**Текущая ситуация по Проекту «Военно-морские шахматы»**

В настоящее время по Проекту работает команда из 5 человек дизайнеров, программистов и других специалистов. Опыт разработчика в области компьютерных игр подтверждается тем, что мини-игры, которые он придумал, скачены игроками более 2 млн. раз. По этим играм создано более 500 видео в YouTube. Количество просмотров некоторых наиболее популярных из этих видео составляют десятки тысяч. На основании опыта разработчика была создана компьютерная игра «Военно-морские шахматы». Исходя из многолетнего опыта написания сценариев компьютерных игр и на основании тестирования у реальной аудитории, можно ожидать, что игра будет иметь огромный успех. Она создана на стыке нескольких известных популярных игр: шахматы, морской бой и покер. В частности, психология игры позволит привлечь на платной основе состоятельных игроков, играющих в покер в Интернете.

Создан настольный вариант игры, на котором на сотнях сыгранных партий детально отработан её механизм. Разрабатывается упрощённый вариант (прототип) для игры через Интернет.

Детально прописано видение развития Проекта и конечного вида игровых приложений, проработан вопрос игровой ниши и маркетинга по продвижению игры.

Детально проработана проектно-сметная документация и краткий финансовый бизнес-план, а также план создания игровых приложений.

Полученные инвестиции позволят создать приложения для смартфонов, которое игроки будут покупать через App Store, Google Play и другие интернет-магазины.

Варианты игры для различных аудиторий будут разрабатываться в России, а продажи будут осуществляться из других стран, так как из-за санкций введён запрет на продажу платных игр из России. Другими словами, основные первоначальные инвестиции будут в России, а получение прибыли за рубежом. И все это легально!

Потенциальная мировая аудитория игроков через 2 года от 10 млн. человек и выше. При этом есть реальные шансы сделать эту серию игр одной из самых популярных в мире.

Начальная сумма инвестиций 25 - 30 млн. рублей. Возврат средств через 14-16 месяцев. Через 2 года ожидаемая прибыль от 200% и выше от суммы инвестиций.

**КЛЮЧЕВЫЕ ФАКТОРЫ ДЛЯ УСПЕХА ПРОЕКТА**

• Правильно выбранная бизнеса ниша игр на смартфонах

• Эффект синергии на стыке двух массовых сегментов рынка

• Хорошо продуманные «game play» в играх и последовательность их введения

• Детально проработанный маркетинг по «раскрутке» и монетизации Проекта

• Наличие высококвалифицированной команды IT разработчиков

• Опыт в создании и успешном развитии больших международных проектов

• Высокая конкурентоспособность за счет креативных идей и сформировавшегося

стратегического видения развития Проекта