Детективный квест про спецслужбы

Докладчик
Васьков Артём Дмитриевич
Разработчик, Game-дизайнер
Институт экономики и управления
Научный руководитель
Детков Александр Александрович

Инновационная инфраструктура Уральского федерального университета | СТАРТАП КАК ДИПЛОМ

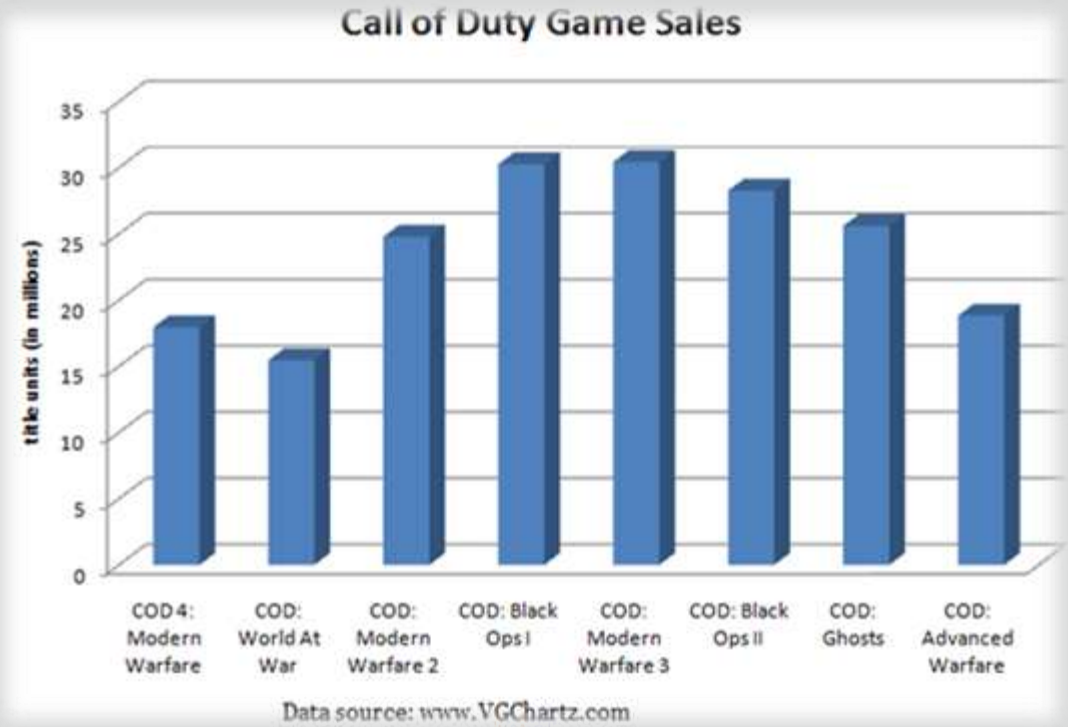
Детективный квест про спецслужбы

Докладчик
Соснин Данил Алексеевич
Институт Экономики и Управления
Научный руководитель
Детков Александр Александрович

Инновационная инфраструктура Уральского федерального университета | СТАРТАП КАК ДИПЛОМ

ПРОБЛЕМЫ

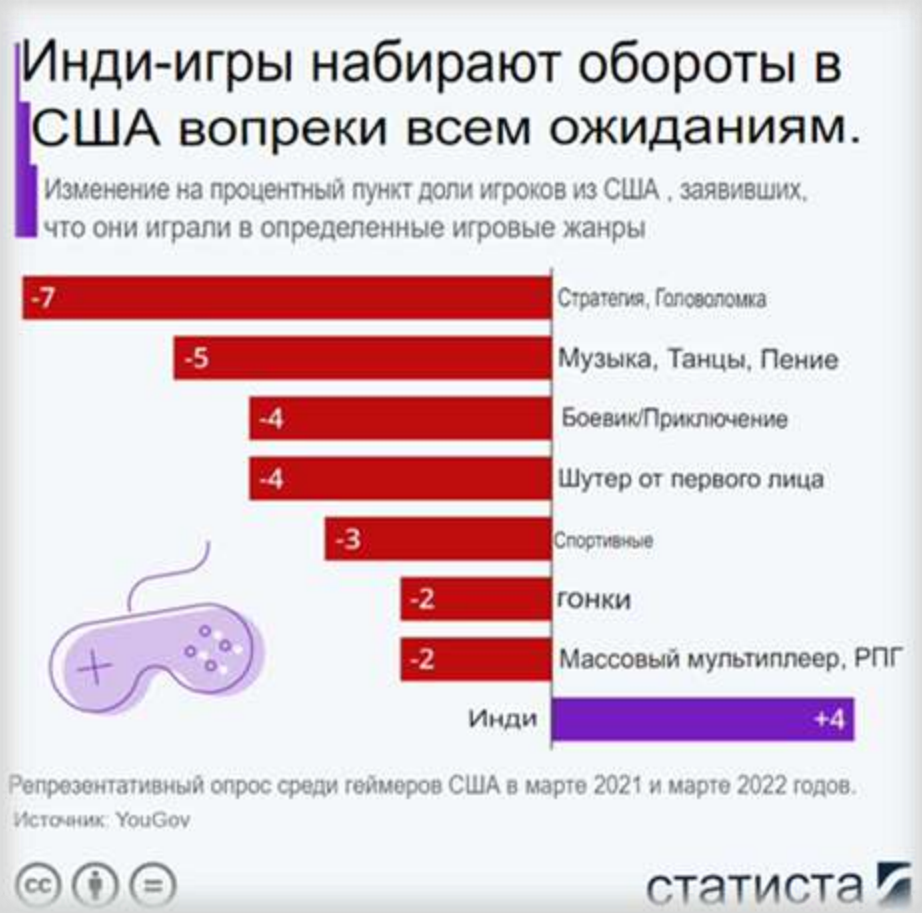
- Однообразие современных игр
- Высокая стоимость покупки игр
- Высокие системные требования современных игр
- Недостаток сюжетных проектов в игровой индустрии
- Переизбыток бессодержательных игр на рынке



Спад продаж серии игр Call of Duty

АКТУАЛЬНОСТЬ

- Оригинальные жанровые сочетания
- Доступная стоимость покупки
- Низкие системные требования
- Качественно проработанные сюжетные линии
- Игры, подразумевающие умственную деятельность



Рост интереса к Инди-играм

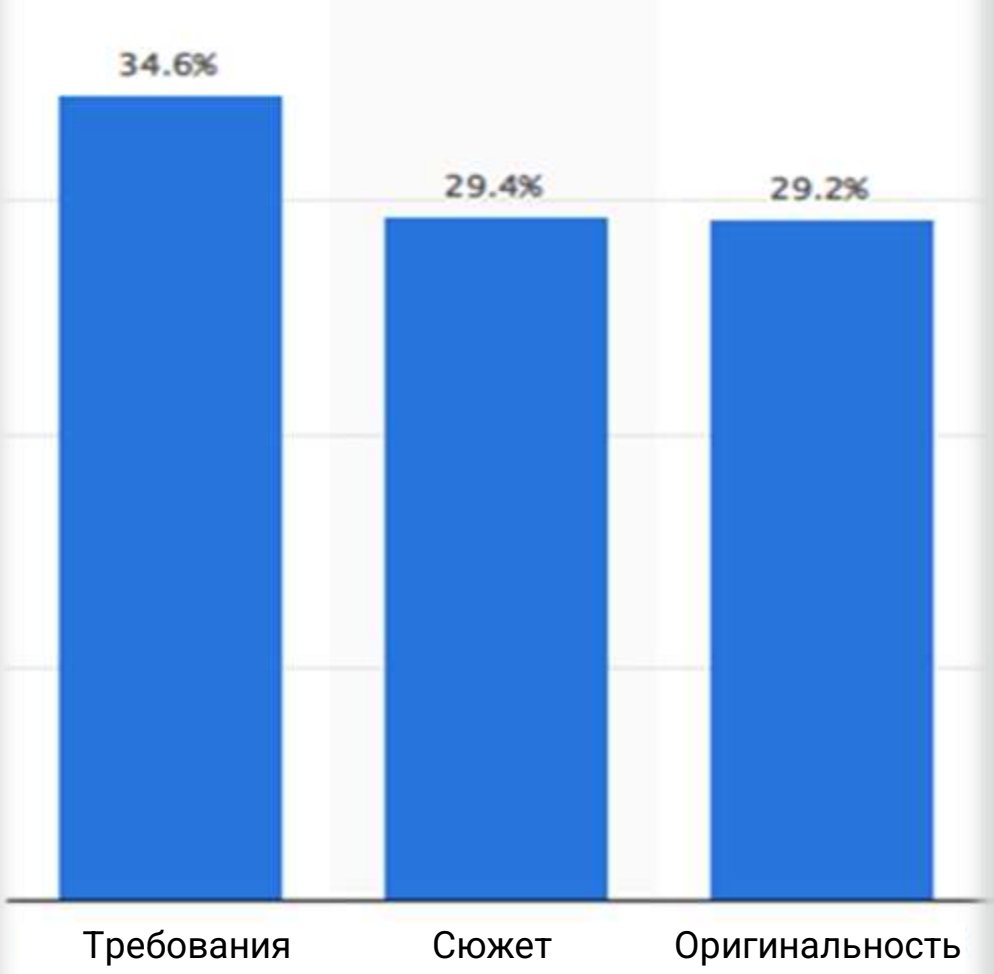
РЕШЕНИЕ

- Сочетание детективного жанра с сюжетным симулятором
- Небольшие затраты на реализацию - низкая стоимость покупки
- Нетребовательная двухмерная графика
- Геймплей наполнен сюжетными переплетениями

❖ Сильная сторона: решение реальных детективных дел

- Пространство для образовательного использования

Предпочтения игроков исходя из соц. исследований



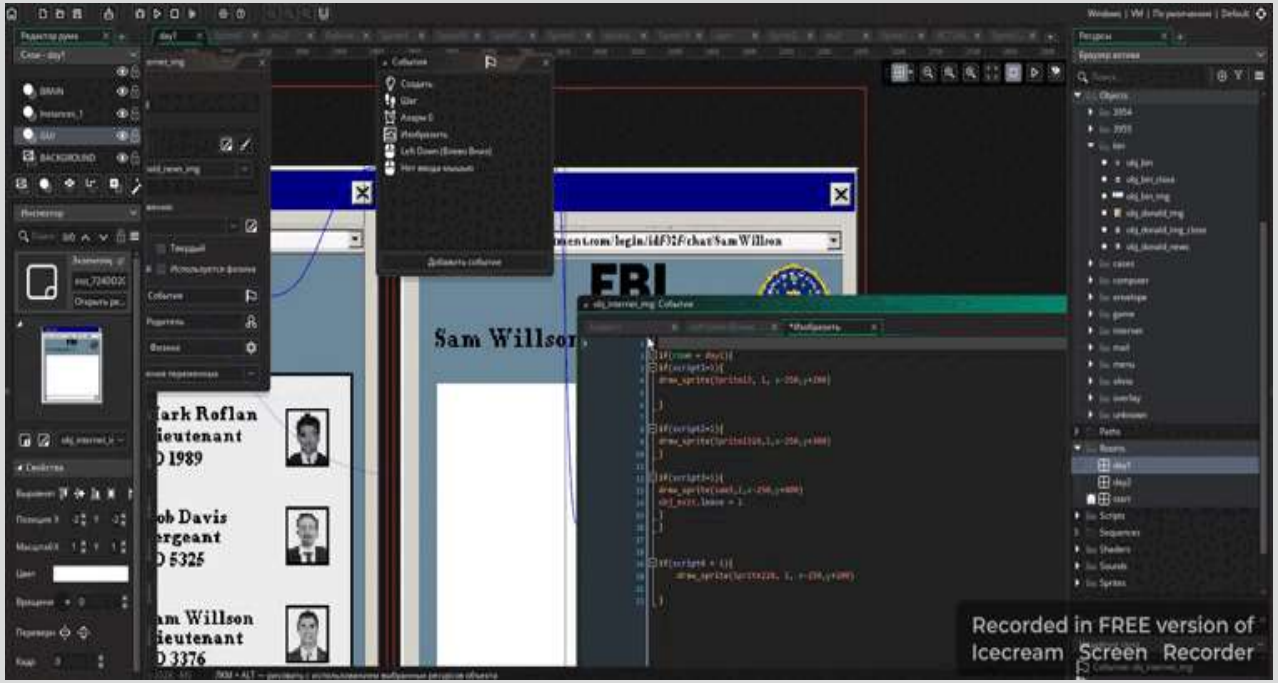
РЕШЕНИЕ

MVP игрового приложения

Прототип мобильного дополнения

ТЕХНИЧЕСКАЯ СТОРОНА ПРОЕКТА

- Язык разработки - GML
- Среда разработки - Game Maker 2
- Взаимодействие объектов внутри игры
- Визуальная стилизация
- Технический прогноз
- Физический движок - BoX2D



Пример кода

```
x= obj_internet_img.x-252
y= obj_internet_img.y +552
if(obj_internet_img.script1=1  ){
    image_speed=1

}
if(dialogue1.image_index!=0){
    image_speed=0
    image_index=1
}

if(obj_internet_img.script5 = 1){
image_speed = 1

}
if(room = day2){
if(dialogue4_day2.image_index!=0){
    image_speed=0
    image_index=1

}}
```

ЦЕЛИ ПРОЕКТА

- Предложить людям захватывающую альтернативу пассивному потреблению контента
- Научиться развивать игровое приложение
- Извлечение прибыли

Успешные «референс – проекты»

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- На каких сервисах осуществлять продвижение проекта, какие инструменты использовать?
- Как извлекать прибыль?
- На каких платформах игра будет доступен для покупки?

STEAM™

GOG.COM

РЕШЕНИЕ

Где и как продвигать?

решение →

- Рекламная сеть Яндекс
- Реклама в социальных сетях
- Личный блог в социальных сетях
- Нативная реклама в видеохостингах
- Прямая реклама у тематических блоггеров

Извлечение прибыли

решение →

- Платный дополнительный контент
- Пожертвования
- Платное приложение

Где скачать?

решение →

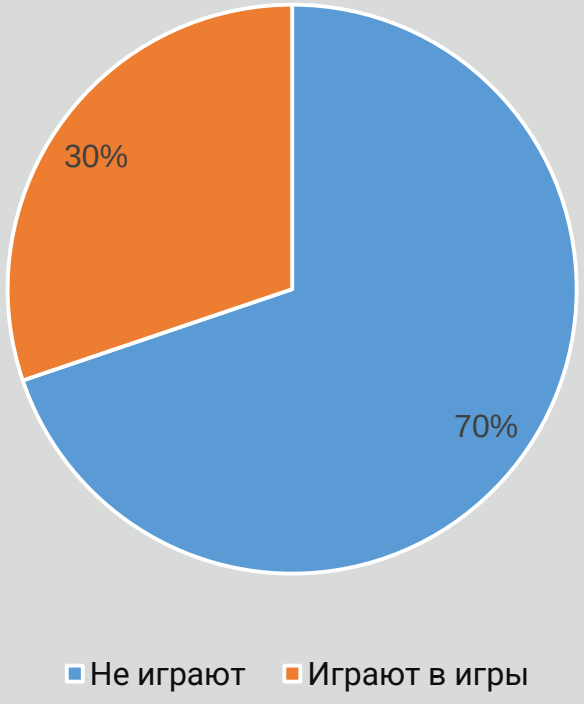
- Steam, GOG

РЫНОК И КОНКУРЕНТЫ

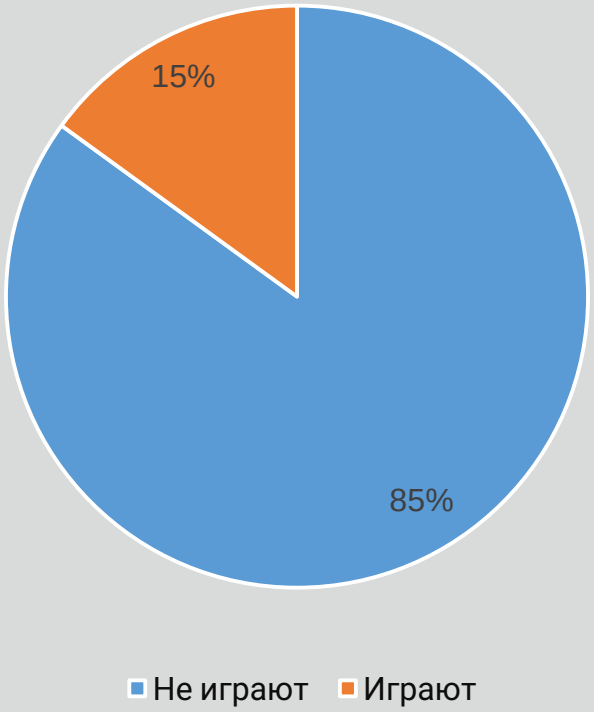
Критерий / Название	Низкие системные требования	Низкие издержки на разработку	Оригинальное жанровое сочетание	Реальные детективные кейсы
Наш проект	+	+	+	+
Papers,Please	+	+	+	-
The Darkside Detective	+	-	+	-
Lacuna	-	-	-	-
BackBone	-	-	-	-

ПОРТРЕТ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

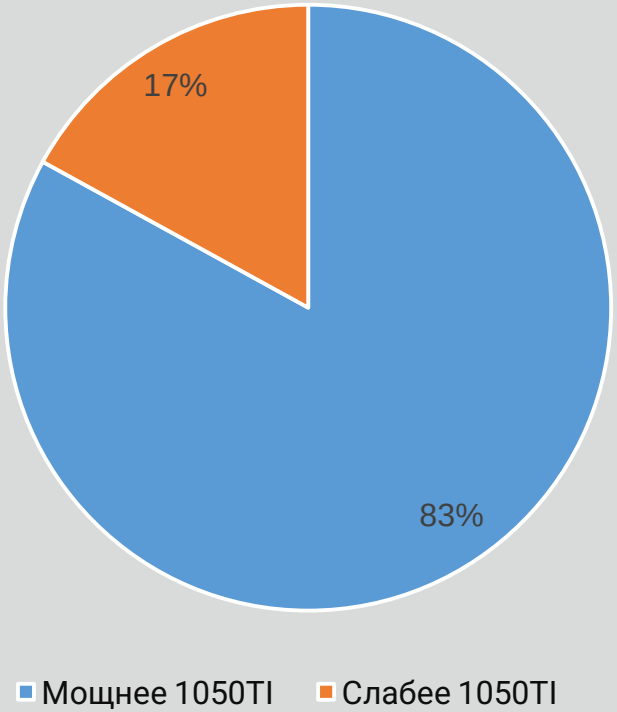
Мужское население 30-39 лет



Мужское население 40-49 лет



Видеопроцессоры ПК

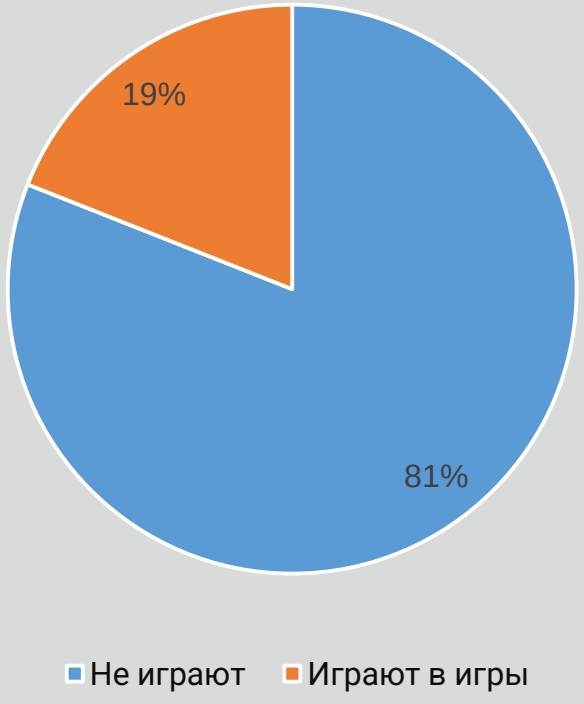


Источник: ОПЫТ СЕГМЕНТИРОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ АУДИТОРИИ ГЕЙМЕРОВ С.Г. Давыдов, Т.А. Немудрова (Москва). Социология: 4М. 2011. № 32.

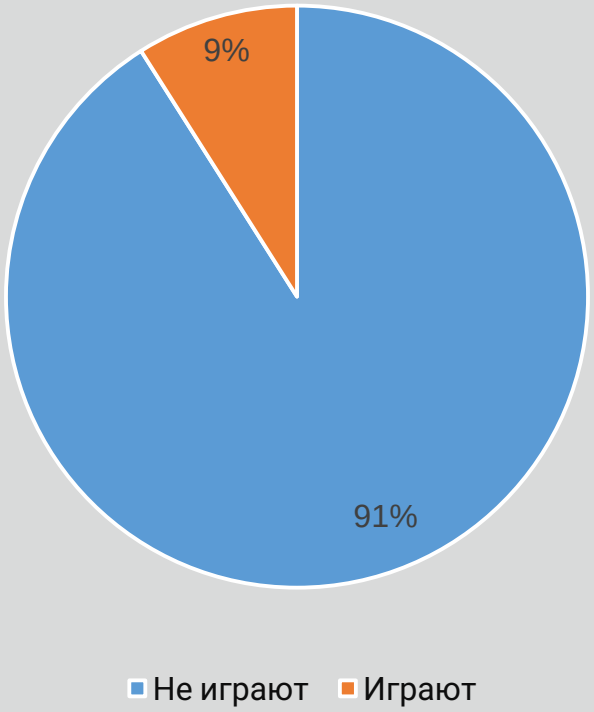
Источник: Данные об оборудовании и ПО пользователей: February 2023 [Электронный ресурс]: ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ВИДЕОКАРТАХ. URL: store.steampowered.com/hwsurvey/videocard/

ПОРТРЕТ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

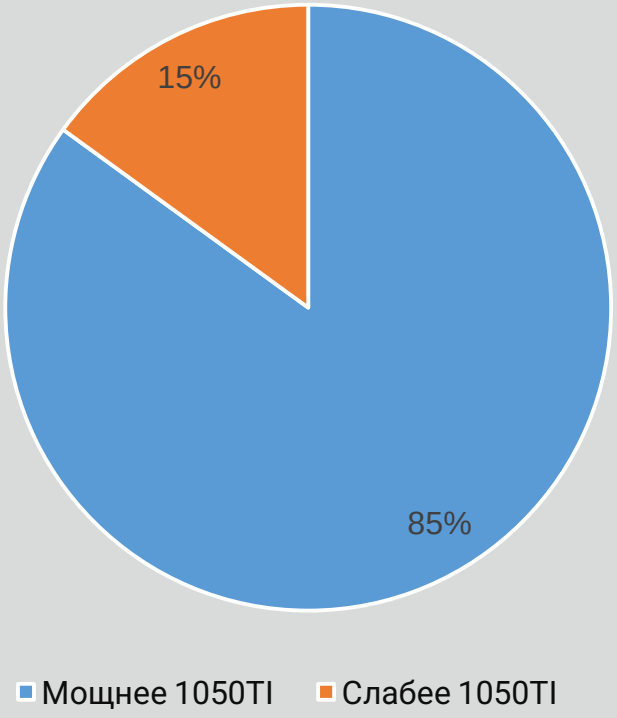
Женское население 32-40 лет



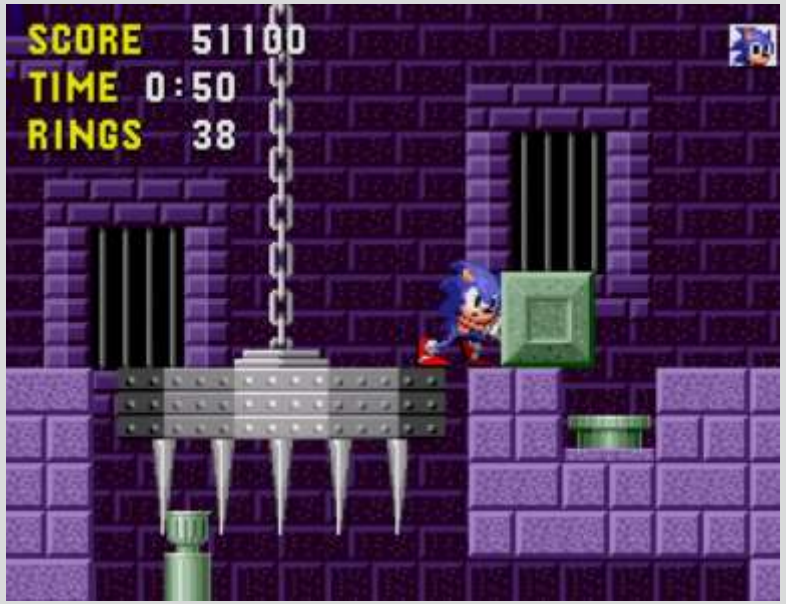
Женское население 41-49 лет



Видеопроцессоры ПК

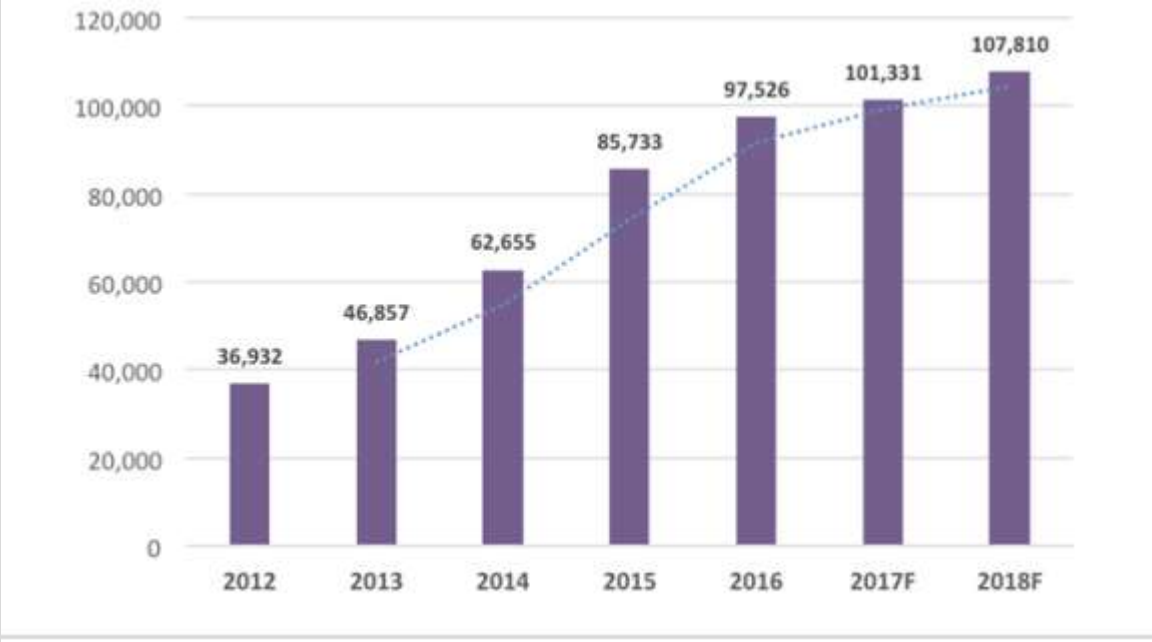


ПОРТРЕТ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ



Визуальное оформление игры 90-ых

ТЕНДЕНЦИИ РЫНКА



Динамика российского рынка видеоигр, млн. руб

Динамика продажи инди-проекта Hades в первый год после выхода

ФИНАНСОВАЯ МОДЕЛЬ

	Движения денег (руб)	01.08.2023 Релиз демо-версии	сен.23	окт.23	ноя.23	дек.23	янв.24	01.02.2024 Запуск финальной версии Начало рекламной кампании	мар.24	апр.24	май.24	июн.23	июл.23	Итого
+	Деньги на начало периода		215 000	182 000	154 000	131 000	113 000	60 000	50 000	50 000	80 000	120 000	230 000	490 000
+	**Поступления:**	**3 000**	**5 000**	**10 000**	**15 000**	**20 000**	**30 000**	**100 000**	**120 000**	**160 000**	**200 000**	**300 000**	**500 000**	**1 463 000**
+	Продажа экземпляров игры	3 000	5 000	10 000	15 000	20 000	30 000	100 000	120 000	160 000	200 000	300 000	500 000	1 463 000
-	**Платежи:**	**-38 000**	**-38 000**	**-38 000**	**-38 000**	**-38 000**	**-83 000**	**-110 000**	**-120 000**	**-130 000**	**-160 000**	**-190 000**	**-240 000**	**-1 223 000**
-	Формирование рекламной кампании						-20 000							-20 000
-	Реклама							-100 000	-110 000	-120 000	-150 000	-180 000	-230 000	-890 000
-	Контроль качества итоговой версии игры						-20 000							-20 000
-	Аренда сервера						-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-35 000
-	Предварительное продвижение в социальных сетях	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000							-30 000
-	Графический дизайн приложения	-8 000	-8 000	-8 000	-8 000	-8 000	-8 000							-48 000
-	Разработка игрового приложения	-20 000	-20 000	-20 000	-20 000	-20 000	-20 000							-120 000
-	Прочее	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-5 000	-60 000
-	**Финансирование:**	**250 000**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**250 000**
+	Краудфайндинг и собственные средства	100 000												100 000
+	Внешние инвестиции	150 000												150 000
+	Итого оборот за период	215 000	-33 000	-28 000	-23 000	-18 000	-53 000	-10 000	0	30 000	40 000	110 000	260 000	490 000
	Сальдо(остаток) на конец периода	215 000	182 000	154 000	131 000	113 000	60 000	50 000	50 000	80 000	120 000	230 000	490 000	

ИНТЕРЕС ИНВЕСТОРА И ФИНАНСОВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Инновационная инфраструктура Уральского федерального университета

NPV(2 года) – 1 476 586₽

При ставке дисконтирования 10%

1 год:тест бета-версии, фикс багов, запуск готового продукта, увеличение маркетингового бюджета, увеличение объема продаж, интеграция режима «песочницы»

2 год:полная независимость компании, окупаемость инвестиций и всех затрат, сохранение определенного уровня объема продаж, интеграция мобильной версии игры

PI – 30,12%

ДОРОЖНАЯ КАРТА

КОМАНДА ПРОЕКТА

Соснин Данил.
Дизайнер, маркетолог, разработчик

Васьков Артем.
Главный разработчик, дизайнер

Инновационная инфраструктура
Уральского федерального университета

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ