

Разработка и создание видео игр

Создаём игры которые цепляют



Обо мне

Меня зовут Жандарбек Глеубаев, я являюсь основателем и разработчиком игры “RUINS Survival”

https://store.steampowered.com/app/985720/RUINS_Survival/

За один год я смог собрать команду и создать “RUINS Survival” с нуля.

Сейчас я занимаюсь самостоятельной разработкой новой игры и ищу инвестора, который поможет довести “RUINS Survival” до проектов AAA качества, а также реализации нового проекта “BUNNY DIN”

R U I N S

S U R V I V A L

Жанр: выживание, экшн, приключение

Цель: выжить любой ценой

Режим: Одиночный режим
Многопользовательский режим(сервера временно отключены)

Вид: от третьего лица

**Доступен с июля 2019 года в «STEAM» -
онлайн-сервисе по продаже компьютерных
игр**



Особенности игры

- Большой открытый игровой мир
- Использование современного движка – UNREAL Engine
- Проработанные персонажи
- Большой выбор разнообразных вещей
- Вооружение, с возможностью изменения внешнего вида
- Режим строительства
- Большой количество добываемых ресурсов







Бизнес модель

Сейчас игра находится в раннем доступе и распространяется по модели B2P (BUY TO PLAY) такая система позволяла нам поддерживать разработку на раннем этапе запуска игры (сейчас активных пользователей около 950 игроков).

После привлечений инвестиций планируется внедрить внутри-игровой магазин и систему VIP-ов, что позволит перейти на модель F2P (FREE TO PLAY).



Конкуренты

Прямыми конкурентами являются игры «RUST» от «Facepunch Studios»; «THE FOREST» от «Endnight Games Ltd»; «DAY Z» от «Bohemia Interactive». Это самые крупные конкуренты, так как жанр, игровой процесс и цель в игре похожи. Но тем не менее это так же показывает интерес игроков к играм данного жанра.

ТРЕБУЕМЫЕ ИНВЕСТИЦИИ 350 000\$

- ✓ Аренда помещения
- ✓ Оборудования анимационной и звукозаписывающей студии
- ✓ Фонд заработной платы на 2 года
- ✓ Наём актеров для озвучки
- ✓ Наём каскадеров для создания специализированной анимации
- ✓ Аренда серверов
- ✓ Маркетинг
- ✓ Специализированное оборудование
- ✓ Специализированное программное обеспечение

Что получает инвестор:

1. 30% доли проекта.
2. 50% от прибыли проекта до возврата инвестиций.
3. 30% от прибыли проекта после возврата инвестиций.
4. Залог оборудования остается в собственности инвестора до возврата инвестиций.
5. 36 месяцев планируемый срок возврата инвестиций.

На что пойдут финансы:

Инвестиции пойдут на создание полноценной студии по разработке видеоигр в Казахстане. Что позволит за 3 года создать не только множество видео игр на ПК самостоятельно, но также позволит найти и привлечь многообещающие проекты местных разработчиков с меньшим количеством инвестиций в них.

Моя цель:

За 3 года стать крупнейшей, если не единственной, студией по разработке видеоигр в Казахстане, которая объединит и поможет местным разработчикам, а так же стать одной из крупнейших в СНГ. Через 5 лет стать одной из крупнейших студией в мире.

BUNNY DIN

Platfor
ms



What the F**k was
that!

Это мой новый проект, которым я занимаюсь самостоятельно. Игра в жанре slasher с элементами horror.

Коротко о сюжете

Особенности игры

По пути этой кровавой истории вы сможете:

- Создавать свое оружие и ловушки.
- Изучить мощные комбо-приемы или навыки скрытого убийства, объединяйте их, что создать свой собственный стиль игры.
- После расправы ты сможешь собрать полезные материалы и не только.

Добро пожаловать в лес «Солнечный РАЙ», там живет много разных прелестных зверушек. В этом прекрасном месте живет милый зайчик по имени DIN, он рано лишился родителей, но он не унывал, ведь потеря его родителей показала ему, что мир очень жесток, к такому милому зайке, потому и он не собирается с ним церемонница, а еще ведь это так весело резать и кромсать плоть.

Следуйте кровавой тропинкой проложенной зайкой Дином, ведь мир так жесток к милому зайке!

ТРЕБУЕМЫЕ ИНВЕСТИЦИИ 50 000\$

- ✓ Маркетинг
- ✓ Локализация
- ✓ Мощный компьютер
- ✓ Специализированное программное обеспечение
- ✓ Приобретение: Ассетов, звуков, анимации
- ✓ Прочие расходы

План развития:

После получения инвестиции, планируется за 10 месяцев создать прототип игры и опубликовать в раннем доступе STEAM, планируется реализация по модели P2B.
За 3 месяца планируется создать первый игровой ролик и демо игры.
За 24 месяца планируется достичь 10 000 скачиваний.