



Наша цель: развитие студии разработки полного цикла, выпускающей игры с рентабельностью от 3–4X, а также продвижение и капитализация нового бренда. При этом основной состав команды – ведущие разработчики на движке Unreal Engine.



К 2020 ГОДУ СОВОКУПНЫЙ РЫНОК ВИДЕОИГР – БОЛЕЕ 128 МЛРД\$ ТЕКУЩАЯ СТРУКТУРА РЫНКА:

32% – игры для смартфонов

10% – игры для планшетов

31% - игры для консолей

4% – браузерные игры (не требующие установки)

23% - игры для персональных компьютеров

КАК ДЕЛАТЬ ИГРЫ С ПРИЦЕЛОМ НА УСПЕХ? КАКУЮ ИГРУ МЫ ХОТИМ СОЗДАТЬ?

Игры нужно разрабатывать для своей аудитории. Создавать их в тех жанрах, которые сам знаешь и любишь. При этом нельзя забывать о людях, для которых ты это делаешь, ведь именно от их поддержки зависит коммерческий успех проекта.

Наглядный пример из российской индустрии:

Pathfinder - первая изометрическая партийная ролевая игра во вселенной. Pathfinder: The Kingmaker - более 1 млн проданных копий при российском ценнике в 700 рублей (стоимость меняется в зависимости от региона).

ДАТА ВЫХОДА: РАЗРАБОТЧИК: ИЗДАТЕЛЬ:

25 сен. 2018 Owlcat Games Deep Silver

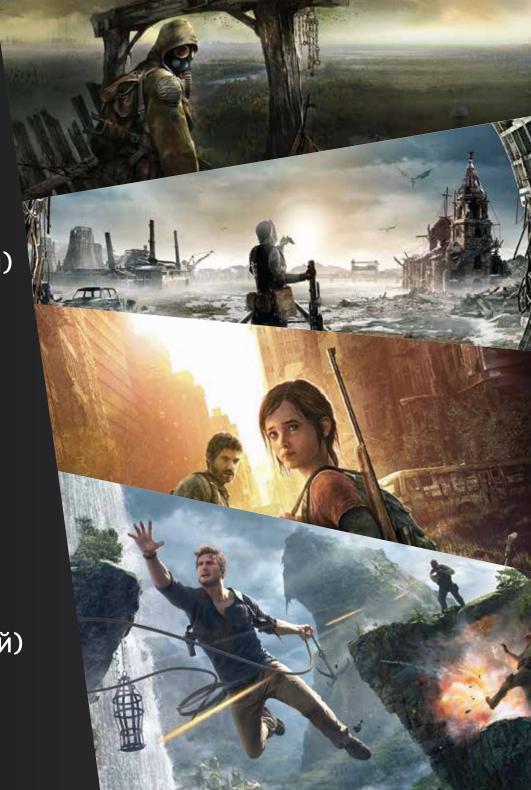
НАШИ ОРИЕНТИРЫ: (PC/CONSOLE)

Серия S.T.A.L.K.E.R (более 2 млн. копий)

Серия METRO (более 10 млн. копий)

LAST OF US (более 17 млн. копий)

Серия UNCHARTED (более 20 млн. копий)



«Метро: Исход» — это эпический шутер от первого лица с захватывающим сюжетом. В игре гармонично сочетается целый ряд различных стилистических направлений: напряженные сражения и необходимость скрытного перемещения тут тесно связаны с исследованием окружающего мира и элементами жанра ужасов.

«Metro: Исход» стала крупнейшей игрой издателя Deep Silver. Продажи шутера соответствуют ожиданиям инвесторов, доходы окупили разработку и маркетинговые затраты.

дата выхода: 15 февр. 2019

Uncharted — серия компьютерных игр в жанре action-adventure, разработанная компанией Naughty Dog и изданная Sony Computer Entertainment для консолей PlayStation.

10 декабря 2017 года компания Sony анонсировала, что продажи серии Uncharted достигли 41,7 миллиона копий. В этот подсчет входят продажи основных и побочных игр серии, которые вышли с 2007 года. Около трети продаж пришлось на 2016–2017 год

Uncharted I

Uncharted II

Uncharted III

Uncharted IV

дата выхода: 19 ноября 2007

дата выхода: 13 октября 2009

дата выхода: 1 ноября 2011

дата выхода: 10 мая 2016





Это сюжетный ролевой action—adventure от третьего лица. Его действие разворачивается в мире, пережившем глобальную катастрофу, в ходе которой тысячи разных миров слились, смешались и проникли друг в друга.











ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

25-35 лет

70% мужчины 30% женщины

Ежемесячные затраты на игры от 80 - 100\$/чел.

Играют более 1 часа в день

Являются активными пользователями нескольких

игровых платформ

Предполагаемая цена копии игры для мирового рынка 40 – 50\$
Доля прибыли 20–25\$ с копии

Ожидаемые продажи от 500 000 копий





Продюсер – Сергей Гиммельрейх

Стаж в индустрии – более 20 лет. Участвовал в проектах "Аллоды Онлайн",

"Лорды эфира" и ряде успешных мобильных разработок. Ментор обучающих программ,
регулярный спикер профессиональных выстовок игровой разработки.

Ведущий разработчик - Даниил Лихоманов

Стаж в индустрии — более 15 лет. Работал в ряде крупных российских проектов, автор собственного профессионального многоступенчатого курса, посвященному игровому движку Unreal Engine 4.



Ведущий технический дизайнер проекта - Антон Токарев

Гейм-дизайнер проекта – Артем Волков – более 10 лет в индустрии

Ведущий художник окружения - Александр Петров ("Метро: исход")

ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОЕКТА

- 1. Изготовление показательной демо-версии (август 2019г. август 2020г.)
- 2. Заключение договора с издательством (май 2020г. октябрь 2020г.)

После данного этапа разработка/маркетинг полностью финансируется издателем

- 3. Основной контентный блок тестирование (сентябрь 2020г. июнь 2022г.) На данном этапе планируется значительное расширение команды.
- 4. Подготовка к релизу (июнь 2022г. сентябрь 2022г.)

Релиз игры – осень 2022г.

КОМПАНИЯ EPIC GAMES ГОТОВА ПОДДЕРЖАТЬ ПРОЕКТ, В ТОМ ЧИСЛЕ ГРАНТАМИ, ПОСЛЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПОКАЗАТЕЛЬНОЙ ДЕМО-ВЕРСИИ.

Epic Games (также известная как Epic, бывшая Epic MegaGames) — компания из США, занимающаяся разработкой компьютерных игр. Штаб-квартира расположена в городе Кэри, штат Северная Каролина. Компания известна по игровым сериям Gears of War и Unreal Tournament, а также как создатели игрового движка Unreal Engine. Компания имеет студии в Шанхае, Корее и Токио. Ключевые фигуры в Epic Games — ведущий программист Тим Суини (англ. Tim Sweeney), Эрик де Нёв (англ. Erik de Neve) и Стив Полдж (англ. Steve Polge)

ЧТО ПОЛУЧАЕТ ИНВЕСТОР ПРОЕКТА?

Обсуждаемое долевое участие (от 15%, в зависимости от объема инвестиций) в ООО "МХГ" (основной компании более 5 лет), подразумевающее участие во всей прибыли компании, связанной с игрой, ее возможными дополнениями и продолжениями, лицензированной продукцией, возможными кино- и комиксовыми адаптациями.

Гарантии залогового права на интеллектуальную собственность, связанную с игрой.

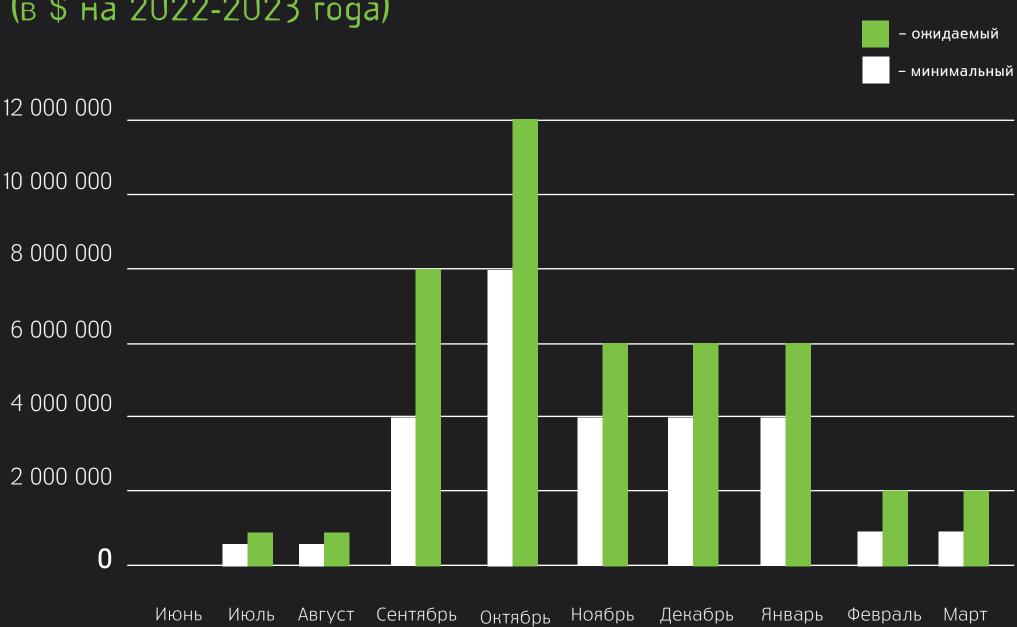
До момента подписания договора с издателем в игре необходимо реализовать целый ряд ключевых особенностей (анимация персонажей, визуальное и техническое наполнение уровней, сюжетные квесты и диалоги) общей стоимостью 300 000 долларов (согласно этапам разработки)р.

РАСЧЕТ ПРИБЫЛЬНОСТИ ПРОЕКТА НА ОСНОВАНИИ АНАЛИЗА РЕЛЕВАНТНЫХ ПРОЕКТОВ В ДАННОМ ЖАНРЕ (в \$)

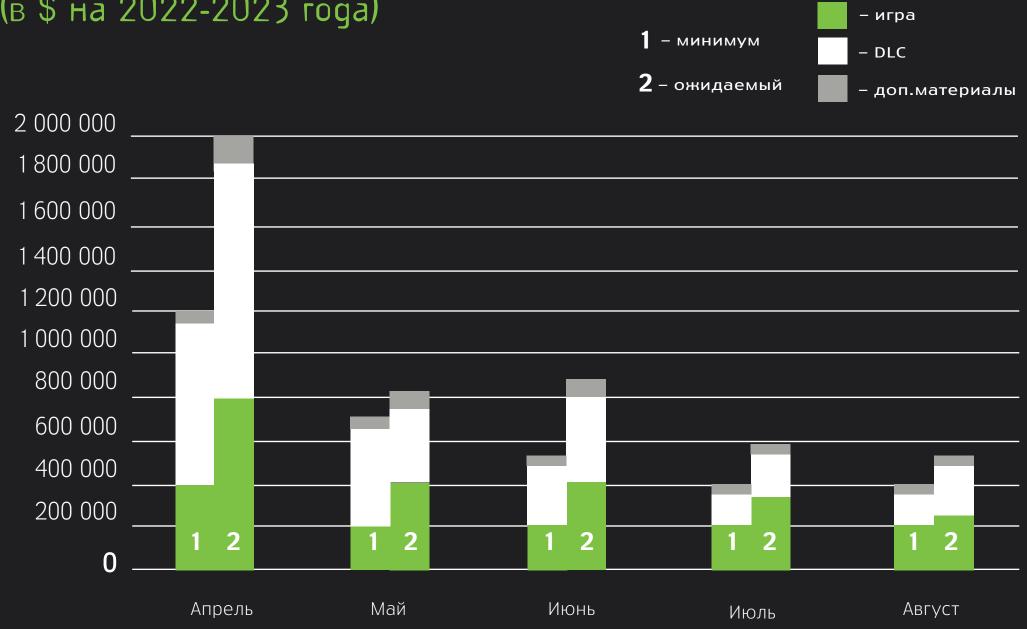
Позиции	Оптимальная цена на внешних рынках	План продаж (мин)	План продаж (ожидаемый)	Выручка (мин)	Выручка (план)	Прибыль (за вычетом доли издателя и налогов) – около 45%
Стандартная версия игры	40	500 000	1 000 000	20 000 000	40 000 000	11 000 000 (22 000 000)
DLC (дополнительный игровой контент)	15	75 000	200 000	1 125 000	3 000 000	618 750 (1 650 000)
Итого:				21 125 000	43 000 000	11 618 750 (23 650 000)

ПЛАН ПРОДАЖ ИГРЫ (ДО ВЫХОДА DLC)

(в \$ на 2022-2023 года)



ПЛАН ПРОДАЖ (ПОСЛЕ ВЫХОДА DLC) (в \$ на 2022-2023 года)



ДОХОДНОСТЬ ПРОЕКТА

