

IMPACT BOOST

Встраиваем персонализированные
благотворительные предложения
в мобильные игры





2.8 млрд

в мире играют
в мобильные игры
рост 12% в год





И мы решили
придать ЭТОМУ СМЫСЛ



И тогда мы встроили благотворительность прямо в игры



Мы разработали **инструменты для создания в играх офферов с благотворительностью** (через API)



При покупке оффера игрок может **поддержать благотворительный проект**



Проект **выбирает сам игрок** из нашей базы



Ram Knights



PLAY



Impact Chest

for only \$8.99



8,000

250

7 days

+ send \$1.00 to



via IMPACT BOOST

and become IMPACThero

\$9.99

Rewards

8,000 250 7 days

You are now



Ok

Благотворительность увеличивает монетизацию

При
наличии
благотворительности



**Игроки готовы
платить больше**

**И даже сделать
платеж впервые**

[Blizzard собрали \\$1M для «Врачи без Границ»](#)

[Благотворительный эвент Belka Games привлек на 10% больше аудитории](#)

Текущие тесты показали

+ 20%

к среднему чеку

+ 15%

к проценту платящих



Мы создаем ценность

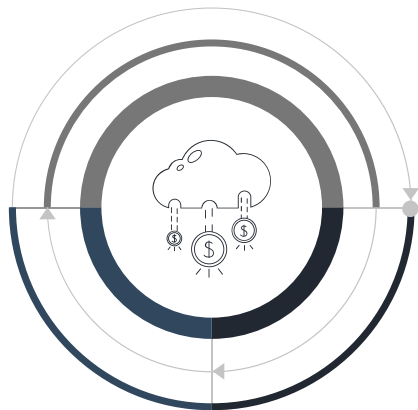
Дополнительные
продажи

Это легко, не нужно
тратить время и силы

Не влезает
в текущий баланс игры

Игрок принимает
решения сам

Обеспечиваем ESG,
рост лояльности, GenZ



Мы берем
10% КОМИССИИ
с благотворительной
надстройки



Расширяем рынок

\$110 млрд

Мобильные
игры

\$84 млрд

Внутриигровые
покупки

+\$15 млрд
к 2026 году

Увеличим
рынок покупок

И зарабатываем

\$ 2,3 млрд

выручка

при 500M пользователей в 2026

с доходностью 5%

1M чел
\$4,6M

10M чел
\$46M

100M чел
\$460M

250M чел
\$1,1B

500M чел
\$2,3B



'22



'23



'24



'25



'26

Почему мы сможем вырасти



Рынок игр
растет
12% в год



Благотво
рительность
растет
5 % в год



Расширяем
оба рынка



Открытая
ниша

Start with
casual
games

The diagram features a central light gray circle containing the text 'Старт с казуальных игр'. Three horizontal lines enter the circle from the left: a thin gray line, a medium gray line, and a thick green line. Three arrows originate from the right side of the circle: a thin gray arrow pointing up and right, a medium gray arrow pointing straight right, and a thick green arrow pointing down and right. These arrows point to three rounded rectangular boxes on the right. The top and middle boxes have a light gray background and a gray arrowhead on their left side. The bottom box has a light gray background and a dark green arrowhead on its left side. Below the circle are the logos for Rovio (red), Playrix (green), and King (yellow).

Further expansion
in games

In other applications
and no code

Standard for all
applications

ROVIO

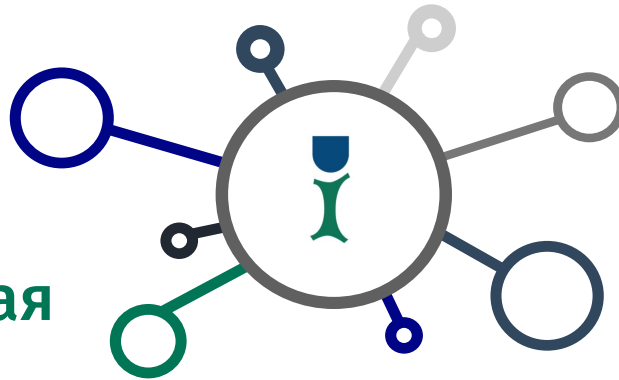
playrix

King

Чем мы отличаемся

**Встроены сразу,
не надо искать**

**Не
благотворительная
акция, а
инструмент
монетизации**



**Игрок сам
выбирает**

**Поддерживаем
фонды и импакт-
бизнес**

При этом мы импакт

- Делаем благотворительность повседневной
- Оказываем системную поддержку



Основатели

12+ лет в разработке игр

10+ игровых проектов

10+М пользователей

14 своих соц проектов,
300К благополучателей

Международные премии в ИТ



**Евгения
Дмитриева**
СЕО

10+ лет
в управлении ИТ

Основатель
2 компаний

Спикер ООН

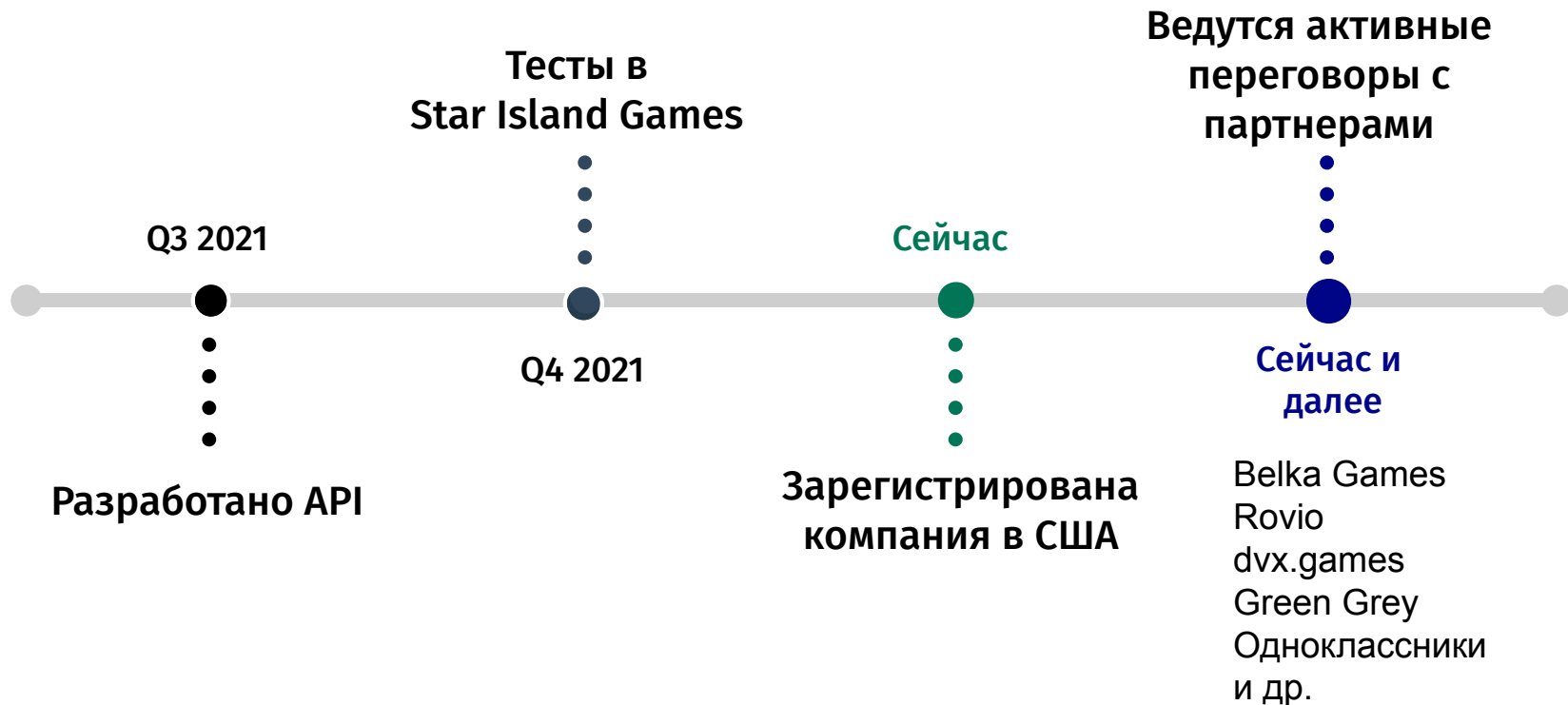


**Николай
Сухарев**
СТО

12+ лет
в разработке игр

Руководитель
собственной
команды

Текущий статус



Ищем

\$300k инвестиций

- на развитие функционала
- юридическое сопровождение
- развитие сети партнеров глобально

Следующий раунд через 12 месяцев ~\$1M

IMPACT BOOST

Be digital. Stay human.

