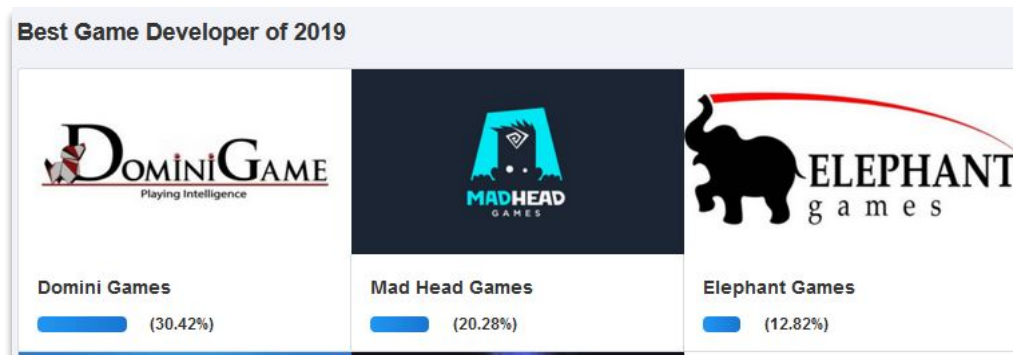




# Стратегия 2021-2025

# Текущая ситуация

- Мы разработчик хиден-игр номер один в мире.



- Мы единственный крупный разработчик, кто успешно издаёт свои игры в мобильных сторах.
- У нас стабильное финансовое положение, отличная растущая команда и хороший запас прочности.
- Мы активно развиваем продажи наших игр на мобильных направлениях и выходим на новые рынки.

	2018	2019	2020	2021
Игр	14 игр	16 игр	19 игр	27 игр
Человек	120 человек	170 человек	200 человек	300 человек

# Куда мы идём

---

Наша цель создать группу компаний с тремя успешными направлениями:

- Hidden-object (объединение DG+DM),
- Free-to-play (DF),
- Youtube-каналы (DY).

Каждое из этих направлений будет работать независимо от других, но под одной крышей.

И плюс общий отдел маркетинга и аналитики, который будет помогать развиваться всем трём направлениям.

# Domini Games и Domini Mobile

---

## Разработка premium хиден-игр

Мы переходим к самостоятельному изданию наших игр.

Каналы распространения наших игр в ближайшее время:

- Big Fish Games (EN, DE, FR).
- Мобильные сторы (IOS, Google, Amazon).
- Ритейл (Германия, США, Чехия...).
- Прочие издатели (iWin, Gamehouse, Alawar, ...).
- Free-версии наших игр.
- Наш сайт.
- Steam, MacStore, WinStore.
- xBOX, Nintendo, Sony.
- Новые рынки: Китай, Корея, Япония...

Наша цель выйти на разработку **52** проектов в год. Для этого мы:

- Ускоряем разработку отдельной игры.
- Переходим на новый формат команд. Команда будет делать по три проекта в год.
- Нам надо будет набрать 17 команд. Сейчас их 6.



# Domini Games и Domini Mobile

---

## Разработка единой premium-free игры

- Free-версии наших игр уже сейчас приносят заметно больше своих premium-аналогов.
- Мы можем открыть новую нишу на игровом рынке – premium-free игры. Сервис Netflix, но только на игровом рынке.
- На всём рынке сделать это можем только мы.

И мы хотим сделать одну большую free-to-play игру на основе наших хидден-проектов. Все игры будут только во free-версиях. Обновления будут выходить каждую неделю. Отсюда и необходимость в первом направлении-делать по одной игре в неделю.

# Domini Games и Domini Mobile

---

## Риски и их решения

Возможные сложности:

- Стремительный рост-надо будет найти много новых и уникальных специалистов и привить им культуру компании.
- Снижение качества игр по мере роста.
- Усложнение структуры, иерархии компании и как следствие, запутанность процессов.

Как мы будем их решать:

- Мы расширяем наш HR-отдел и активно переходим к удалённому сотрудничеству. С 1 июля мы разрешаем опытным ребятам работать из дома.
- Вводим систему наставников в отделах анимации и арта.
- Мы будем постоянно следить за параметрами наших игр и отслеживать всё ли у нас хорошо.
- Команды с небольшим запасом мощности.
- Структура управления будет подстраиваться под рост компании.

Также будет чуть больше структурности и унифицированности. Неизменным останется главное – всё можно обсуждать открыто, предлагать, настаивать и т.д.



# Domini Games и Domini Mobile

---

## Итог

В итоге, если суммировать рост количества игр и рост дохода с отдельной игры, то за пять лет мы должны вырасти в три раза по количеству сотрудников и в 15 раз по нашему обороту.

Естественно, что такой рост открывает возможности роста для каждого из нас. Как карьерного, так и зарплатного. Потому что растёт компания-растёте и вы.

И я буду рад каждому отдельному случаю роста.



# Domini Free

---

## Стратегические цели:

- Отдельные проектные группы под каждую free-to-play игру
- Через 5 лет - 4 успешных проекта и запуск новых игр.
- Каждый проект должен приносить 500K USD в месяц.

## Наши ближайшие планы:

- Собрать контент Magic Land на две игры.
- Настроить сбор аналитики и денежных метрик в игре.
- Выйти в soft-launch.

## Команда у нас есть. И мы будем её расширять:

- Soft-launch до 20 человек.
- Global release до 30 человек.

Основные трудности здесь-это бюджет на разработку игры и дальнейшая раскрутка вышедшей игры. Для всего этого у нас есть Domini Games и отдел маркетинга и аналитики. Я рассчитываю, что мы выйдем на операционный ноль к концу этого года. А к концу следующего года доходы этого направления будут, как минимум, сопоставимы с доходами Domini Games.





# Domini Youtube

---

## Что сейчас:

- Отличные ролики.
- На первом канале у нас уже более 150К просмотров.
- До конца лета мы учимся правильно продвигать наш канал.

Наша **ближайшая цель** – вывести первый канал на монетизацию. И по прогнозам мы достигнем этой цели уже в сентябре.

## Наши среднестатистические цели:

- 1 млн. просмотров 1ого канала – к концу 2020 года.
- 100 млн. просмотров 1ого канала – к середине 2021 года.
- Вывести 1ый канал на самоокупаемость – к середине 2021 года.

## Наша стратегическая цель:

- Запустить 10 каналов (каждый на 5+ языках).
- Суммарное количество просмотров каждого канала 5 млрд. в год

# Отдел маркетинга и аналитики

---

Это отдельный отдел, который будет помогать развиваться всем нашим направлениям.

Начинался он с Валентина, а сейчас в нем работают более 15 человек. И это только начала роста.

Также мне особенно приятно, как ребята учатся работать с большими бюджетами. Ведь одно дело, когда ты тратишь на рекламу 10т.р. в месяц и совсем другое, когда несколько миллионов рублей. Что приятно у ребят это отлично получается. И 40% в GooglePlay в мае и июне это их огромная заслуга. Всех вместе.

Впереди у нас много других продуктов и рынков, так что я верю в наш и ваш дальнейший рост.





**Спасибо  
за  
внимание!**