



Acropolis

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИНВЕСТИЦИОННОГО ПРОЕКТА

Видеоигра: Кооперативный, онлайн симулятор выживания, RPG приключение, с элементами строительства в эпоху Древней Греции:

Акрополис / Acropolis (ἀκρόπολις)

Игровой жанр: Survival, крафтинг, симулятор строительства



Резюме проекта

Информация в этой презентации, содержит основную выжимку и итоги.

<u>Сроки разработки</u>	1 год
<u>Затраты (минимальные при текущем штате без расширения)</u>	34,5 млн. RUB в течении первого года - Производственная часть. 9,5 млн. RUB - Маркетинговые затраты
<u>Срок окупаемости</u>	1-4 месяца с момента релиза
<u>Доходы (усредненные)</u>	444 883 500 RUB
<u>Доходы (ожидаемые)</u>	1 126 265 000 RUB

Проект полностью готов к старту разработки, на данный момент выполнено:

- Техническое задание проекта
- Маркетинговое исследование
- Прописана сюжетная линия игры
- Собраны референсы для разработчиков
- Прописан текстовый контент

Проведены проектные расчеты:

- Расчет рабочих часов
- Дорожная карта
- Расчет заработной платы
- Штатное расписание
- Баланс рабочего времени
- Доходы / Расходы
- Этапы маркетинга и затраты

Содержание

1

Цели проекта

2

Почему видеоигра

3

Затраты на разработку

4

Этапы инвестирования

5

Штат сотрудников

6

Доходы проекта

7

Доходы конкурентов

8

SWOT-Анализ

9

Места размещения

10

Локализация проекта

Цели проекта



Создать видеоигру, в жанре выживание, с уникальными механиками в стилистике Древней Греции, и реализовать на рынке не менее чем в 300 000 копий.

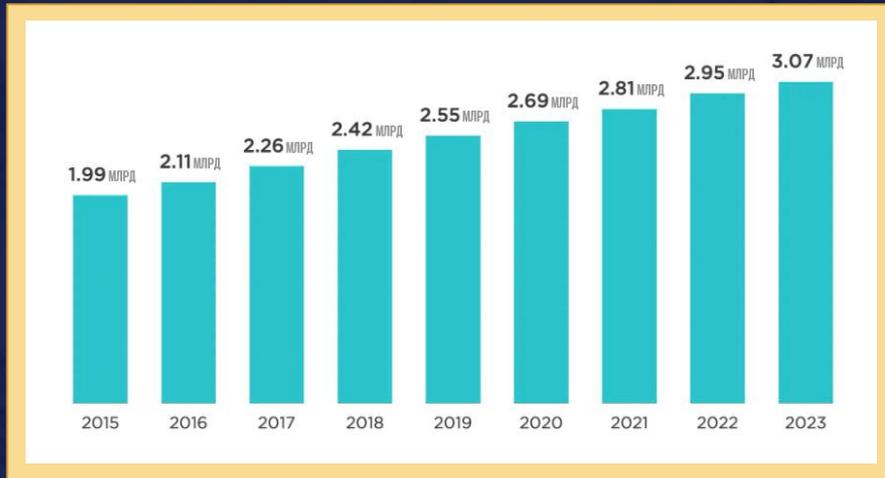


Расширять игровую франшизу в дальнейшем, а также реализовывать новые проекты, дополнения, спин-офф игры. В планах на срок от 5-ти лет.



За счет реализации проектов, стать одними из крупнейших российских разработчиков игр.

Почему видеоигры



- Рынок видеоигр, самый быстрорастущий среди сфер бизнеса. Каждый год, количество платежеспособной аудитории растет минимум **на 5% в год**. Что говорит нам о ежегодном росте потенциальной прибыли в ближайшие годы.
- Общая аудитория игроков на ПК, на данный момент составляет почти **900 млн. человек**.
- Компания-разработчик, находясь в одном городе, может реализовать свои продукты **по всему миру**.

Затраты на разработку



Этапы инвестирования (первый год)

Этап	Срок	Сотрудники	В месяц	Итого
Разработка	1-ый месяц	15 человек	2 780 000 RUB	2 780 000 RUB
	Со 2 по 9 месяц	16 человек	2 860 000 RUB	22 880 000 RUB
	10, 11 месяцы	17 человек	2 910 000 RUB	5 820 000 RUB
	12 месяц	18 человек	2 960 000 RUB	2 960 000 RUB
Маркетинг	6-12 месяцы	Аутсорс-компания	-	9 500 000 RUB
Сервера	10-12 месяцы	-	50 000 RUB	150 000 RUB
ИТОГО ЗА 1-ЫЙ ГОД				44 090 000 RUB

С 13-го и последующие месяцы, расходы проекта - будет покрывать прибыль с продаж игры.

В планах, после успешного релиза, расширять командный состав для новых проектов. В которые входят дополнения и спин-оффы игры, а также другие видеоигры для разных платформ.

Текущий состав штата сотрудников

Должность	Кол-во	Оклад	Сумма
Product-менеджер	1	150 000 RUB	150 000 RUB
Игровой продюссер	1	150 000 RUB	150 000 RUB
Executive продюссер	1	400 000 RUB	400 000 RUB
Game дизайнер	2	165 000 RUB	330 000 RUB
3D Артист (Meta-Human, Unreal)	4	170 000 RUB	680 000 RUB
Разработчик (Тим-лид)	1	300 000 RUB	300 000 RUB
Разработчик (Сеньёр)	5	150 000 RUB	750 000 RUB
Девопс	1	80 000 RUB	80 000 RUB
ИТОГО (месяц)			2 860 000 RUB

Маркетинг-план (сокращенный)

Процедура	Кол-во	Цена	Сумма
За 6 мес. До релиза: Посевы анонса в СМИ	50	35 000 RUB	1 750 000 RUB
Ведение соц.сетей: YouTube, VK, Tik Tok, Телеграм	4	Из штата	Из штата
За 1-2 мес. До релиза: Раздача бепл.доступа блогерам	150	Без затрат	Без затрат
За 1 мес. До шоу-трансляции: Посев анонсов	50	35 000 RUB	1 750 000 RUB
За 1-2 дня до релиза: Проведение шоу-трансляции	1	3 500 000 RUB	3 500 000 RUB
Приглашения: Гости на шоу	3	500 000 RUB	1 500 000 RUB
Подарки для шоу: Изготовление мерча	1	1 000 000 RUB	1 000 000 RUB
		ИТОГО	9 500 000 RUB
<i>С момента релиза, затраты на маркетинг - будут покрывать доходы от игры. *Примечание: затраты на маркетинг - не имеют точных рамок. Чем больше будет вложено, тем лучше будет итоговый результат. Текущие затраты, указанные в презентации - минимальны.</i>			~4 000 000 RUB/мес

Доходы проекта

Основные методы извлечения прибыли из проекта:



Продажи копий

Продажи виртуальных копий игры, на игровых площадках: Steam, Epic Games Store, VK Play



Донат

Продажи внутри-игрового контента, с помощью интегрированного магазина

Дополнительные методы извлечения прибыли из проекта:



Мерч

Продажа фигурок, брелоков, одежды. В расчетах не учитывается, поскольку для начала требуется увидеть отклик игрового сообщества, после релиза игры



Рекламные интеграции

Нативная реклама внутри игры. В расчетах не учитывается, поскольку для начала требуется увидеть отклик игрового сообщества, после релиза игры

Доходы проекта, в год (усредненные)

За минусом комиссии игровых платформ: Steam 30%, Epic Games 12%, VK Play 5%.

Услуга	Ед.изм.	Площадки	Количество/год	Итого/год
Продажа копий игры	Установки	Steam	339 200	284 690 600 RUB
Игровой магазин (донат)	Покупка	Steam	172 530	26 061 000 RUB
Продажа копий игры	Установки	Epic Games Store	101 760	90 475 800 RUB
Игровой магазин (донат)	Покупка	Epic Games Store	51 759	9 828 700 RUB
Продажа копий игры	Установки	VK Play	33 920	30 290 560 RUB
Игровой магазин (донат)	Покупка	VK Play	17 253	3 536 840 RUB
ИТОГО ЗА 1 ГОД (учитывая комиссии игровых платформ)				444 883 500 RUB

Усредненные доходы проекта (помесечно)

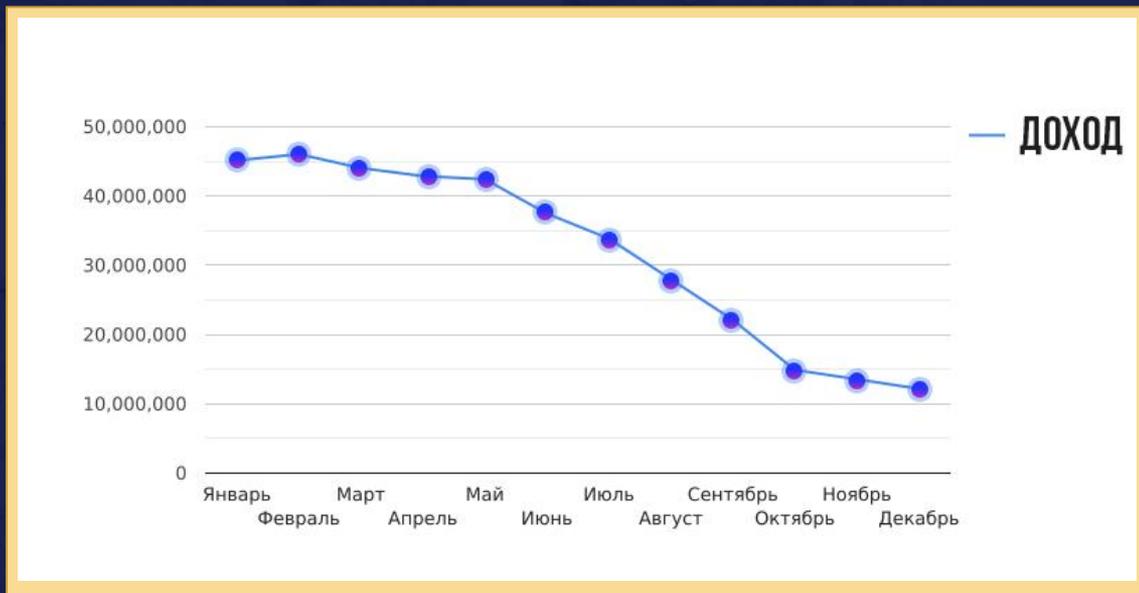
Доходы проекта помесечно, на графике:

Данный график, учитывает в себе исключительно предполагаемый доход от продаж копий игры (без внутриигрового магазина*) - в первый год, основываясь на средних показателях игр данного жанра в Steam, а также на эффекте рекламной кампании.



НЕ учитывается возможный экстра-рост продаж (в случае если проект “завирусится”),
НЕ учитывается прирост продаж от выхода дополнений к игре (график учитывает только версию игры 1.0).

Т.е. данный график, отражает предполагаемый доход, в случае - если поддержка игры прекратится полностью в день релиза.



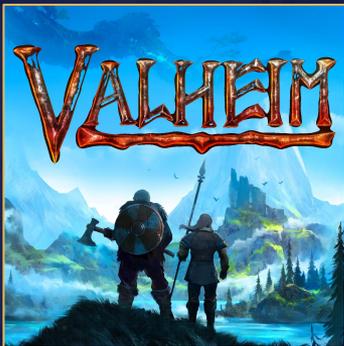
*Прогнозировать точные значения роста продаж внутриигрового магазина невозможно на данный момент, но алгоритмы доната есть и они описаны подробно в [Проектных расчетах](#) (Лист: Доходы (динамичный)). При этом - график дохода от внутриигрового магазина, будет иметь обратную тенденцию от текущего графика

Доходы проекта, в год (ожидаемые)

За минусом комиссии игровых платформ: Steam 30%, Epic Games 12%, VK Play 5%.

Услуга	Ед.изм.	Площадки	Количество/год	Итого/год
Продажа копий игры	Установки	Steam	975 000	818 485 000 RUB
Игровой магазин (донат)	Покупка	Steam	496 000	74 925 000 RUB
Продажа копий игры	Установки	Epic Games Store	292 000	257 195 000 RUB
Игровой магазин (донат)	Покупка	Epic Games Store	148 000	28 257 000 RUB
Продажа копий игры	Установки	VK Play	97 500	87 085 000 RUB
Игровой магазин (донат)	Покупка	VK Play	49 500	10 168 000 RUB
ИТОГО ЗА 1 ГОД (учитывая вычет комиссий игровых платформ)				1 126 265 000 RUB

Доходы других проектов: средне-статистическая популярность

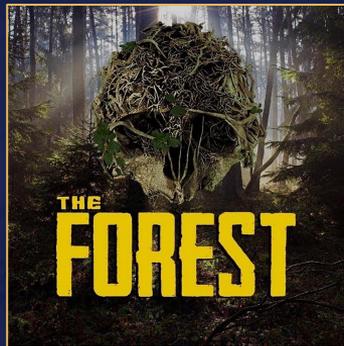


Valheim

Стоимость разработки:
18 150 000 RUB

Количество продаж:
более 4 млн. в 1-ый месяц

Доход:
1,74 млрд. RUB на 1-ый месяц,
в Steam.

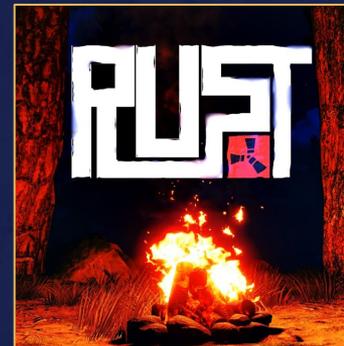


The Forest

Стоимость разработки:
11 250 000 RUB

Количество продаж:
5,4 млн в 1-ый год

Доход:
2,65 млрд. RUB на 1-ый
год, в Steam.



RUST

Стоимость разработки:
16 000 000 RUB

Количество продаж:
12,5 млн за 5 лет

Доход:
26,55 млрд. RUB за 5 лет,
в Steam.

Доходы: экстра-прибыльные проекты



ARK

Стоимость разработки:
\$ 19 000 000

Количество продаж:
более 50 млн.

Доход:
\$1,3 млрд. за последние 5 лет



PalWorld

Стоимость разработки:
\$ 6 600 000

Количество продаж:
Более 5 млн., за 1-ый
месяц

Доход:
\$67.5 млн за 1-ый месяц



DAYZ

Стоимость разработки:
\$ 2 300 000

Количество продаж:
15 млн за 6 лет

Доход:
Более \$65 млн. в год

Доходы: не получившие популярность проекты

В данном списке, представлены игры, не получившие популярности - за счет тех, или иных причин. При этом, даже при таких условиях, проекты окупались в несколько раз



Icarus

Стоимость разработки:

34 000 000 RUB

Количество продаж:

510 000 за всё время

Доход:

459 млн. RUB

Причиной неудачи, считают однообразность геймплея, не смотря на уникальную идею.



Stranded Deep

Стоимость разработки:

36 250 000 RUB

Количество продаж:

720 000 за всё время

Доход:

237 млн. RUB

Причиной неудачи, считают наглое копирования с известных проектов, как: RAFT и The Forest



Voidtrain

Стоимость разработки:

11 000 000 RUB

Количество продаж:

40 000 за всё время

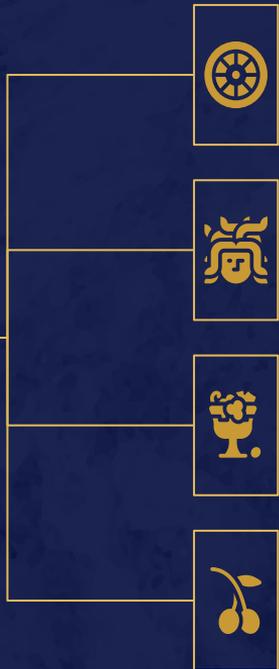
Доход:

48 млн. RUB

Причиной неудачи, считают нереализованные задумки, и отсутствие маркетинга

SWOT-Анализ

Сильные стороны



Высокая маржинальность

В отличие от классического бизнеса, разработка видеоигр имеет высокую маржинальность, где проекты средней успешности имеют показатели дохода - превышающие в 20 раз и более, стоимость разработки, за первый год.



Уникальные механики

В сравнении с конкурентами, наш проект имеет уникальные механики, которые оценит игровое сообщество. Которые также, ранее не применялись в играх данного жанра. Кроме этого, на данный момент - нет ни одного конкурента в жанре, основанного на стилистике Древней Греции



Широкий охват

Наш проект, за счет больших возможностей внутри игры, позволит охватить широкую аудиторию по интересам. Где занятия для себя найдут игроки, увлекающиеся: выживанием, песочницей, приключенческими жанрами, симуляторами строительства, экшн-играми и головоломками.



Фактор СНГ разработчиков

На данный момент, игровые сообщества - ждут каждой новой игры от СНГ разработчиков. Как внутри СНГ так и за её пределами. Т.к. в последние пару лет, наши разработчики показали - какие игры мы можем делать. На примерах Atomic Heart, BlackBook, Pathfinder и других.

SWOT-Анализ

Проведя аналитику существующих проектов, были сделаны следующие выводы, которые позволят достичь необходимых результатов в продажах. Именно их, мы взяли как основу при написании технического задания к игре.



Положительные факторы:

4 основных фактора успешного проекта

- Проработанная сюжетная линия;
- Дополнительные задания помимо сюжетной цепочки;
- Разнообразный открытый мир со случайной процедурной генерацией;
- Широкие возможности крафта и строительства.

3 второстепенных фактора:

- Наличие экшн составляющей;
- Уникальный геймплей;
- Наличие транспорта / быстрого перемещения.

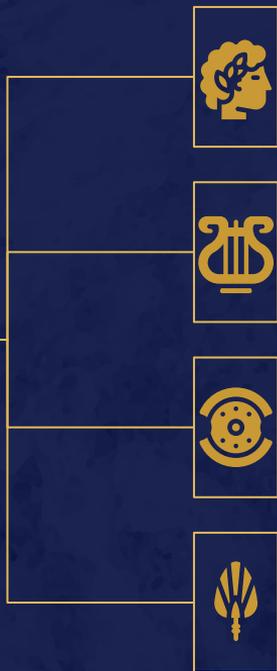


Отрицательные факторы:

- Отсутствие многопользовательского режима;
- Однообразность;
- Неприветливость геймплея;
- Плохо реализованные механики;
- Ежедневная, обязательная активность;
- Донатная составляющая Pay-to-Win (*плати чтобы победить*).

SWOT-Анализ

Слабые стороны



Сильные колебания

За счет специфичности игровой отрасли, практически невозможно дать точные расчеты прибыльности проекта. Где всё зависит от отзывов игрового сообщества. Именно поэтому, при разработке технического задания, мы делали упор в сторону самых популярных механик в играх.



Скоротечность интереса к играм

Игровое сообщество, в большинстве случаев - быстро теряет интерес к играм данного жанра после их прохождения, вследствие чего постоянными пользователями, остаётся чуть более 10% игроков. Для урегулирования данной проблемы, в планах развивать и дополнять игру постоянными обновлениями контента.



Санкции

Политическая обстановка, не представляет возможности официально разместить игры от имени российской компании на площадках Steam и Epic Games Store. Вследствии чего планируется размещаться через компанию, созданную вне границ РФ.



Угроза неактуальности

Проект может быть слабо-оценен игровым сообществом, что не даст возможности резкого скачка в продажах при релизе игры, что в таком случае не даст прироста естественного трафика от игровых обзорщиков, let's-плееров и стримеров. Вследствии чего, основным движущим элементом - останется только маркетинг.

Места размещения



VK Play

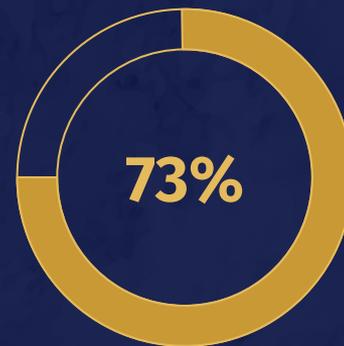
Не смотря на небольшую аудиторию, в 11,5 млн. человек - площадка остаётся актуальной для нас, т.к. является новой, и быстро набирает СНГ аудиторию.

На примерах некоторых игр, продажи на VK Play могут достигать 10 млн.долл.



Epic Games Store

Вторая по величине площадка в мире, насчитывающая более 220 млн. пользователей.



Steam

Самый крупный агрегатор, насчитывающий более 660 млн. пользователей

Локализация проекта



Учитывается аудитория игроков на площадках Steam, Epic Games Store и VK Play

Было решено локализовать игру, на 4 **основных** языках (основываясь на данных Steam за 2023 год).

- Русский
 - Английский
 - Португальский
 - Испанский
-

8,36%

Игровой аудитории, в таком случае будет **исключено** из наших потенциальных покупателей

Локализация проекта

Проведя маркетинговые исследования, было принято решение отказаться от африканского и восточно-азиатского рынка по следующим причинам:

- Жестокие правила локализации (Китай), исключающий возможность добавления в игру важных механик/анимаций/возможностей;
- Обязательная комиссия до 50% от дохода, в пользу китайских локализаторов (Китай);
- Незнакомая тема Древней Греции, для восточно-азиатских потребителей;
- Относительно небольшая аудитория, на выбранных нами игровых площадках. Поскольку в большинстве своём, азиатские игры располагаются на собственных игровых площадках (агрегаторах). К которым на данный момент у нас нет доступа. А 8,36% азиатских игроков - которые располагаются на подходящих нам площадках, не являются рентабельными в данный момент, в том числе из за вышеуказанных причин, где локализация потратит больше времени и денежных средств, чем возможный потенциальный доход.
- Африканская аудитория, составляет менее 1%. При этом, аудитория будет охвачена в любом случае, поскольку африканские игроки - адаптировались к мировой ситуации и используют английский язык в играх.

Коротко об игре

Проект, планирует погрузить игроков в мир древней Эллады. Где они смогут ощутить себя героем Греции, повторить величайшие подвиги, построить свой город и сразиться с Богами.

Основные возможности:



Строительство

Игроки смогут построить как небольшой домик, так и целое поселение с крепостью, складами, верфями, конюшнями и т.д.

Крафтинг

Широкие возможности создания предметов экипировки, оружия, оборонительных башен, виноделен, кузниц. Сможет завести хозяйство и пр.

Эпичные сражения

Игроков ждет сюжетная линия, покрытая тайнами, бои с монстрами, принятие участия в гладиаторских боях и исторических сражениях!

Поиск секретов

Игровой мир, полон секретов, пасхалок и загадок. Что привлечет большую аудиторию игроков искателей.



Спасибо!

Будем рады ответить на все Ваши вопросы

