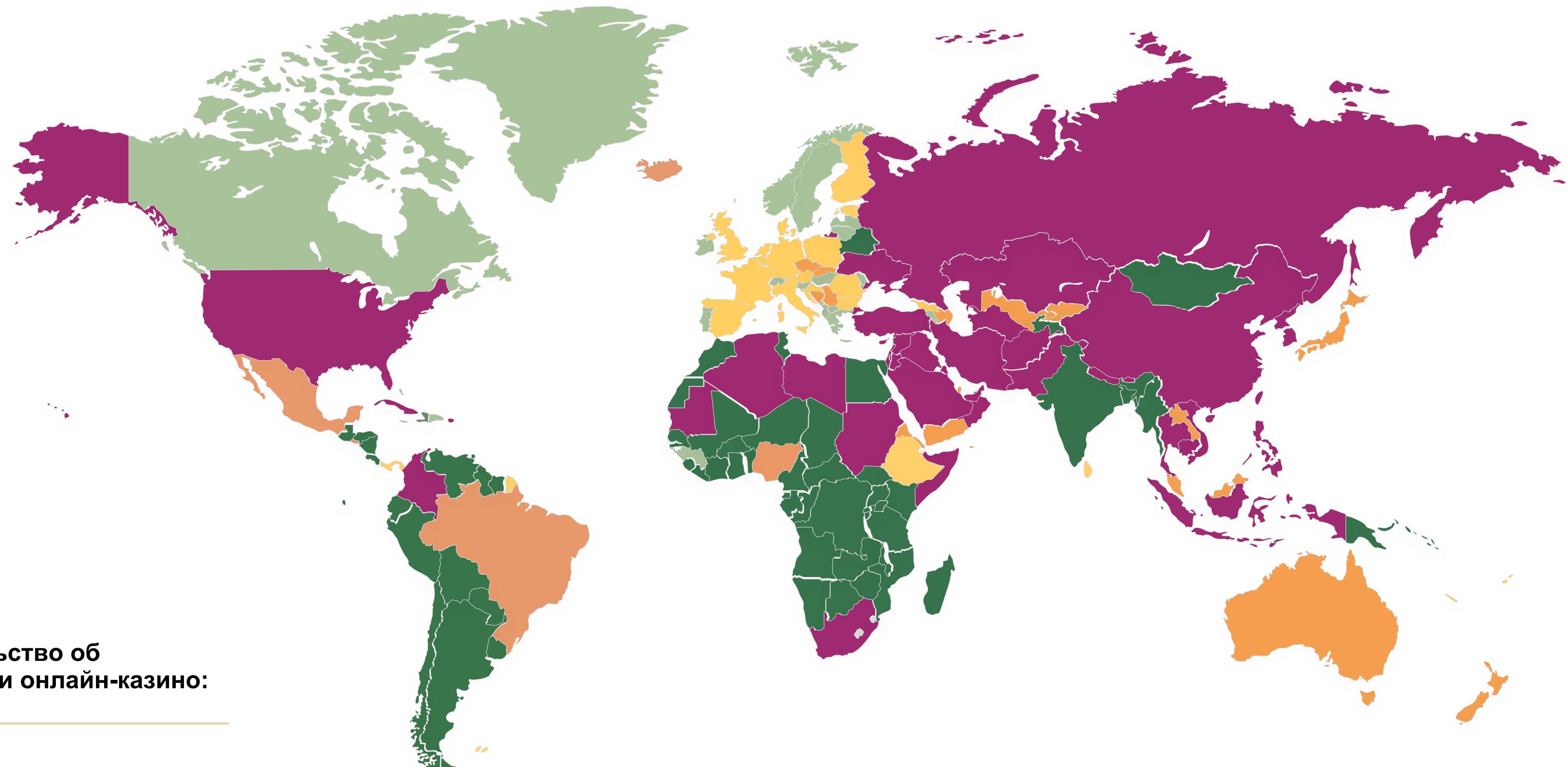
- Сильный рост мирового рынка онлайн гемблинга (более, чем в 2 раза на 106% в период с 2010-18 гг)
- Общая прибыль составляет 44,1 млрд. евро
- Развитие новых рынков Азия, Африка, Восточная Европа
- Усиление регулирования отрасли
- Тенденция «осветления» гемблинга, на 20% увеличилась доля белого рынка по сравнению с 2010-м годом.

Проблемы рынка

- Нет доказательств честной игры
- Нелегальный статус казино
- Однотипные набор игр
- Not-interactivity
- Проблема хранения персональных данных
- Отсутствие резервного финансового капитала

¹ Источник: H2 Gambling Capital

География проекта



**Законодательство об
оперировании онлайн-казино:**

- Полностью запрещено
- Местные казино запрещены, иностранные – не запрещены
- Лицензия необходима для всех казино
- Лицензия необходима для местных казино
- Не запрещено

Юридический статус CoinFlip



Шаг 1

Создание компании на территории Российской Федерации г. Москва. На первом этапе разрабатываем продукт. Правовое поле позволяет вести бизнес по созданию технологий в сфере азартных игр, если жители России не будут пользоваться услугами компании в качестве игроков. CoinFlip будет иметь подходящий для этого вида деятельности ОКВЭД. Работа в интернете, создание цифровых технологий, ИТ.

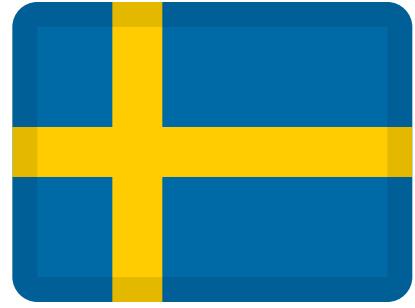
Шаг 2

Редомилизация. Процесс перемещения места регистрации компании из одной страны в другую с сохранением юридического лица и его существующей истории ведения бизнеса. Проведение Good Standing (оплата пошлин, государственных сборов, налогов, финансовые отчетности), подготовка корпоративных документов, в частности Articles of Continuation (документ о продолжении деятельности в другой юрисдикции)

Шаг 3

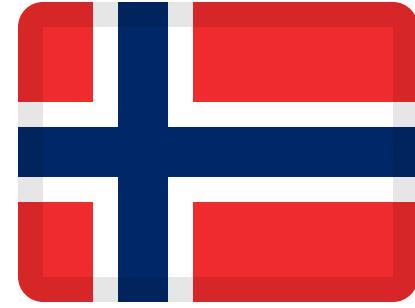
Продолжение деятельности в юрисдикции Коста-Рика г. Сан-Хосе. Коста-Рика наиболее подходящая страна для ведения бизнеса в сфере гемблинга. Лояльность государственного аппарата, удобное налоговое законодательство. Лицензия Коста-Рики на азартные игры признается в большинстве стран, где азартные игры разрешены.

Страны первого потока



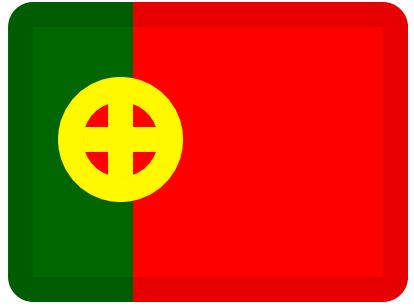
ШВЕЦИЯ

Население – 10 005 673
ВВП – 48199
Средняя з/п – 2556\$
Азартные игры разрешены
Лицензия не требуется



НОРВЕГИЯ

Население – 5 433 200
ВВП – 68591
Средняя з/п – 3348\$
Азартные игры разрешены
Лицензия не требуется



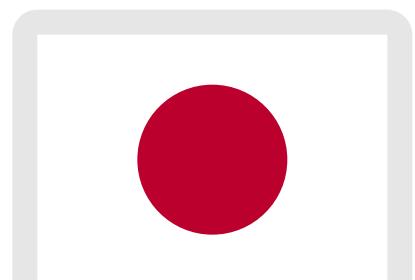
ПОРТУГАЛИЯ

Население – 10 374 822
ВВП – 27885
Средняя з/п – 960,33\$
Азартные игры разрешены
Лицензия не требуется



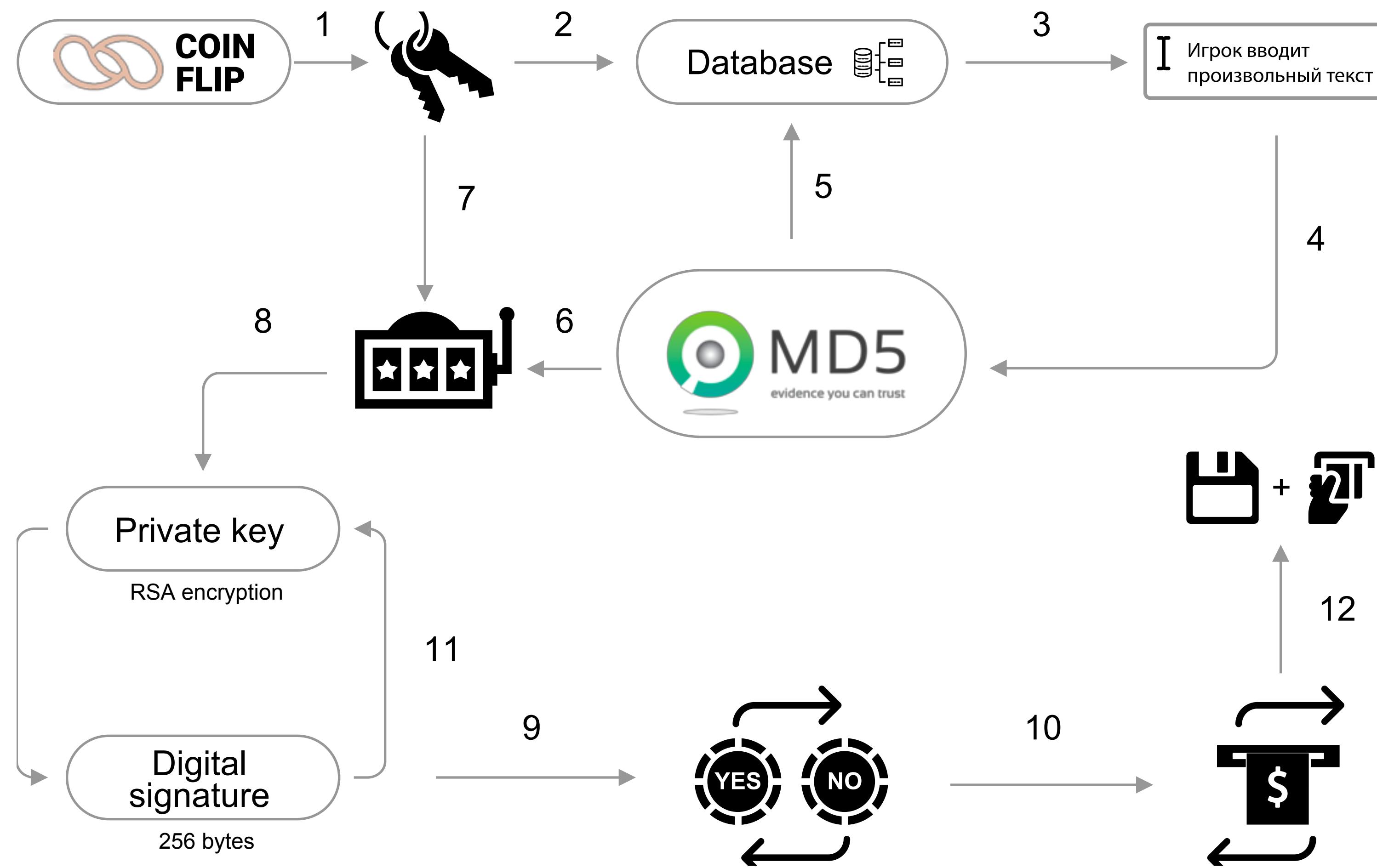
ИРЛАНДИЯ

Население – 4 635 400
ВВП – 65806
Средняя з/п – 2582\$
Азартные игры разрешены
Лицензия не требуется



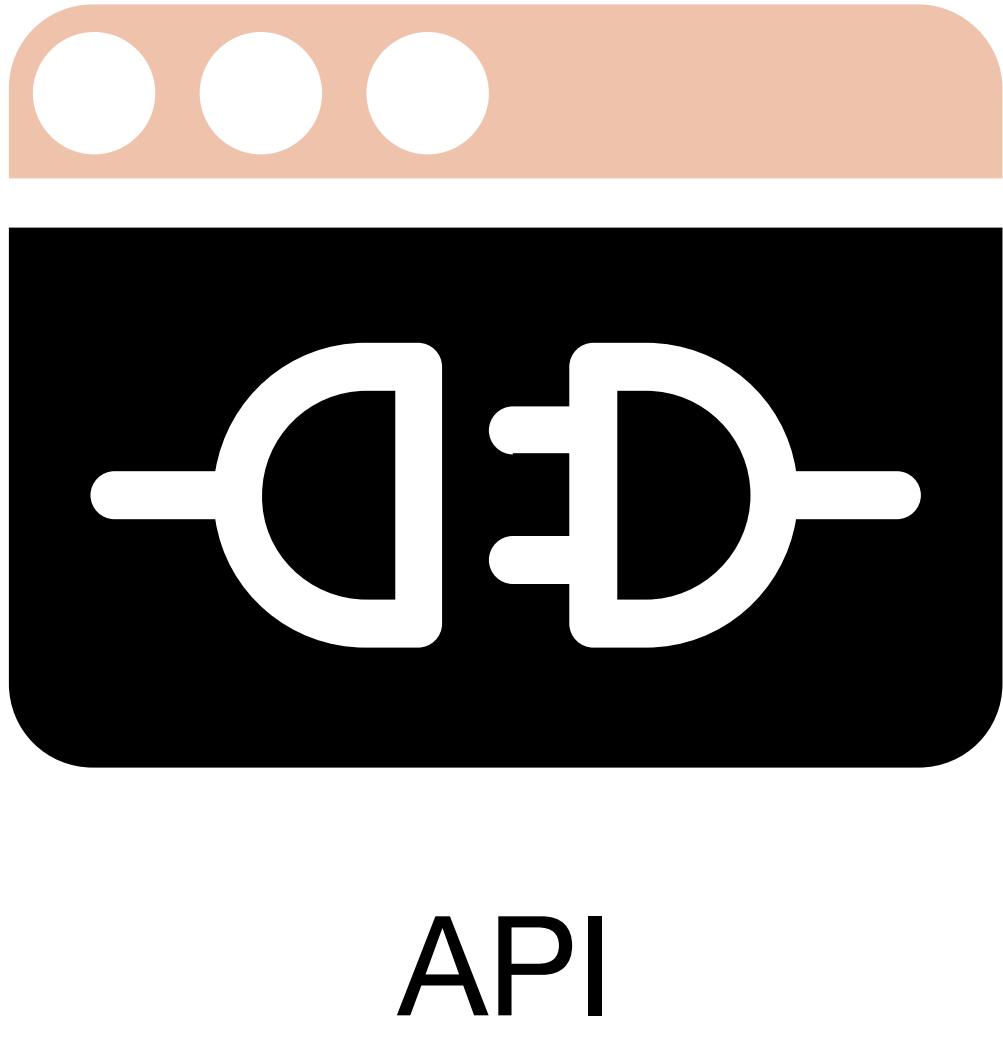
ЯПОНИЯ займет место **ПОРТУГАЛИИ**, если государственный надзорный орган по регулированию гемблинга приступит к работе. Регион может оказаться сверхприбыльным для развития бизнеса. Новый рынок, высокий уровень жизни, страсть азиатов к игре. **Об этом станет известно 1 июля 2019 года.**

Принцип работы алгоритма



¹ Функция, предназначенная для свертки входных данных.

Крауд-витрина slot.store



Дополнительным нововведением в рамках проекта «CoinFlip» будет предоставление API (интерфейса прикладного программирования) для сторонних разработчиков. На текущий момент ни одна платформа, ни одно онлайн-казино не предлагает ничего похожего.

В основе API лежит «каркас» со встроенным алгоритмом VRN.

Системный функционал дает возможность самостоятельно создавать собственный game play, дизайн, логику работы будущих игр. После проверки готовый слот будет размещен на платформе, разработчики становятся партнерами, получая процент от прибыли по данному слоту.

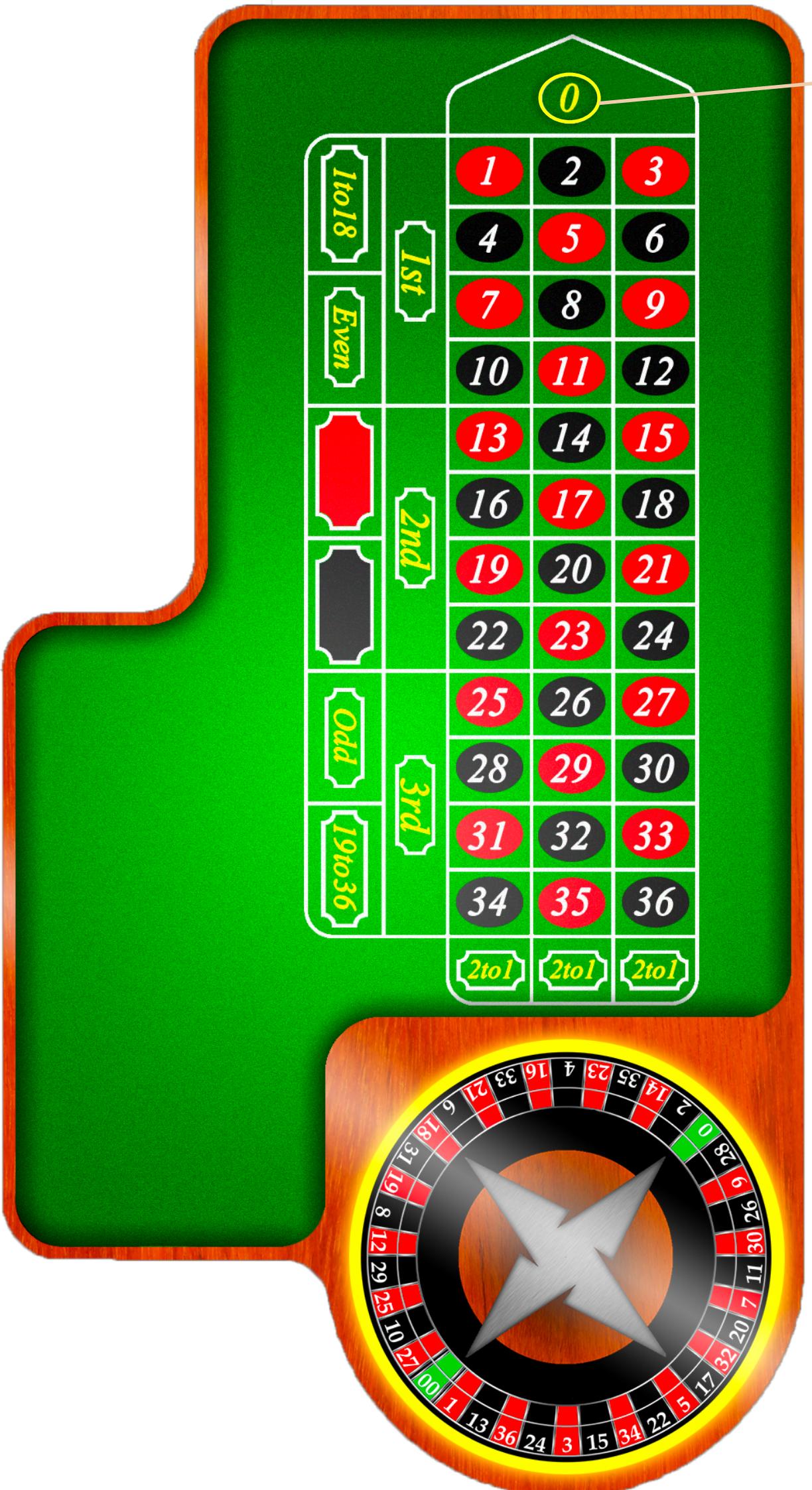
Это позволяет оптимизировать множество процессов и быстро расширить гейм пул.

На 2-ом этапе развития проекта мы запускаем конкурс по созданию слотов с призовым фондом в 30 тыс.\$. Грант 1000\$ за созданный слот.

Конкурентная среда

							
1	Доказательство справедливого исхода игры	-	-	-	-	-	+
2	Интерактивное взаимодействие игрока и казино	-	-	-	+	-	+
3	Возможность создания слотов сторонними разработчиками	-	-	-	-	-	+
4	Ведение деятельности в разрешенных юрисдикциях	-	-	-	-	-	+
5	Возможность просмотра истории всех игр	-	-	-	-	-	+
6	Использование собственного игрового софта	-	-	-	-	-	+

На чем будет зарабатывать казино?



Наиболее простой пример для освещения вопрос – классическая азартная игра рулетка.

На поле для ставок размещены 36 чисел и 0 (37-е число). При одинарной ставке на конкретное число заведение выплачивает выигрыш по коэффициенту 1 к 36, не смотря на то, что всего чисел 37. Именно за счет одного не задействованного числа и складывается прибыль, что является на дистанции средним показателем 3% от суммы сделанных ставок. Эта модель является противовесом RTP (Return To Player) теоретического процента возврата в игровых слотах основных производителей для казино.

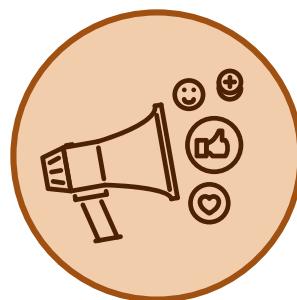
В нашем случае – это случайная генерация чисел, а RTP – запрограммированная последовательность.

Способы привлечения клиентов



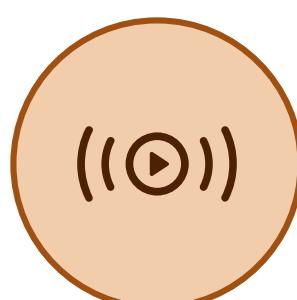
AFFILIATE MARKETING

Система притока клиентов через аффилайтов позволяет нарастить базу игроков при минимальном финансовом стимулировании. Принцип работы такой же, как в классическом сетевом маркетинге. Партнер проекта получает процент с дохода от каждого приведенного игрока. Партнеру выдается индивидуальная ссылка для регистрации. Данная модель располагает к масштабированию, росту трафика и развитию продукта.



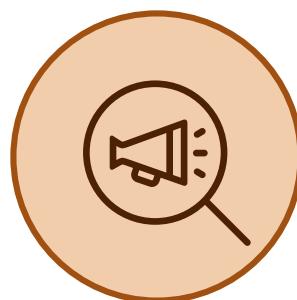
SMM (SOCIAL MEDIA MARKET)

В первую очередь это реклама на Facebook (европейский регион), также дополнительно Tencent Qzone и Renren для региона Юго-восточной Азии. Использование таргетинга в режиме теста с целью минимизации расходов в расчете за один клиент-лид.



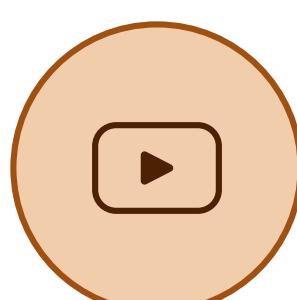
STREAMERS

За последние годы «стримерское» движение показывает стабильный рост. Такие сервисы, как Twitch, GoogGame, YouTube предоставляют площадки для трансляций игр, в том числе казино. У топовых казино-стримеров онлайн достигает до 10 тысяч человек. Работа со стримерами будет осуществляться через аффилайт-направление, либо с эксклюзивным предложением от казино.



SEARCH AGGREGATORS

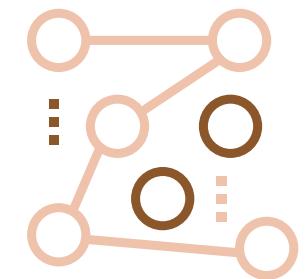
Привлечение аудитории через поисковые агрегаторы. В первую очередь это Google Adwords с большим инструментарием контекстного маркетинга внутри себя. Реклама продуктов гэмблинг-индустрии разрешена в странах, где данный вид бизнеса имеет легитимный правовой статус.



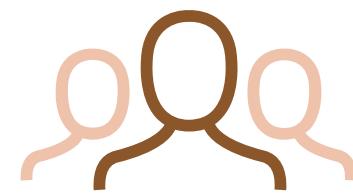
YOUTUBE

Крупнейший видеохостинг в мире является отличной площадкой для проявления рекламной активности. Можно выделить два основных направления: работа с возможностями встроенного сеттинга ресурса (заставки, преролл, оверлей, медийные объявления) и сотрудничество с видео-блоггерами.

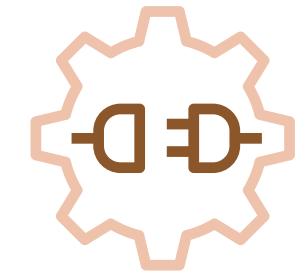
Что имеется?



Не имеющий аналогов алгоритм VRN



Команда профессионалов с большим опытом в сфере гэмблинга и разработки



Технология API slot.store, впервые примененная в индустрии азартных игр



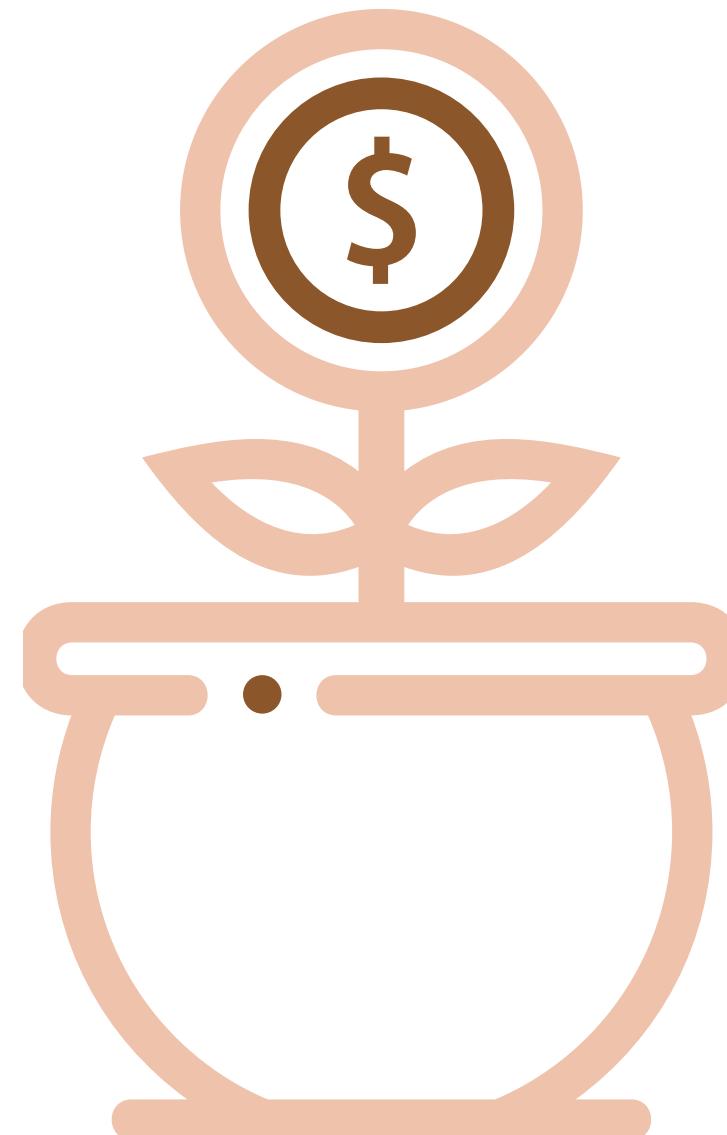
Четкое понимание того, что нужно сделать

McKinsey
&Company

Оценка рентабельности бизнеса McKinsey & Company

Инвестиционное предложение 1/1

Необходимый бюджет для создания готового продукта 12 млн рублей. В эту сумму входит закрытие вопросов финансового, технического и юридического характера.

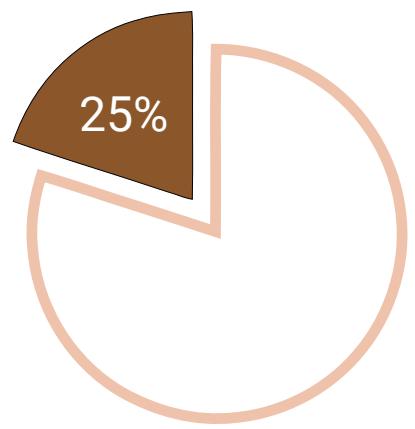


Что будет сделано на первом этапе?

- Создание материнской и дочерней компаний
- Казино под ключ, готовая платформа с 15-ю игровыми слотами
- Стартовый пул игроков (от 1000 пользователей)
- Алгоритм VRN, интегрированный в геймплей
- Витрина slot.store с возможностью разработки сторонними разработчиками
- Интернациональный саппорт
- Отлаженный механизм (верификация - депозит - кешаут)
- Развитая платежная система
- Высокопроизводительный сервер, способный поддерживать большую аудиторию онлайн
- Цифровая безопасность от вмешательства конкурентов

Инвестиционное предложение 1/2

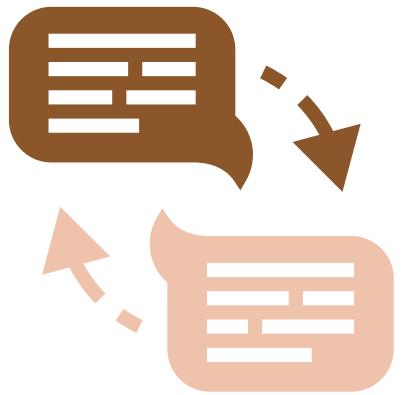
Что мы предлагаем?



25% от доли
компании



Ежемесячный отчет
о проделанной
работе



Обсуждение и совместное
принятие стратегически
важных решений



Защита
инвестиций



Возможность продажи
доли после завершения
первого этапа (9 мес)