

# РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

3 ДПИ/МЗМ, 3 группа  
Володченко Вероника  
Михайленко Ангелина  
Портнягин Лев



# Анализ рынка. Идея

## ■ Смысл нашей ниши:

- развлекательная цель - удовольствие; возможность развития интеллектуального мышления и реакции у игрока; получение новых знаний (благодаря играм с историческим содержанием или жанра постапокалиптики, также темой будущего; пр.: Assassin's Creed, Detroit: Become Human и т.п.), развитие моральных ценностей (некоторые игры содержат поучающие элементы).

## ■ Как мы пришли к нише:

- заинтересованность в компьютерных играх; актуальность данной ниши; прибыльность; безграничные возможности.

В пример мы можем привести популярную инди-игру Undertale (2015), разработанную американским программистом и композитором Тоби Фоксом практически в одиночку. Тем не менее, игра покорила все высоты, проданы миллионы копий по всему миру, а на слуху она известна даже самому "зелёному" геймеру. А ведь Тоби даже подумать не мог об успешности данного проекта.

# Плюсы и минусы ниши

## ■ Плюсы:

- + актуальность;
- + высокий заработок и популярность при успешности дебютного проекта;
- + большой выбор (жанры, идеи, сюжетность и т.п.);
- + вариативность пиара (паблики в соц. сетях, YouTube, сайты игровых критиков, реклама и пр.);
- + при создании инди-игры проекту не потребуются больших затрат.

## ■ Минусы:

- большие затраты на профессиональное техническое оборудование на начальном этапе;
- малое количество специалистов геймдева на рынке труда;
- огромная конкуренция;
- высокий риск провала проекта;
- пиратство.

# Позиционирование

- Так как мы - начинающая игровая компания, мы не можем привлечь внимание инвесторов для создания игр масштаба AAA (игры высшего уровня - 3D графика, детальная проработка персонажей, богатый сюжет и дорогой игровой движок), поэтому мы займём для начала нишу инди-игр, так как они требуют не столь много средств и смогут принести нам начальный доход, при этом привлекая внимание к себе людей перед выходом на более высокий уровень на игровом рынке.
- Стратегия: стоимость продукта - недорогого (поначалу).

# Потребности:

- Профессиональные кадры для работы в сфере геймдева;
- Владение современным ПО;
- Владение современным техническим оборудованием;
- Начальная команда (в нашем случае - трое человек);
- Возможная потребность в крупной рекламной кампании;
- Хорошо разбираться в игровых трендах на сегодняшний день (для продвижения продукта)



- рабочие
- школьники / студенты
- предприниматели
- не работают
- ⊗ руководители
- специалисты с в/о
- ⊗ пенсионеры
- госслужащие



**47M**  
ГЕЙМЕРОВ В  
РОССИИ

**10M**  
СМОТРЯТ TWITCH.TV

**2 ЧАСА**  
ЕЖЕДНЕВНОЕ ВРЕМЯ  
ПРОСМОТРА



**СОВРЕМЕННОЕ  
TV для молодежи**

*Целевая аудитория по  
данным Twitch на 2019  
год.*

**ЗРИТЕЛИ TWITCH.TV**

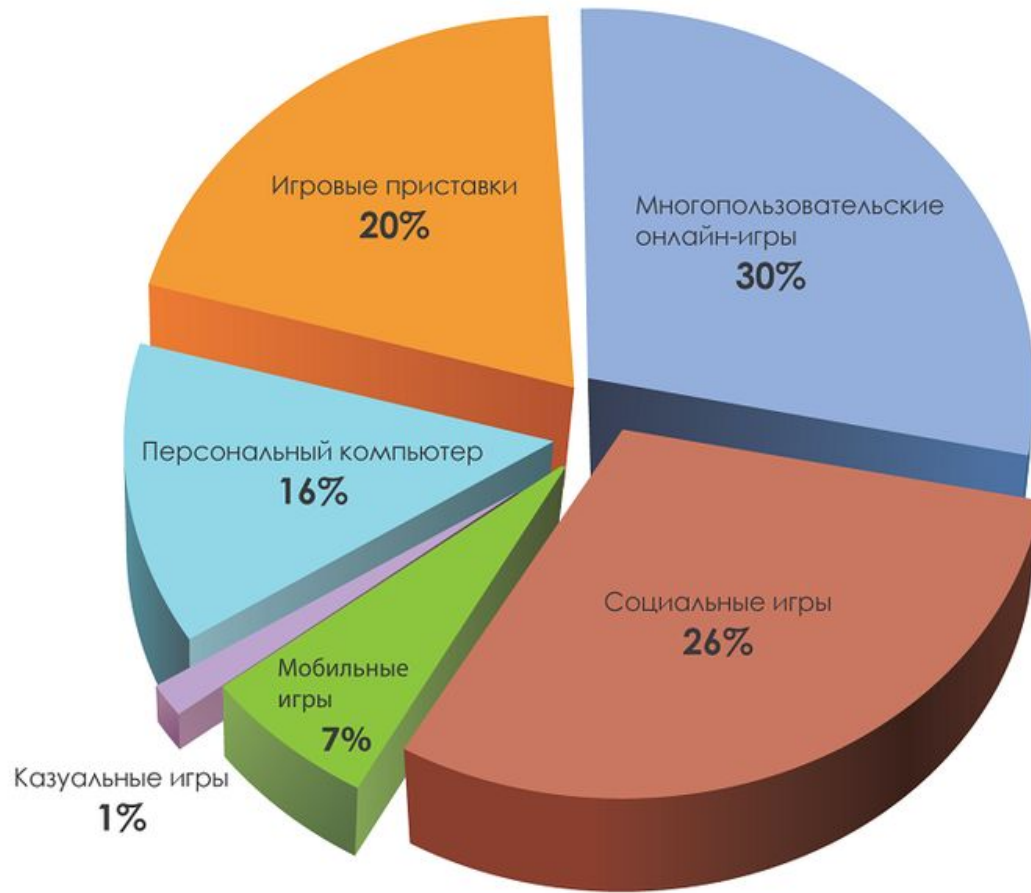


пол



возраст

# Сегменты



*Диаграмма популярности игровых сегментов среди потребителей*

■ Всего существует 5 сегментов в игровой индустрии:

- Сингл-плеер (одиночные игры (пр. игры жанра RPG), пр. The Elder Scrolls (все части), The Witcher),
- Мульти-плеер (многопользовательские онлайн-игры (MMO), пр. Aion, Blade and Soul, League of Legends),
- Мобильный гейминг (пр. Clash of Clans)
- Игры, идущие на игровых приставки (пр. Horizon, The Last of Us, Death Stranding),
- Игры нового поколения - VRG (Virtual Reality Games), игры виртуальной реальности (VR Chat, Beat Saber и т.д.).



# Ёмкости



*Прибыль от каждого сегмента в год  
(в \$)*



# УТП

## ■ Что особенного мы можем предложить?

- уникальность сюжета и графики (какие-то игровые особенности);
- создание демо-версии игры (приглашение людей на збт (закрытое бета-тестирование) для того, чтобы они оценили игру);
- коллекционные издания - с предзаказом идут уникальные предметы для коллекционирования (карточки, истории)
- обратная связь с игроками, устраивание каких-либо фан-митингов, собраний (разговор о том, что игроки хотели бы видеть в игре в дальнейшем, что очень важно);
- поддержка со стороны игровой русскоязычной прессы (IGM, GAMEBOMB, Игромания и т.п.) с дальнейшим сотрудничеством на каких-либо условиях.

# Расчёт по товару и персоналу

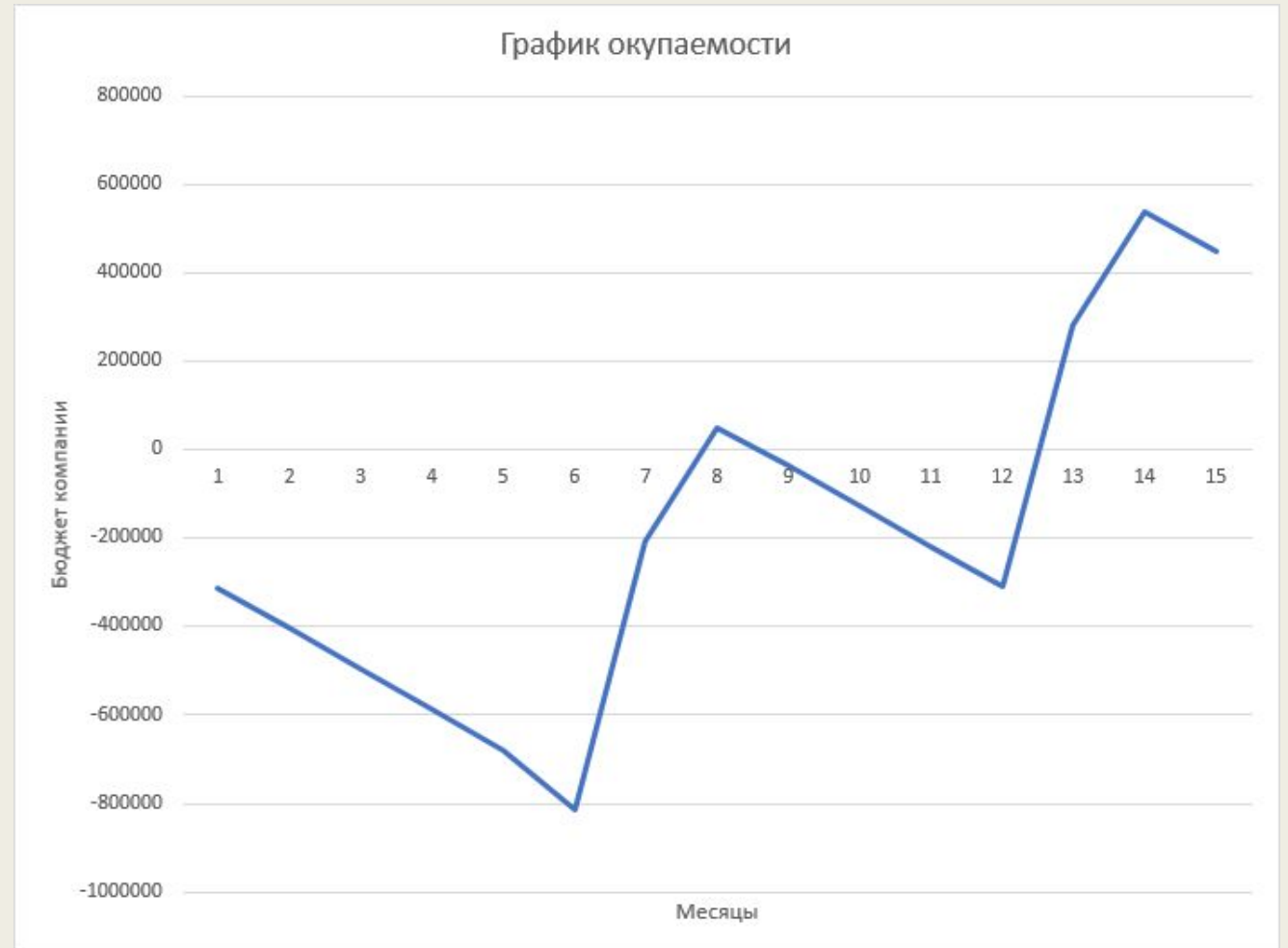
		Июнь, Июль	
Наименование товара	Цена	Кол-во	Итого
компьютерная игра	350	3000	1050000

Должности	Кол-во человек	Оклад	НДФЛ 13%	Зарплата
программист	1	25000	3250	21750
гейм-дизайнер	1	25000	3250	21750
сценарист	1	25000	3250	21750

Канал	Месяца рекламирования	Средняя сумма (в месяц)	Общая за год
VK: публикации в публичных страницах	Май, Июнь, Ноябрь, Декабрь	2,000.00 ₹	8,000.00 ₹
VK: таргетированная реклама	Май, Июнь, Ноябрь, Декабрь	500.00 ₹	2,000.00 ₹
VK: публичная группа проекта	Январь, Февраль, Март, Апрель, Май, Июнь, Июль, Август, Сентябрь, Октябрь, Ноябрь, Декабрь	0.00 ₹	0.00 ₹
YouTube: преролл у крупных видеоблогеров	Май, Июнь, Ноябрь, Декабрь	4,000.00 ₹	16,000.00 ₹
YouTube: таргетированная реклама	Май, Июнь, Ноябрь, Декабрь	1,000.00 ₹	4,000.00 ₹
YouTube: страница проекта	Январь, Февраль, Март, Апрель, Май, Июнь, Июль, Август, Сентябрь, Октябрь, Ноябрь, Декабрь	0.00 ₹	0.00 ₹
Twitter: страница проекта	Январь, Февраль, Март, Апрель, Май, Июнь, Июль, Август, Сентябрь, Октябрь, Ноябрь, Декабрь	0.00 ₹	0.00 ₹
		<b>Итого</b>	<b>30,000.00 ₹</b>

# Прогноз продаж

Месяцы	Бюджет, руб.
Январь	-313137
Февраль	-404697
Март	-496257
Апрель	-587817
Май	-679377
Июнь	-815937
Июль	-207497
Август	50943
Сентябрь	-34367
Октябрь	-125927
Ноябрь	-217487
Декабрь	-309047
Январь	280613
Февраль	539053
Март	447493



## Смета расходов на создание бизнеса (разработка видеоигр)

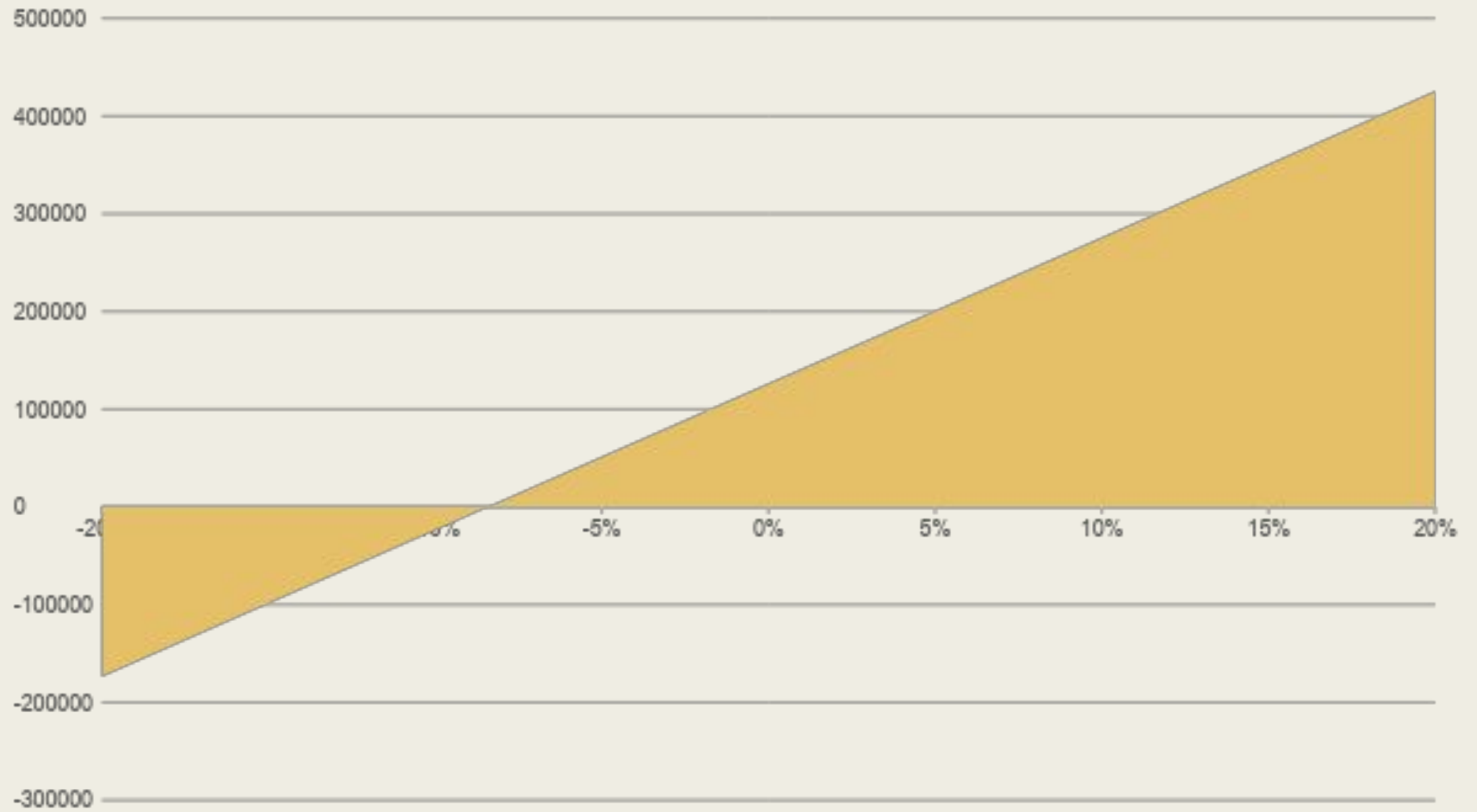
Наименование расхода		Количество, шт.	Цена, руб	Стоимость, руб
<b>Оборудование</b>				
Офисное помещение		1 г.	15,000	180,000
Стол		5	3,500	17,500
Стул обычный		3	1,000	3,000
Стул офисный		3	5,000	15,000
Монитор		3	6,000	18,000
Системный блок		3	40,000	120,000
Компьютерная периферия (мышь, клавиатура)		3	500	1,500
Звуковая система		3	1,000	3,000
Графический планшет		1	5,000	5,000
Канцелярия (блокнот, ручка, карандаш)		6	1,000	6,000
<b>Программное обеспечение</b>				
Microsoft Office 365 Buissnes		3 шт., 1 г.	520	18,720
CorelDRAW Graphics Suite 2019		1	12,780	12,780
Game Maker Studio 2 Desktop		3	1,599	4,797
<b>Оплата труда, услуг</b>				
Зарплата основного персонала		3 чел, 1 г.	25,000	900,000
Оплата работы фрилансера: композитор <sup>1</sup>		2	15,000	30,000
Steam Direct Product Submission Fee <sup>2</sup>		1	6,250	6,250
Услуги PR-компании		1	30,000	30,000
			<b>ИТОГО</b>	<b>1,371,547</b>

1 - средняя сумма работы фрилансера за 10 произведений (<https://www.fiverr.com>)

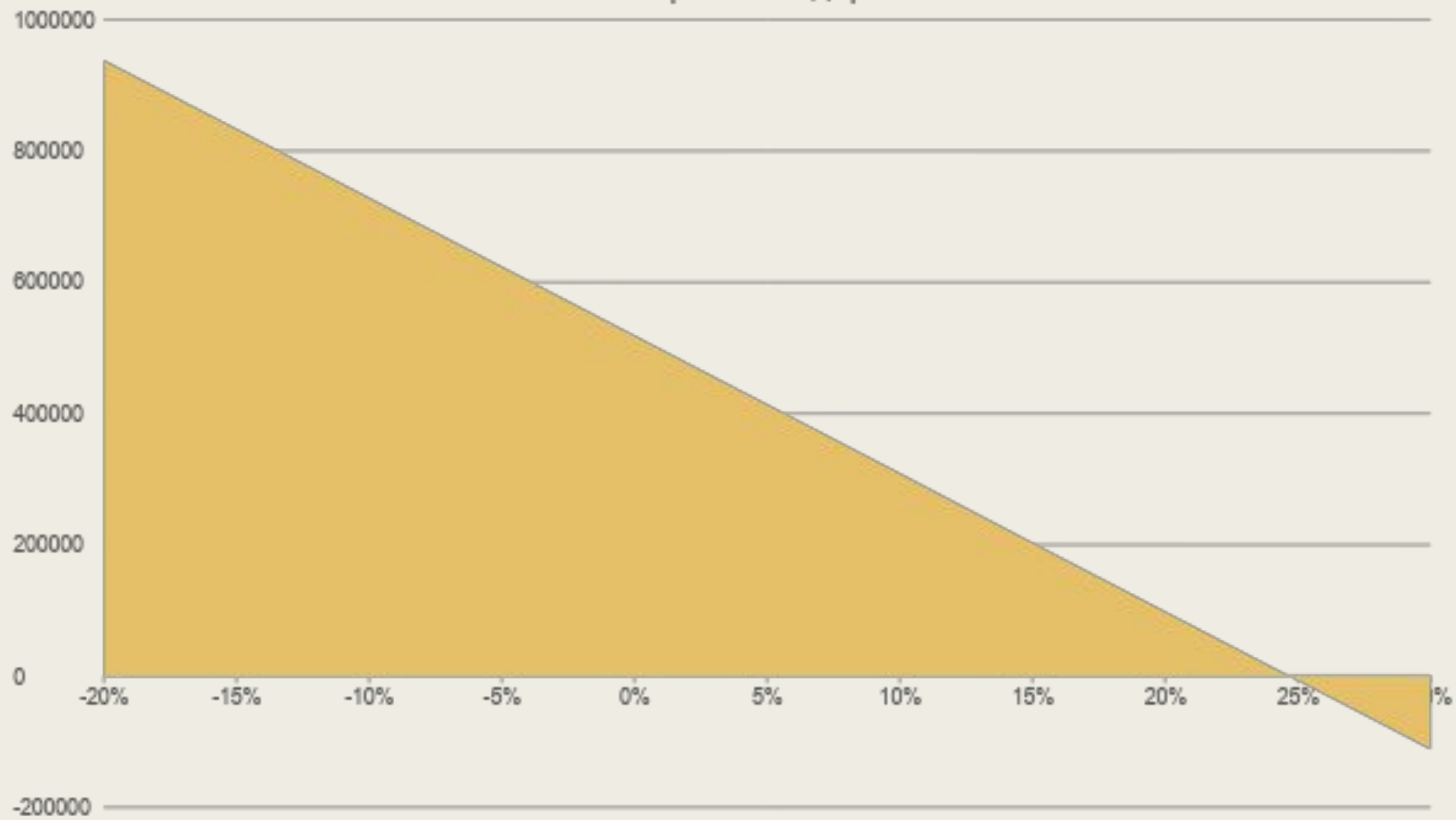
2 - для публикации игры необходимо сделать единовременный взнос, который возвращается, при сумме продаж свыше

\$1000 (<https://store.steampowered.com/sub/163632/>)

# NVP – Объем сбыта

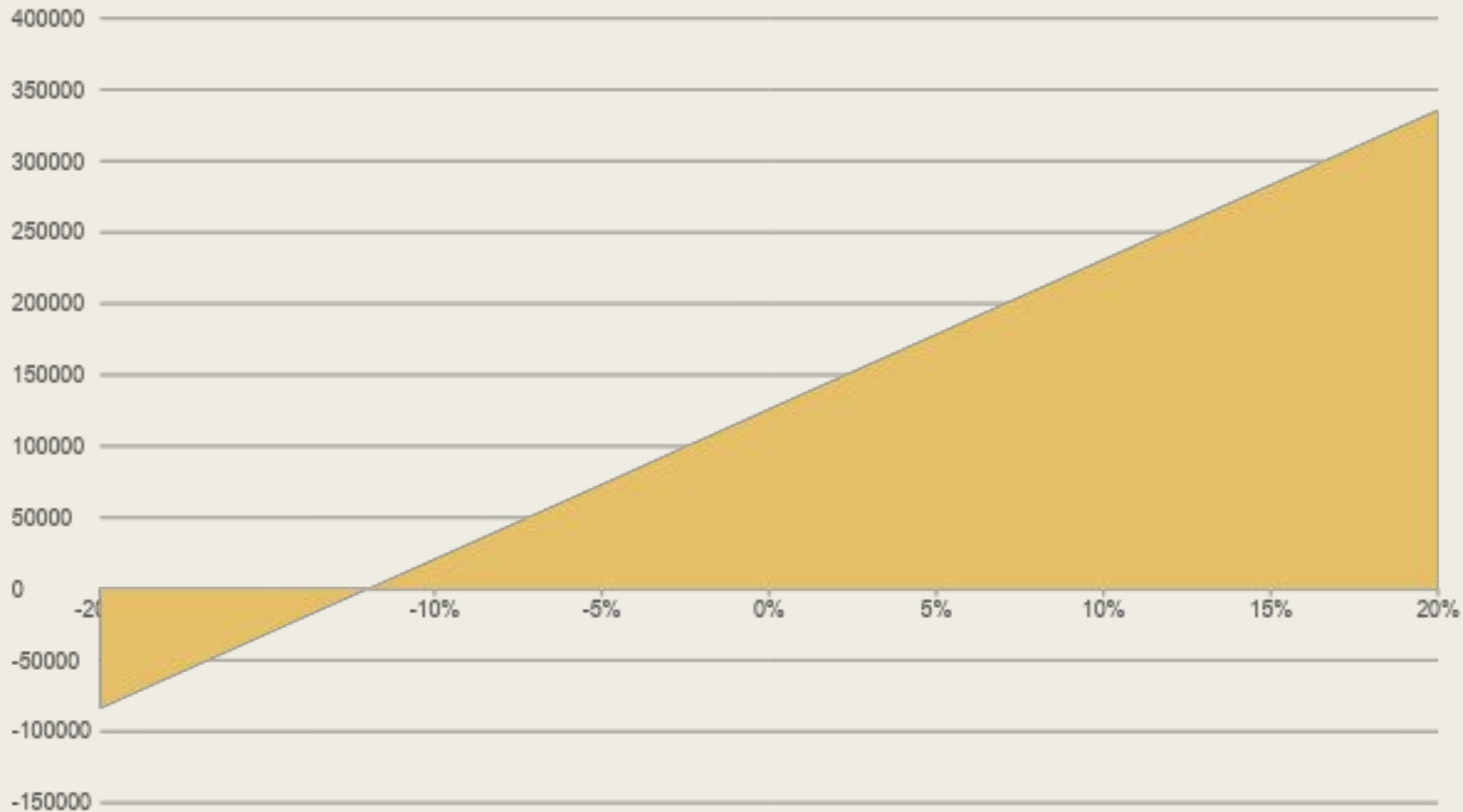


# NVP – Прямые издержки





# NVP – Цена сбыта



Стадия разработки



Передача игры издателю



Credits to:  
<https://partner.steamgames.com/steamdirect?l=russian>

Игра на сайте  
издателя  
(Steam)



МАГАЗИН СООБЩЕСТВО О STEAM ПОДДЕРЖКА

Установить Steam войти язык

Ваш магазин

Игры

Программы

Устройства

Новости

Лаборатории

поиск по магазину

Все игры > Инди > Line of Sight

## Line of Sight

Центр сообщества



Жизнь полна борьбы со страхами. Мы отдали бы все, чтобы избавиться от них. Но что если не бегать от страхов в панике, а посмотреть им в глаза? Пересечь линию видимого поля и пойти в бездну? Сразиться с ними один на один?

ДАТА ВЫХОДА: Июнь 2020

РАЗРАБОТЧИК: Eternity LOS

ИЗДАТЕЛЬ: Eternity LOS

Популярные метки для этого продукта:

Приключение Инди Пиксельная графика +

Войдите, чтобы добавить этот продукт в список желаемого или пометить его как не интересующий вас

Эта игра ещё не доступна в Steam

Запланированная дата выхода: Июнь 2020

Заинтересовала игра?

Добавьте её в список желаемого и получите уведомление, когда она выйдет.

Может ли эта игра вам понравиться?

Войдите в аккаунт, чтобы узнать привлекательность этого продукта на основании ваших иго и рекомендаций от

Рекламный плакат


## Реклама в одном из пабликов ВКонтакте

laevic..

отчикам

StopGame.ru  
вчера в 19:32

Разработчики Line of Sight создали страницу игры в Steam. Как говорит один из сценаристов, игра будет готова в середине июня, но предзаказ можно будет сделать уже сейчас



Steam :: Line of Sight  
store.steampowered.com

336 14 5 30K

Сначала интересные

ФОТОГА

WTF

ФОТК

Аудиоз

THE POLICE

Обсужд

Во

6 д

20

## Показатели эффективности проекта

Показатель	Значение
Ставка дисконтирования	10%
Период окупаемости	8 мес.
Средняя норма рентабельности	153.11%
Чистый приведённый доход	2,100,000
Индекс прибыльности	1.39