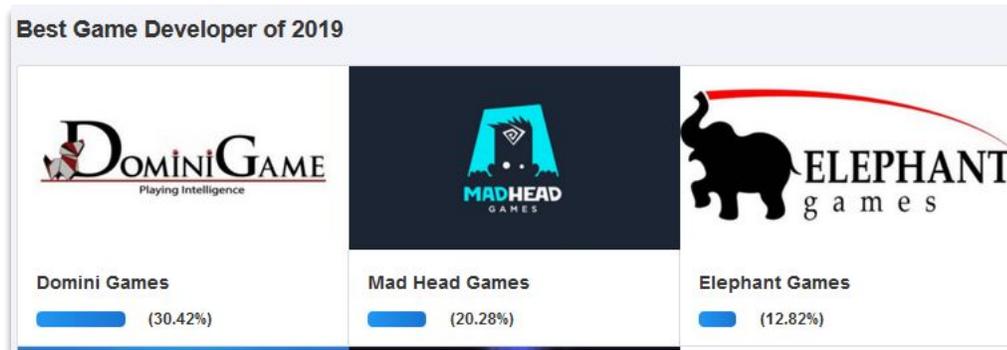




Стратегия 2021-2025

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
Игры	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!**