

MARS12 УСЛУГИ

Полный цикл разработки игры и приложений на Unity3d

- Игры на Windows, MacOS, Android, iOS, PlayStation, Xbox
- Игры с использованием NFTs и blockchain
- AR и VR приложения

Разработка геймифицированных бизнес приложений

Дизайн для игр, вебсайтов, приложений

Разработка вебсайтов

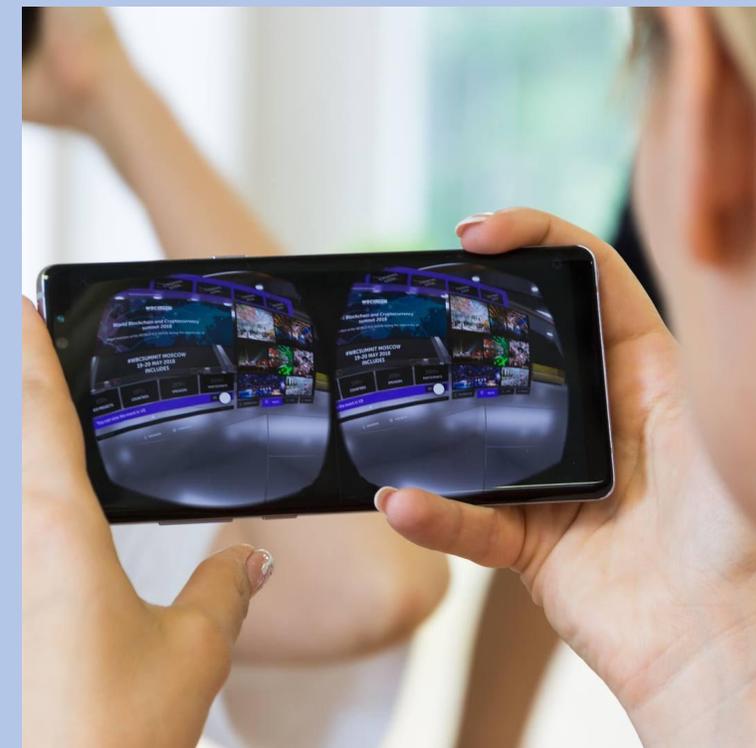
- Полный цикл разработки вебсайтов с дизайном и любым функционалом
- SEO оптимизация сайтов

ПОЛНЫЙ ЦИКЛ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ

1. Подписываем NDA и договор о сотрудничестве
2. Пишем геймдизайн документ вместе с вами, чтобы учесть все нюансы и детали игры
3. Формируем точную оценку времени разработки и необходимого бюджета
4. Формируем ТЗ для программистов и художников
5. Работаем по методологии Agile: еженедельные спринты с отчетами о проделанной работе и результатах. Получаем обратную связь и формируем спринт на следующую неделю
6. Радуемся результатам 😊

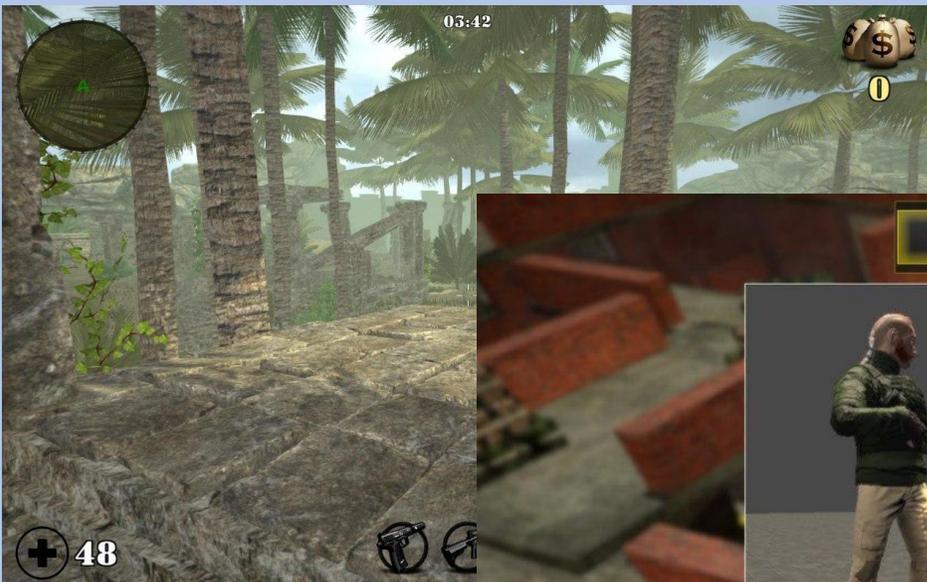
РАБОЧИЕ КЕЙСЫ

Global and Virtual



РАБОЧИЕ КЕЙСЫ

Shoot 4 Cash



СЕТЫ СМЕНА КОМАНДЫ **В БОЙ** НАСТРОЙКИ В ГЛАВНОЕ МЕНЮ

СНАРЯЖЕНИЕ ИГРОКА I II III IV V

ACR
Colt 1911
AK-47
AK-12
Glock-18
M16 Glamour
TMP

М21
Стандартная пуля 120/94
VSS Vintorez
Стандартная пуля 80/160

РАНГ СЕТА: 29

ПОДРОБНЕЕ - АК-12

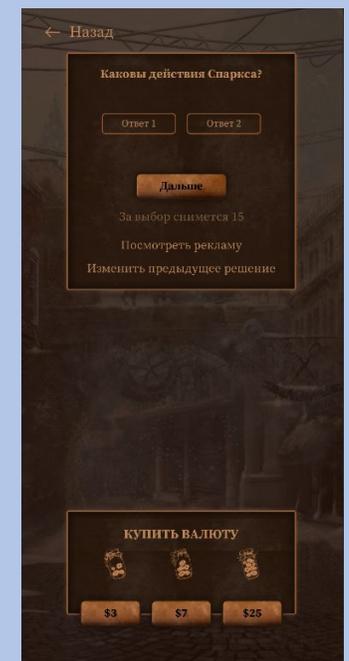
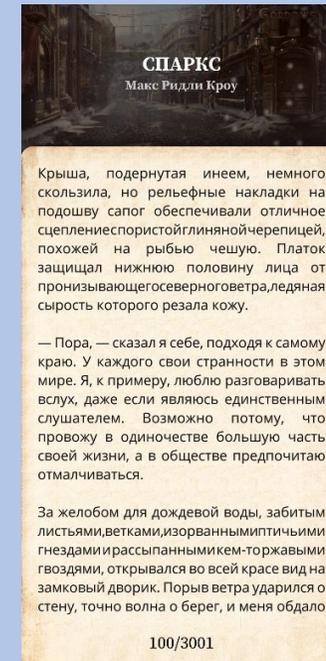
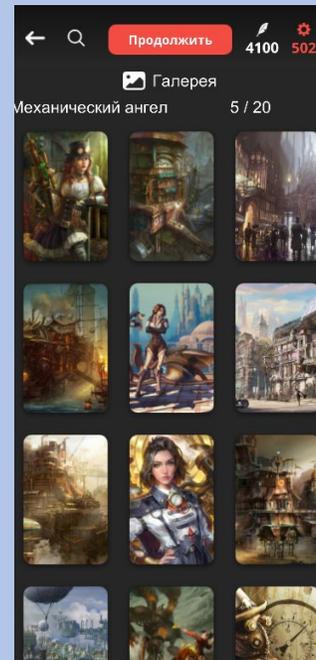
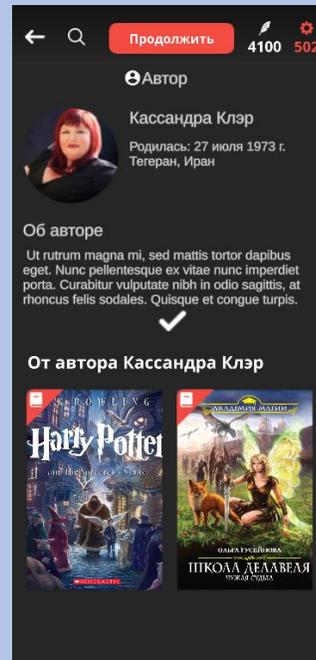
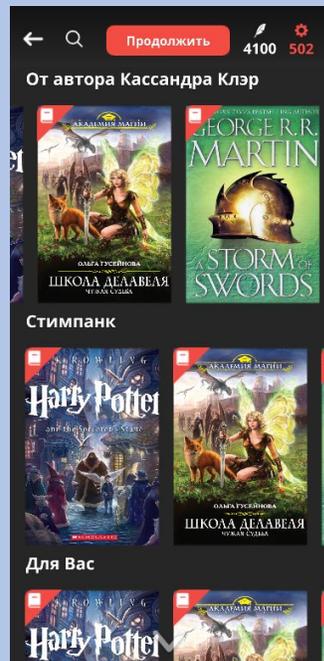
Ранг	11
Доходность	108%
Мобильность	100%
Урон	39
Скорость пули	435
Точность	35
Отдача	22
Магазин	30

ВЫБРАТЬ

This image shows a weapon selection menu from a game. It features a character model on the left and a list of weapons in the center. The AK-12 is highlighted. On the right, the VSS Vintorez is selected. Below the weapon list, there is a table of statistics for the AK-12. At the bottom, there is a "ВЫБРАТЬ" (Select) button. The menu is overlaid on a blurred background of a building.

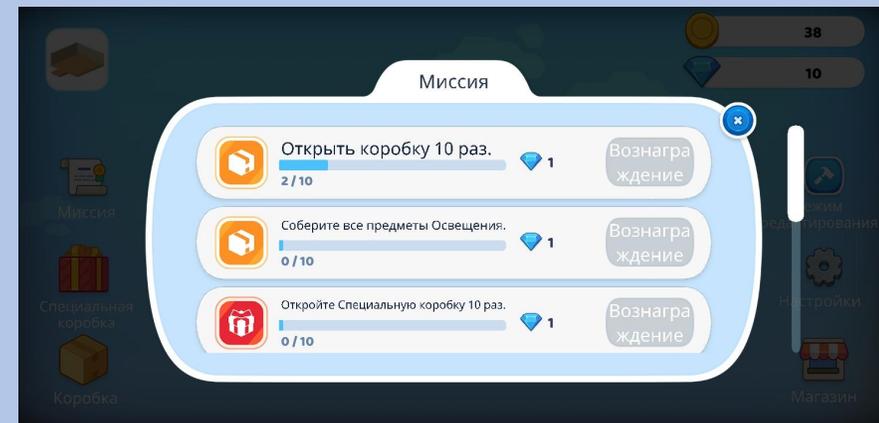
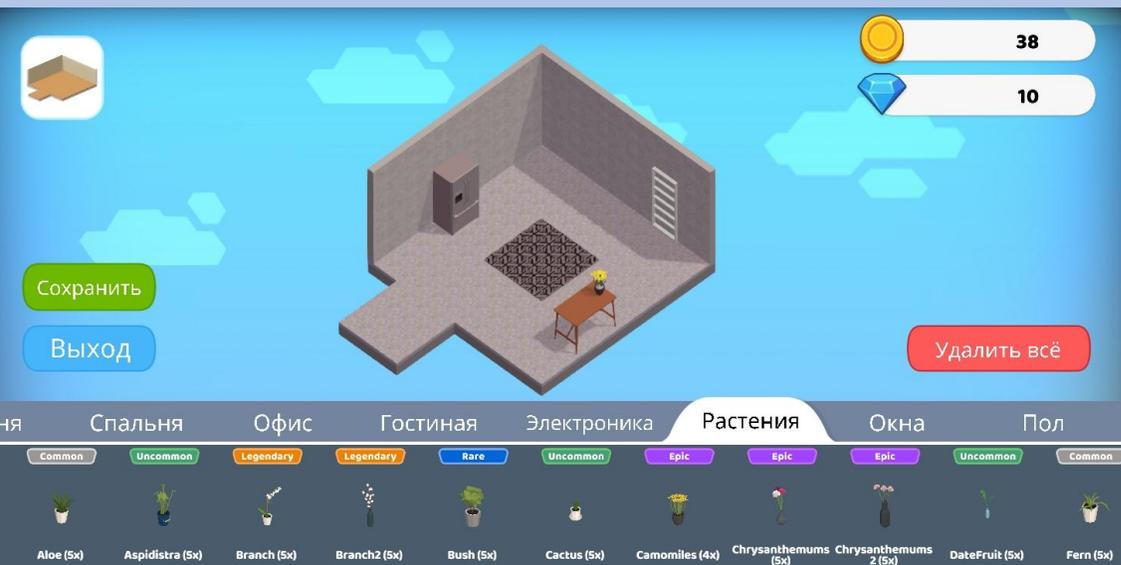
РАБОЧИЕ КЕЙСЫ

Max Readly Crow



РАБОЧИЕ КЕЙСЫ

Randhome



Геймифицированная маркетинговая кампания

Продвижение вашего продукта с помощью игровых приложений.

1. Определяем ваш продукт
2. Определяем, какие показатели хотим увеличить: лиды, удержание пользователей, трафик
3. Формируем идею игрового приложения за счет которого будет увеличение выбранных показателей
4. Разрабатываем геймдизайн документ
5. Формируем ТЗ для программистов и художников
6. Работаем по методологии Agile

РАБОЧИЙ КЕЙС ДЛЯ УКРАИНСКОГО MACDONALD'S

Цель:

- увеличить количество покупок в ресторане MacDonalд's
- Популяризировать приложение MacDonalд's

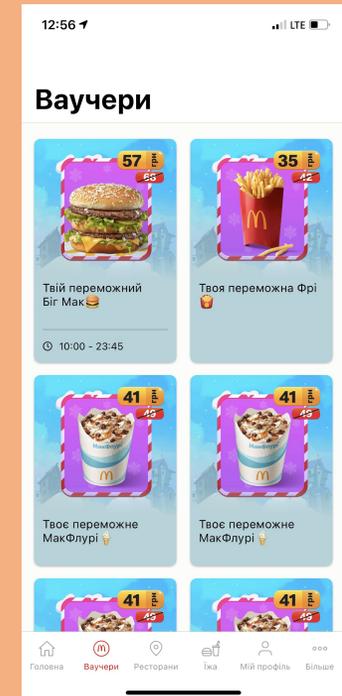
Для достижения данных целей было разработано приложение «Flying Santa», играя в которое пользователь имеет возможность выиграть ваучеры на скидку, которые впоследствии были использованы для приобретения продукции MacDonalд's



1. Заходим в игру



2. Играем и выигрываем ваучеры



3. Используем ваучеры в ресторане Macdonald's

РАБОЧИЙ КЕЙС ДЛЯ УКРАИНСКОГО MACDONALD'S

СТАТИСТИКА

Количество уникальных пользователей за месяц в приложении Macdonald's: 469 680

Количество уникальных пользователей за январь, которые поиграли в игру: 153 737

32% пользователей MacDonalд's поиграли в игру!

Количество использованных ваучеров через игру за 12 дней: 8 610
\$14 367 чистая прибыль Macdonald's за 12 дней функционирования
игры

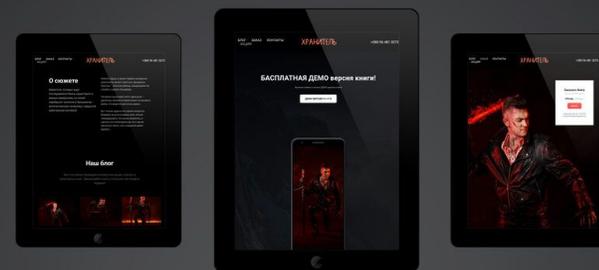
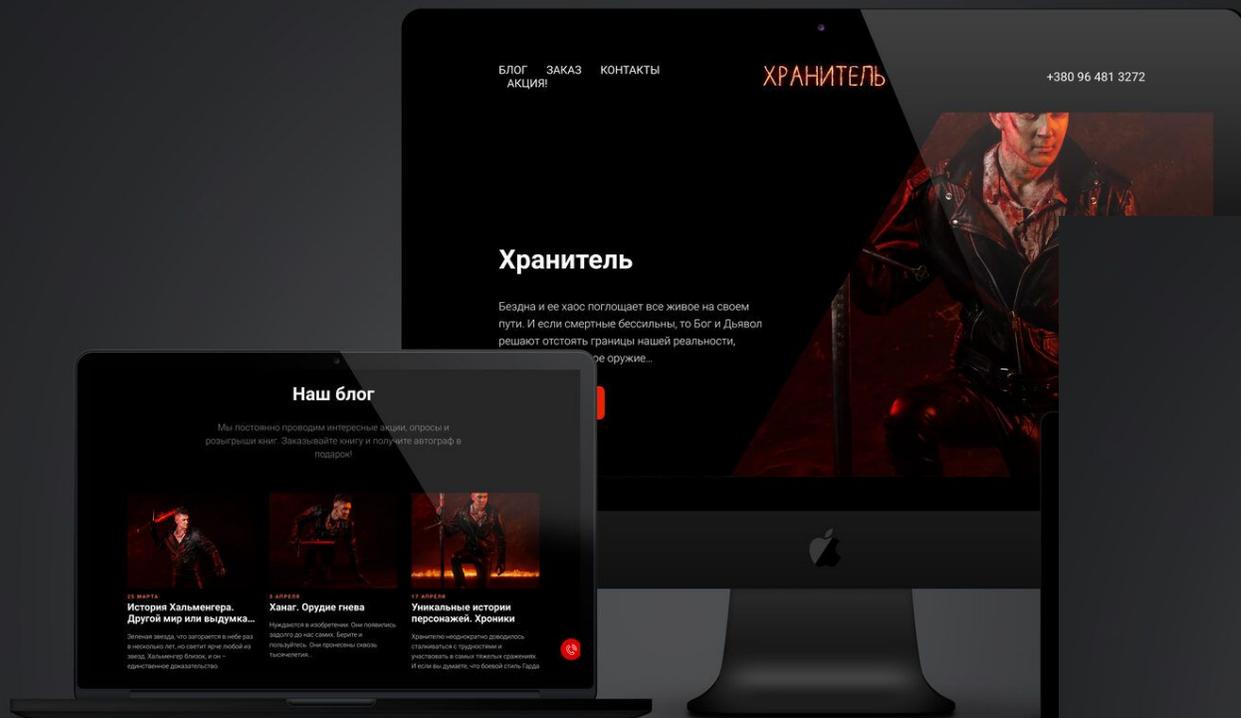
\$8 500 стоимость разработки игры

\$5 867 маржинальная прибыль Macdonald's за 12 дней

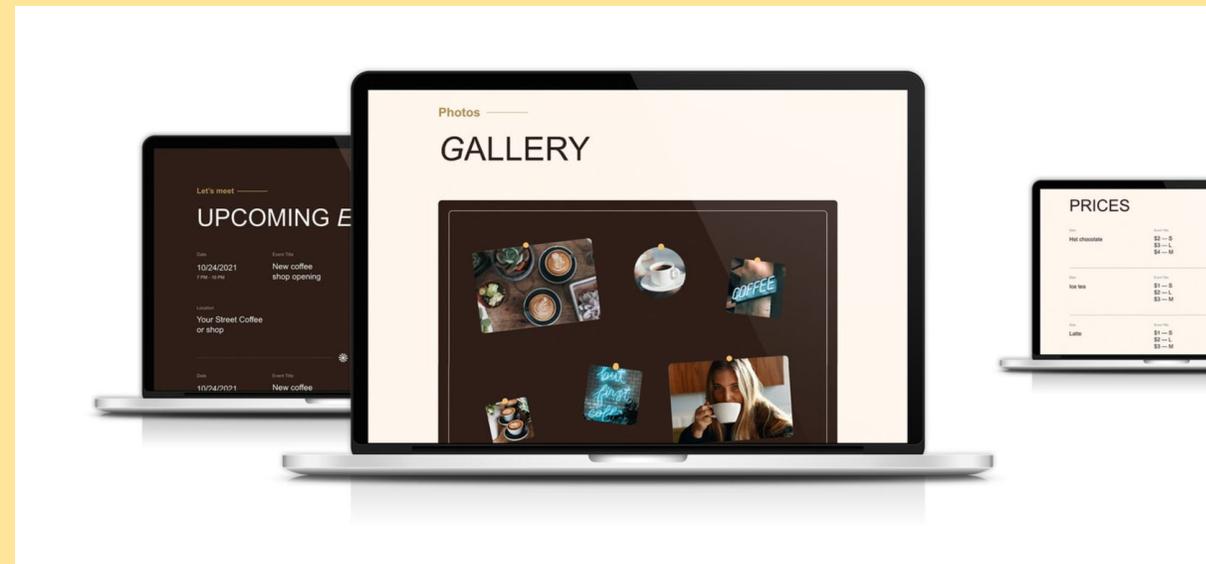
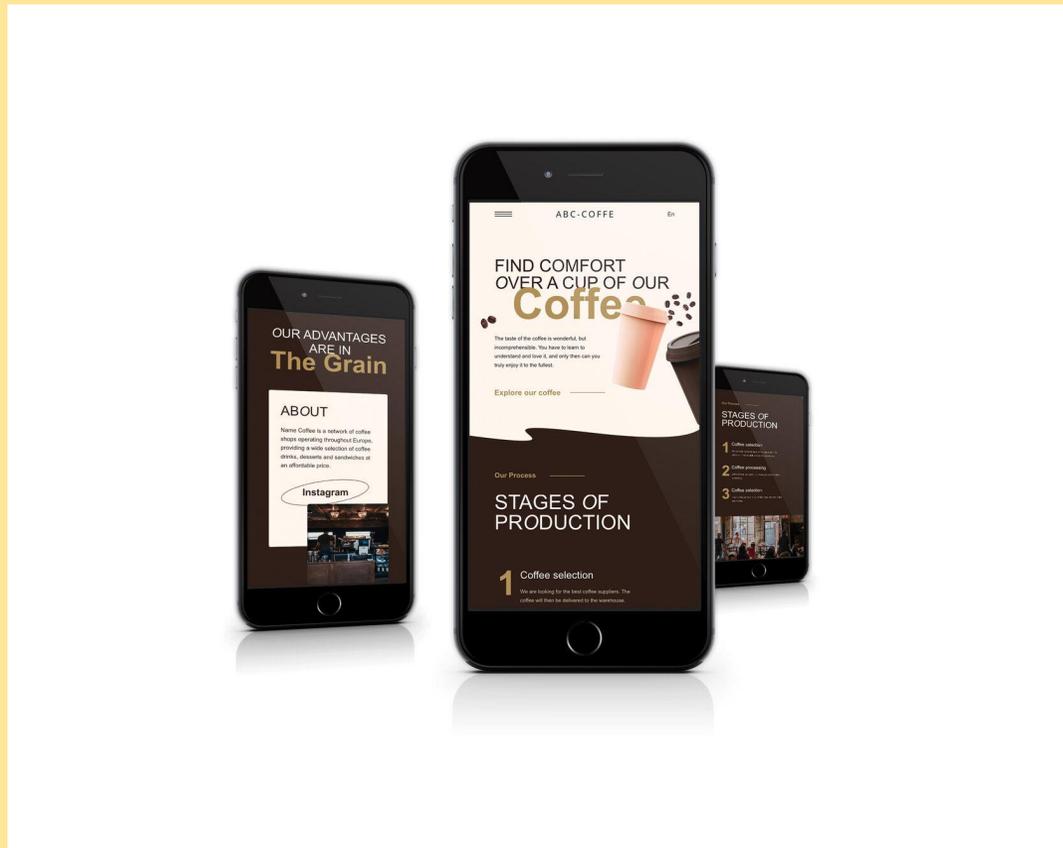
РАЗРАБОТКА ВЕБ САЙТА

1. Подписываем NDA и договор о сотрудничестве
2. Анализируем конкурентов и предоставленные референсы
3. Пишет детальное техническое задание вместе с вами, чтобы учесть все нюансы и детали вебсайта
4. Формируем точную оценку времени разработки и необходимого бюджета
5. Формируем ТЗ для программистов и художников
6. Работаем по методологии Agile: еженедельные спринты с отчетами о проделанной работе и результатах. Получаем обратную связь и формируем спринт на следующую неделю
7. Радуетемся результатам 😊

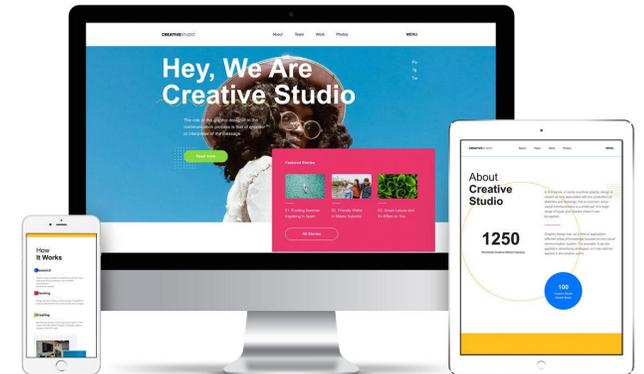
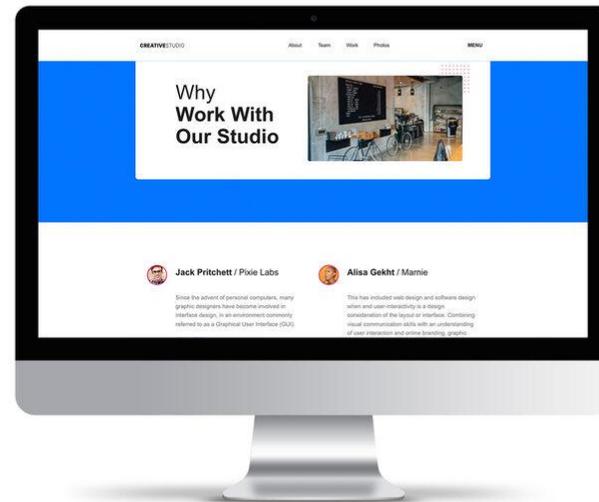
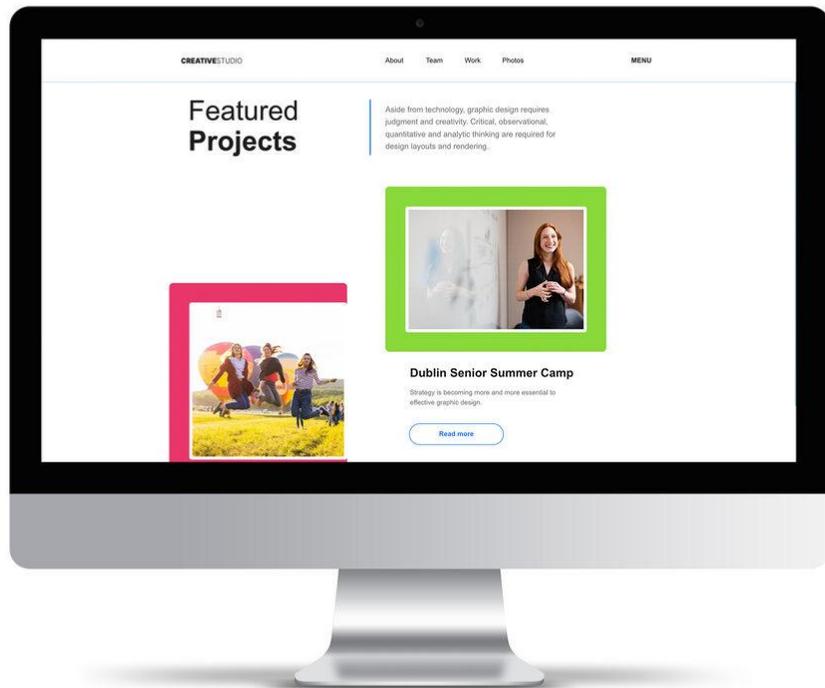
КЕЙСЫ ВЕБСАЙТОВ



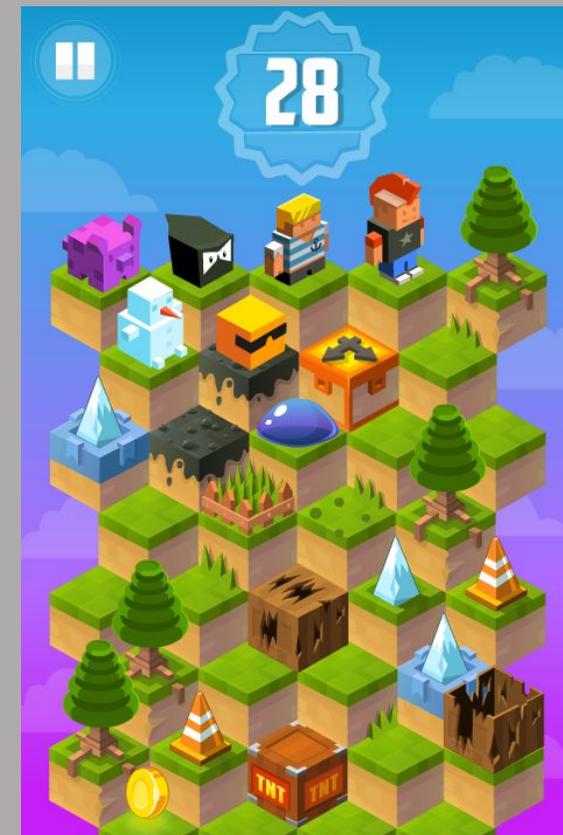
КЕЙСЫ ВЕБСАЙТОВ



КЕЙСЫ ВЕБСАЙТОВ



КЕЙСЫ 2D & 3D графики



КЕЙСЫ 2D & 3D графики



CORE TEAM



CEO
Eugene Lyzya



COO
Marcus Arana Sanchez



Lead Unity Developer
Michael Turutanov



Lead Game Designer
Timur Muradov



Project Manager
Alex Krugol