



Family Group Investment

Family heritage is the future!



Wind of Luck

Игровая платформа
для решения маркетинговых задач
на основе дополненной реальности



Описание проекта



Мобильная игра под платформы iOS и Android

- Помогает клиентам решать маркетинговые задачи
- Благодаря игровой механике, аудитория максимально вовлечена в «охоту» за товарами и услугами;
- Перекрестные продажи на общей аудитории всех клиентов Wind Of Luck;
- Эффективный таргетинг, построенный на основе искусственного интеллекта;

Суть проблемы

Привлечение новых клиентов в условиях высокой конкуренции;

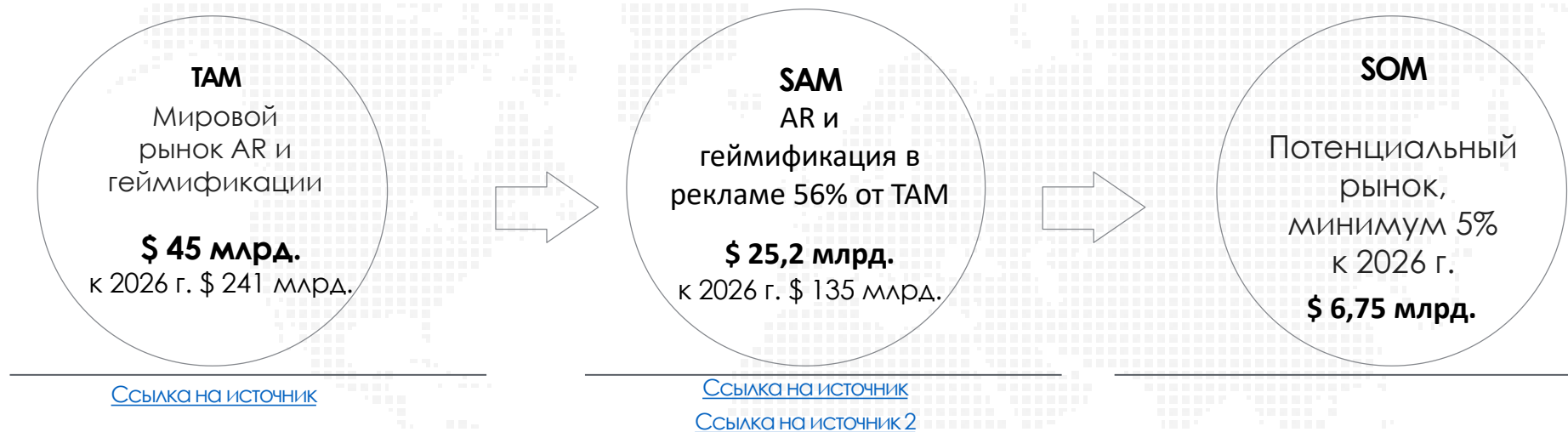
Потребители устали от бонусных баллов и кэшбэков;

Рынок перенасыщен программами лояльности.

Как продукт/услуга ее решает?

Мы делаем платформу Wind Of Luck, помогающую СМБ и корпорациям решать проблемы с привлечением клиентов и увеличением продаж при помощи технологии дополненной реальности и длинной игровой истории.

Потенциальный рынок – ОАЭ, Центральная и Юго-Восточная Азия.



ТРЕНДЫ

- Особый спрос на технологию AR и геймификации прослеживается в сферах рекламы.
- Быстрый рост рынков: AR CAGR – 37,6 %, геймификации – 27,4 %
- Катализаторами распространения технологии AR в рекламе можно считать следующие факторы:
 - Усовершенствование современных смартфонов
 - Увеличение числа пользователей мобильных устройств
 - Возможность через AR быстро получить необходимую информацию
 - Применимость и для взрослых, и для детей
 - Мощный маркетинговый ход, повышающий лояльность клиентов

[Ссылка на источник](#)

Конкуренты



Объединяем в себе лучшие стороны всех наших конкурентов и имеем преимущества:

- Создаем единый клиентский трафик для всех наших партнеров;
- Образовательная программа для подростков, быстрый выход в новые регионы
- Наша экосистема доступна каждому – от мелкого бизнеса до корпораций.



Бизнес-модель

Области применения:

DEERTECH, METAVERCE, MARTECH, GameFi, EDTECH, AR

Структура целевой аудитории:

Ключевые B2B:

- Ногеса;
- Сфера развлечений;
- Индустрия красоты и здоровья;
- Ритейл;
- ТРЦ.

Ключевые B2C:

Мужчины и женщины 50% / 50%

Возраст: **10 - 18 лет** и 19 - 25 лет.

- Играют в мобильные игры;
- Любят подарки и скидки вне зависимости от дохода.

Описание продукта:

Для B2B:

- Воздействие на метрики Retention Rate и LTV механикой длинной игровой историей и AR технологией;
- Высокая конверсия в покупку – от 19%
- Игровой процесс снижает «рекламность» товара или услуги;

Для B2C:

Играя, пользователи находят подарки и скидки от наших партнёров, вокруг себя в дополненной реальности, где бы они не находились:

- На прогулке;
- В торговом центре;
- Скучая дома.

Способы монетизации:

Для B2B:

- Подписка;
- Комиссия от чека через игру до 10%;
- Фиксированная оплата за просмотры (найденные предложения в игре) и за активированные купоны;
- Оплата за создание брендированного мира дополненной реальности;
- Образовательные коллаборации

Для B2C:

- Free to Play.

Каналы сбыта:

Для B2B:

- Поиск в бизнес и маркетинг сообществах;
- Рекомендации имеющих партнеров и друзей;
- Холодные контакты;
- Социальные сети.

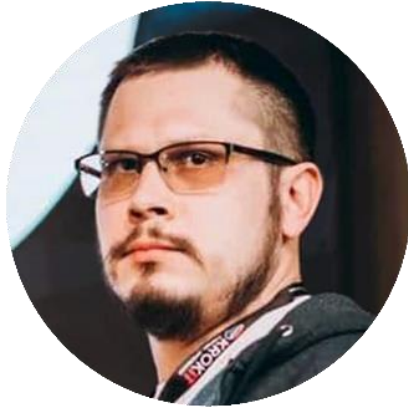
Для B2C:

- Аудитории наших партнеров;
- Виральность;
- Блогеры;
- СМИ;
- Социальные сети.

Предварительные договоренности с сервисом ОПЛАТИ

о сотрудничестве и получении бесплатного трафика от них и их партнеров (более 1 млн. пользователей, из них 60% активных)

Команда проекта



Вячеслав Малнач
CEO

Предприниматель.
Более 10 лет опыт в
собственном бизнесе
(реальный сектор
экономики).
Full-time на проекте



Яна Малнач
COO, директор

Более 10 лет
опыт в продажах.
3 года на управляющей
должности. Вывела новый
продукт в ТОП 3 на
белорусском рынке.
Full-time на проекте



Валерий Кафтанников
CTO

Front-back-end
программист. Собственная
команда разработчиков из
7 человек.
Общий опыт работы в IT
более 20 лет.
Part-time на проекте

Команда проекта



Антон Урбанович
СМО

Предприниматель.
Директор по маркетингу и PR.
Более 15 лет в маркетинге и продуктивном менеджменте. Опыт запуска бизнеса в Арабских Эмиратах.
Part-time на проекте



Алина Авраменко
ССО

Front-end Unity программист.
UI/UX, 2d, 3d.
Part-time на проекте



Раймондас Петраускас
BizDev (CBDO)

Более 20 лет опыт в собственном бизнесе (реальный сектор экономики).
Part-time на проекте

Евгений Сущевич, СТО back,
Full-stack разработчик. Последние 2 года back-end, Go, React. Part-time на проекте;

Эдда Парубец, СРО,
Бренд менеджер, формирует и реализует стратегию управления репутацией компании, а также визуализация продукта.

Илья Масленников - композитор,
саунддизайнер, звукорежиссер, саундпрограммист (Wwise, Fmod, Unity), опыт 13 лет в написании музыки для игр, с использованием Fmod и Wwise и просто как OST. Отвечает за звуковое «оживление» продукта.

14 тестовых пилотов по договорам с клиентами

2 тестовых платных пилота с двумя первыми крупными клиентами – сети ресторанов

За время платных тестовых пилотов:

- ✓ **В 4,5 раза выросло** количество ежемесячных установок. Было 30+ в месяц в среднем, стало 140+
- ✓ **В 3 раза выросло** количество игровых сессий на одно устройство, в среднем в месяц, с 3 до 9,7
- ✓ **19 % составила конверсия из лида в покупку**, клиент предоставил 100 купонов, все 100 были найдены и 19 из них купили. Конверсия выросла в 6 раз, ранее она составляла 3%

Стадии проекта:

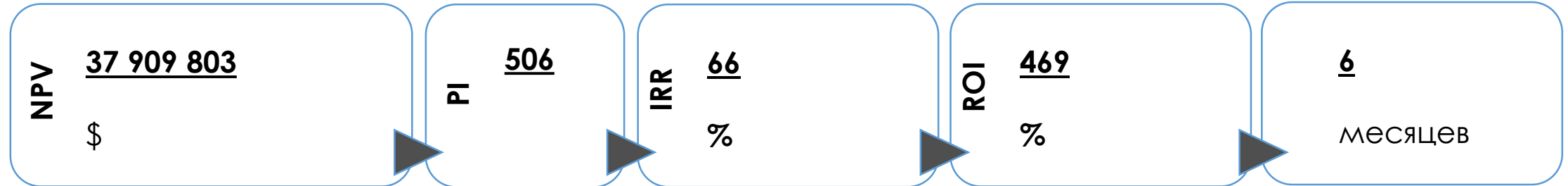
- ✓ Инвестиционный – Pre-seed;
- ✓ Продукт – рабочий прототип (MVP);
- ✓ Технологии – TRL 7, тестирование прототипа, бизнес моделей и проверка гипотез;
- ✓ Продажи – первые платящие B2B клиенты;
- ✓ Бизнес-процессы – вторая стадия, анализ и уточнение модели “как есть”.

Дорожная карта



Финансы

Денежные потоки проекта	Периоды (годы) реализации проекта		
	1	2	3
Чистый доход по проекту, \$	45 567	6 361 021	38 846 801
Инвестиционные затраты, \$	75 000	-	-
Чистый денежный поток, \$	50 267	7 005 226	44 862 113



Ставка
ДИСКОНТИРОВАНИЯ
18,5%



Инвестиционный план

	Даты	Объём / Pre-money	Доля в компании	Форма инвестиционной сделки	Цели
PRE SEED	До июня 2023	\$ 75 тыс./ \$ 750 тыс.	10%	инвестиционный конвертируемый займ	на автоматизацию и доработку продукта, первая выручка и клиенты, трафик, метрики масштабируемости, анализ юнит экономики. Россия и Беларусь
SEED	Октябрь 2023	\$ 250 тыс./ \$ 2 млн.	12,5%	инвестиционные площадки, DAO, синдикаты – в России или за рубежом	на развитие продукта, тестирование на базовых и других рынках, кастомизацию под них. Введение криптовалюты, NFT и блокчейн технологий
ROUND A	Май 2024	\$ 750 тыс./ \$ 5 млн.	15%	инвестиционные площадки, DAO, синдикаты, фонды – за рубежом	для развития на рынках ОАЭ, Центральная и Юго- Восточная Азия и кастомизацию под них
ROUND B	2025	Pre-money \$ 10 млн.		инвестиционный фонд, стратег, или Pre IPO - за рубежом	для развития на других рынках и кастомизацию под них

Контакты

Wind Of Luck - игровая платформа для решения маркетинговых задач с помощью AR и геймификации



Яна Малнач
COO проекта,
директор



+375 44 482 59 82
info@windofluck.by



windofluck.by

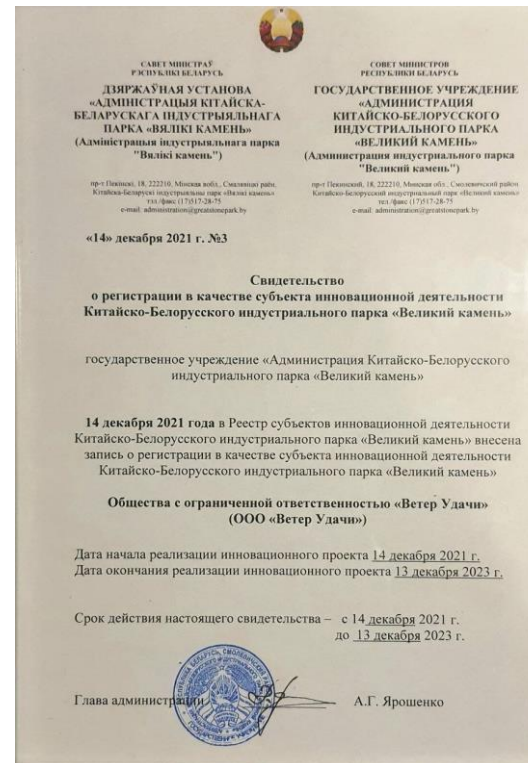
О нас

- ✓ Финалисты конкурса Startup Great Challenge 2021
- ✓ Финалисты международного конкурса Smart Industry Expo 2021



- ✓ Финалисты Республиканского конкурса «Стартап марафон» 2022

- ✓ Юридическое лицо, как субъект инновационной деятельности, расположено в выгодной экономической зоне – [Белорусско-Китайский индустриальный парк Great Stone](#)



Работающее MVP

Мобильная игра, доступна в
App Store и Google Play

(Пока только в Беларуси)

Играя, пользователи находят подарки и скидки от наших партнёров, вокруг себя в дополненной реальности, где бы они не находились:

- На прогулке
- В торговом центре
- Скучая дома



Как это работает?

Вы размещаете скидки и подарки в игре, как игровой предмет



Пользователь находит акции в игровом формате, сообщает Вам секретный код и покупает товар или услугу



Предложение

Через игровую AR механику (дополненная реальность) готовы предложить **улучшение показателей вовлеченности** Вашей аудитории:

- увеличение RR;
- увеличение LTV;
- увеличение NPS.

Общеигровые показатели:

- от 2 до 6 купонов пользователь найдет за одну игровую сессию
- от 19% конверсия в покупку (количество реализованных купонов относительно найденных в игре)
- от 5 до 15 минут время одной игровой сессии
- от 5 до 30 раз - количество посещений игры на уникального пользователя в месяц

Механика:

Мы размещаем Ваше рекламное предложение в игре, как игровой предмет. Вы сообщаете своей аудитории, что спрятали сокровища в игре и предлагаете поиграть, найти клад и получить его в заведении или через доставку.

Партнёрство с WOL – выгодно!

- Готовая платформа. Не нужно тратить ресурсы и время на разработку собственного геймифицированного решения
- Быстрый запуск акций – до 2 часов!
- Индивидуальная доработка функционала под Ваши потребности – квесты, карты сокровищ и многое другое!



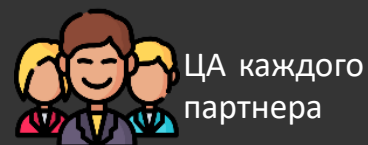
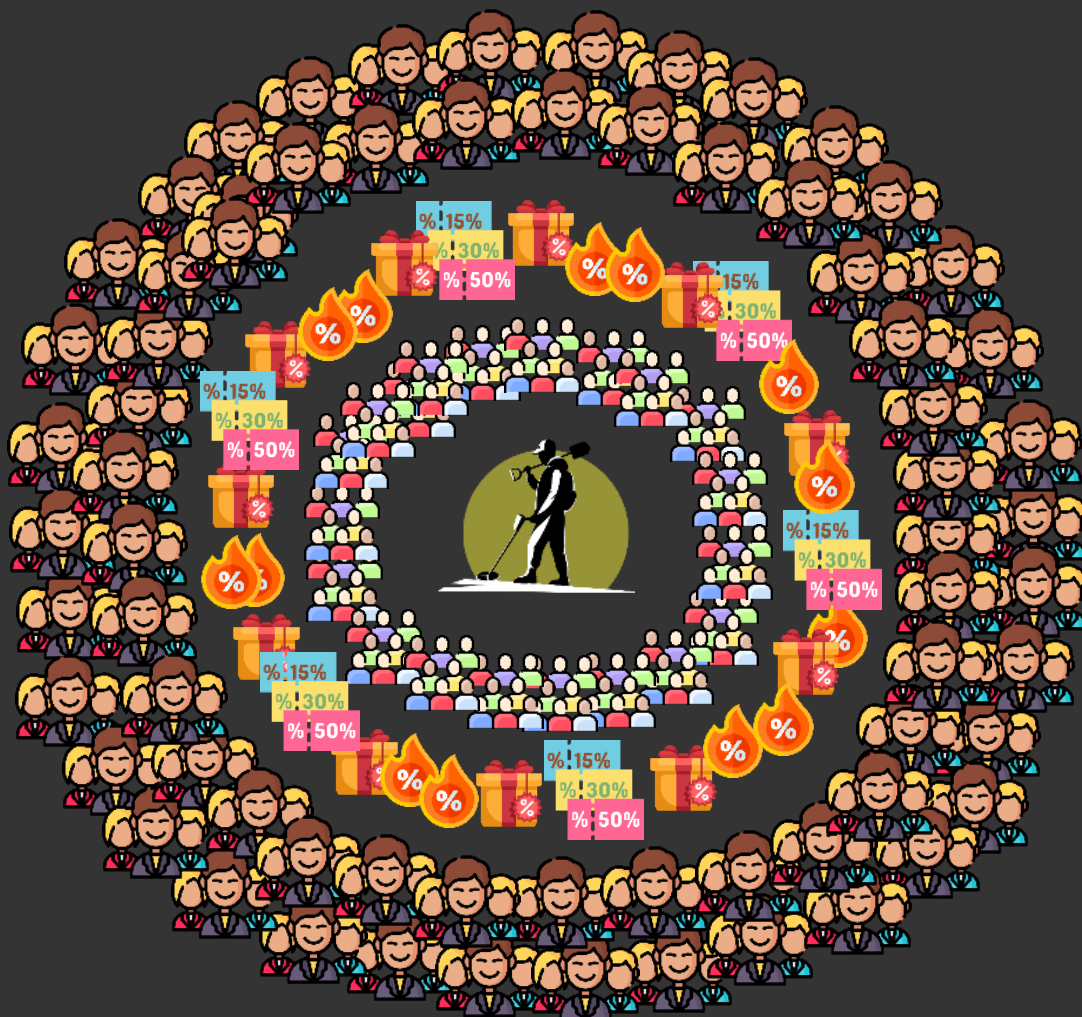
«Прокачай» свой маркетинг!

- Игровой формат снижает "рекламность" товара или услуги на 97%
- Дополненная реальность в рекламе приводит к WOW-эффекту и повышает конверсию на 94%
- Необычная подача рекламы
- Маркетологи могут креативить и вовлекать клиентов в игру и этим приводить их в места продаж
- Единое рекламное пространство с дополненной реальностью, доступное для всех представителей бизнеса



Увеличивайте свою ЦА в разы!

Приложение WOL,
аккумулирует вокруг себя аудитории
разных клиентских сегментов, что
позволяет бизнесу делать
перекрестные продажи



ЦА каждого
партнера



Акции



Партнеры
WOL