



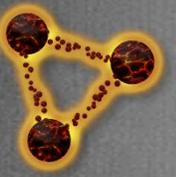
PARTICLE OF GOD

ИНВЕСТИЦИОННЫЙ ПРОЕКТ «Частица бога»

Ролевая видеоигра
с элементами выживания,
для персонального компьютера.

XLAB3D

КОМПАНИЯ



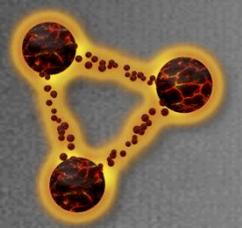
Создание международной эффективной компании, реализующая технологичные проекты, которые отвечают требованиям пользователей, тем самым защищая сделанные инвестиции. Компания ориентируется на рынок видеоигр для персонального компьютера со средним бюджетом.

Выручки для персональных компьютеров 2022 год \$32,8 млрд. Цель - занять часть мирового рынка компьютерных игр.

Регистрация компании разработчика проекта АО в России, регистрация издательства зарубежном для приема платежей со всего мира.

Индустрия видеоигр является растущей и высокодоходной, что делает ее перспективной для ведения деятельности.

РЫНОК ВИДЕОИГР



Объем мирового
рынка (\$ млрд)



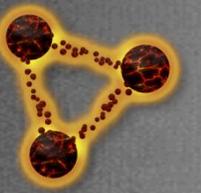
МИРОВЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

- растёт на 5-9% ежегодно
- в меньшей мере подвержен мировым кризисам, колебаниям цен
- современные потребители воспринимают видеоигры как развлечение, форму досуга, искусство, спорт.
- объём рынка в России на 2021 год составил ₹158 млрд, согласно аналитике PwC.
- объём рынка в России на 2025 год составил ₹186,5 млрд, по прогнозам PwC.

Аудитория пользователей
(игроков)



СЕГМЕНТАЦИЯ ВИДЕОИГР



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Игры для планшетов, смартфонов на операционных системах Android и iOS. Выходит порядка 500 игр и приложений в день.

ИГРЫ ДЛЯ (PC) ПК

Игры для ноутбуков, персональных компьютеров на операционной системе Windows и Linux. Выходит порядка 5-7 игр в день.

По статистике, в среднем 5 игр из 1000 провальные (0,5%), но у разработчиков всегда есть возможность прислушаться к отзывам и доработать свой продукт.

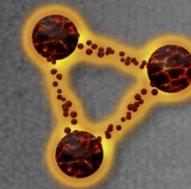
ИГРЫ ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

Игры для игровых приставок PlayStation, Xbox, Nintendo. Выходит порядка 1 игры в день.

Классификация игр для ПК

- Инди-игры
- Видеоигры среднебюджетные
- AAA-игры

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР ДЛЯ ПК



ИНДИ-ИГРЫ

Компьютерная игра, созданная отдельным разработчиком, небольшим коллективом, маленькими независимыми компаниями без финансовой поддержки. Свобода для творчества, ограничения в возможностях создания технологичной графики, разработчики вынуждены делать ставку на инновационный геймплей. Нет привязки к определенному жанру.

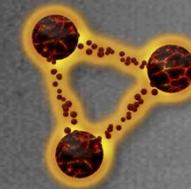
ВИДЕОИГРЫ СРЕДНЕБЮДЖЕТНЫЕ

Видеоигры сочетающие в себе технологический уровень соответствующий своему времени с определенными параметрами и жанром. Чаще это нишевые игры нацеленные на определенную аудиторию игроков.

AAA-ИГРЫ

Высокобюджетные компьютерные игры рассчитанные на массовую аудиторию и требующие больших затрат на саму разработку, маркетинг, рекламную компанию ко времени выхода.

Разработка связана с высокими экономическими рисками, поскольку для окупаемости требуется продать огромное число копий.



ВИДЕОИГРЫ СРЕДНЕБЮДЖЕТНЫЕ

Преимущество перед инди-играми

- Высокий уровень графики и технологий
- Низкая конкуренция на рынке
- Понятная целевая аудитория
- Большой охват игроков
- Выше средний чек
- Есть возможность переноса на консоли

Недостатки перед инди-играми

- Длительный цикл разработки
- Требуются вложения

Преимущество перед AAA-играми

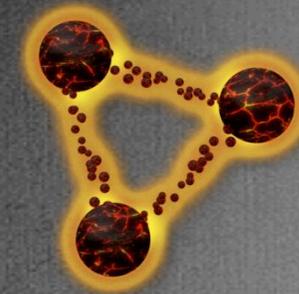
- Кратно меньше вложений на разработку
- Ниже требования к оборудованию пользователя
- Возможность продаж на начальной стадии разработки
- Легче вернуть вложения
- Есть возможность переноса на мобильные устройства
- Ниже профессиональные требования к команде и специалистам

Недостатки перед AAA-играми

- Ниже уровень графики и технологий
- Ниже средний чек

ПРОЕКТ

PARTICLE OF GOD / ЧАСТИЦА БОГА — видеоигра для персонального компьютера в среднебюджетном сегменте.



ВЫБОР НИШИ

Существует огромная аудитория фанатов жанра постапокалиптических ролевых игр, сформированная еще в 2000-е, судя по продажам аналогичных продуктов составляет не менее 2 млн. человек. На рынке крайне мало продуктов данного направления.



ЦЕЛЬ

Создать пятую игру в мире за последние 5 лет в данном жанре.



ПРОБЛЕМА РЫНКА

Существует на сегодняшний день высокий спрос на видеоигры сочетающие в себе интересный геймплей, современный уровень технологий и графики, при этом с невысокой ценой и требованиями к оборудованию пользователя.

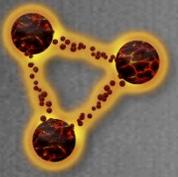
Разработчики AAA и инди-игр по ряду причин не закрывают потребность и не заходят в сегмент среднебюджетных видеоигр.



НАШЕ РЕШЕНИЕ

Реализовать проект согласно запросам рынка с применением инновационных механик и технологий.

PARTICLE OF GOD / ЧАСТИЦА БОГА



Жанр: Post-apocalyptic Survival RPG

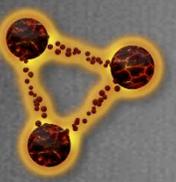
Платформа: PC

Площадки: Steam, Epic Game Store, VC Play

Управление: Клавиатура и мышь

Формат: Одиночная компания, сетевой режим PvP и PvE.

Модель распространения: B2P (продажа цифровой копии игры), DLS



Сеттинг игры

Тысячи лет назад те, кого нынешнее население считает богами, терраформировали эту планету с помощью машин. Влиятельные люди современности отыскали одну из машин богов, понимая, какую власть и могущество она может дать и какие технологии в себе таит, разобрали ее для исследований.

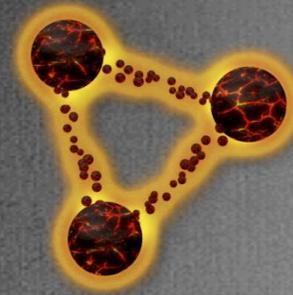
Выступаем в роли представителя высокоразвитой цивилизации к которому пришел сигнал о сбое в работе машин по терраформированию, это событие разрушило существующий мир. Оператор загружает в аварийном режиме протокол «частица». В одной из таких машин рождается персонаж

Вы исследуете мир, а вокруг раскручивается цепочка уникальных удивительных событий

Вдохновение и атмосфера от таких проектов, как Fallout, Wasteland, Jagged Alliance, Kenshi

ПРОДУКТ

PARTICLE OF GOD — постапокалиптическая ролевая игра в жанре выживания (Survarium)



Описание

Вселенная с жарким духом постапокалипсиса

Возможность побывать в песочнице альтернативной реальности и написать свою историю.

Видеоигра с видом от третьего лица для PC. Управление клавиатура и мышь.



Открытый мир

с генерируемыми событиями и аномальными погодными явлениями



Стройка и крафт

с возможностью создавать укрепления, производить оружие и броню



Тактический бой

учитывающий попадания в броню, части тела, характеристики персонажей



Умные NPC

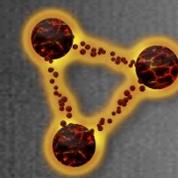
с индивидуальным поведением и проработанным ИИ



Нелинейный сюжет

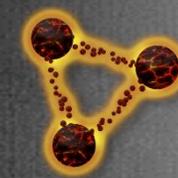
на который игрок влияет выборами и поступками

КОНКУРЕНТНЫЙ АНАЛИЗ



Игровой проект	WASTELAND 3	 ATOM RPG	 ENCASED A SCI-FI POST-APOCALYPTIC RPG	
Год релиза	2020	2018	2021	2018
Разработчик	InXile Entertainment, США	AtomTeam, Россия	Dark Crystal Games, Россия	Lo-Fi Games, Англия
Жанр	Постапокалиптическая ролевая игра от Брайана Фарго	Постапокалиптическая ролевая игра	Научно-фантастическая постапокалиптическая RPG	Постапокалиптическая ролевая игра с открытым миром
Средняя цена на рынке	\$ 39,99	\$ 14,99	\$ 29,95	\$ 29,99
Сборы на Kick Starter	3 121 716 \$ - 2016 год	33 521 \$ - 2017 год	105 745 \$ - 2018 год	-
Продано копий на сумму, на площадке Steam	450 000 копия \$ 18 000 000	700 000 копий \$ 10 500 000	300 000 копий \$ 9 000 000	2 200 000 копий \$ 65 978 000
Этапы развития проекта	Сбор средств / релиз	Сбор средств / демоверсия альфа-версия / бета-версия релиз / дополнение 1, 2	Сбор средств / альфа-версия бета-версия / релиз	Сбор средств / релиз

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ КОНКУРЕНТОВ

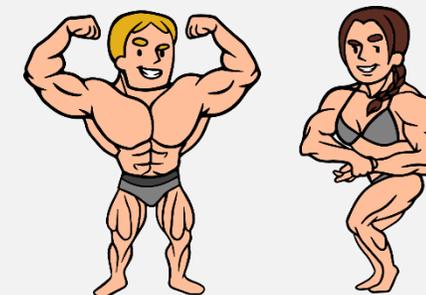


Игровой проект	 PARTICLE OF GOD	WASTELAND™ 3	 ATOM RPG	 ENCASED A SCI-FI POST-APOCALYPTIC RPG	 KENSHI
Диалоги с персонажами	✓	✓	✓	✓	✓
Система развития персонажа	✓	✓	✓	✓	✓
Постапокалиптический мир	✓	✓	✓	✓	✓
Тактическая боевая система	✓	✓	✓	✓	
Сюжет	✓	✓	✓	✓	
Современный уровень графики	✓	✓	✓	✓	
Сетевой режим	✓	✓			
Динамическая смена дня и ночи	✓				✓
Бесшовный мир	✓				✓
Бои в реальном времени	✓				✓
Онлайн режим	✓				



ОТРИСОВАНЫ ХУДОЖНИКАМИ

- Концепт арты игры
- Концепт листы персонажей
- Изображения характеристик персонажа
- Логотип проекта

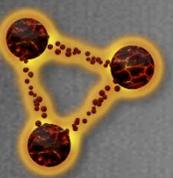


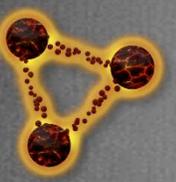


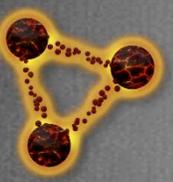
СОЗДАНЫ 3D МОДЕЛИ

- Игровых персонажей
- Оружия, зданий, окружения, брони









День: 03/12:06

Параметры Частицы

Переносимый вес: 29
Очков за уровень: 12
Голд: 0/110
Выносливость: 120/120
Разум: 160/160
Смелость: 120
Иммунитет: 750/750

Уровень: 1
Здоровье: 334 / 334
Бодорость: 0 / 0

Хорошие гены
Возрастное качество, усиливающее базовые характеристики Частицы. Ее характеристики становятся более выразительными и яркими.

Характеристики:	Умения: 20	Личность
Сила: 6	Средняя охота: < 20 >	Экзотичность: < 20 >
Ловкость: 6	Ловкая охота: < 23 >	Хорошие гены: < 20 >
Выносливость: 6	Винный бой: < 48 >	
Интеллект: 7	Обла: < 39 >	
Важ: 6	Мудрость: < 29 >	
Харизма: 6	Стратемство: < 37 >	
Удача: 5	Нарва: < 36 >	
	Лидерство: < 46 >	
	Крепость: < 46 >	
	Меланхо: < 42 >	
	Выживание: < 39 >	
	Специалет: < 22 >	

Выносливость: 120/120

Назад

День: 03/09:14

Выносливость: 15/120

ИНВЕНТАРЬ СНАРЯЖЕНИЕ

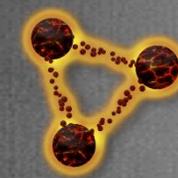
[1] [3]

[2] [4]

АВТО

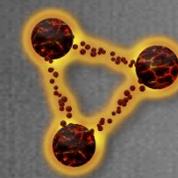
Готово

ТРЕКШЕН-КАРТА



ДИНАМИКА РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ БЕЗ ИНВЕСТИЦИЙ





РАБОЧИЙ ПЛАН С ИНВЕСТИЦИЯМИ

1 ГОД

- Регистрация товарного знака
- Разработка бета-версии
- Маркетинговые мероприятия

2 ГОД

- Привлечение аудитории
- Регистрация издательства зарубежном
- Реклама бета-версии
- Закрытый тест бета-версии
- Внесение правок
- Продажа бета-версии

3 ГОД

- Разработка продукта v1.0
- Реклама v1.0
- Закрытый тест v1.0
- Внесение правок
- CustDev
- Анонс у блогеров и СМИ
- Продажа продукта v1.0

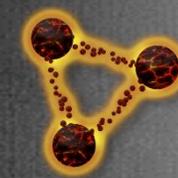
4 ГОД

- Внесение правок и доработка продукта
- Разработка дополнения №1 (DLS)
- Реклама дополнения
- Продажа дополнения №1 (DLS)
- Разработка дополнения №2 (DLS)
- Реклама дополнения
- Продажа дополнения №2 (DLS)
- Разработка онлайн версии
- Реклама онлайн-версии
- Открытый тест онлайн-версии
- Выпуск онлайн-версии

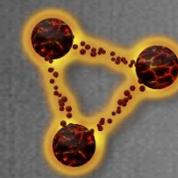
5 ГОД

- Разработка дополнения №3 (DLS)
- Реклама дополнения
- Продажа дополнения №3 (DLS)
- Разработка дополнения №4 (DLS)
- Реклама дополнения
- Продажа дополнения №4 (DLS)

БИЗНЕС-МОДЕЛЬ ПРОЕКТА (по А. Остервальдеру)



Ключевые партнеры	Ключевой вид деятельности	Ценностное предложение	Отношения с заказчиками	Сегменты клиентов
 <p>Компания из США, предоставляет для реализации проекта игровой движок UE4.</p>  <p>Steam — превосходная платформа для игроков и разработчиков.</p> <p>● В СЕТИ 23,042,410 ● В ИГРЕ 6,035,161</p>	<p>Разработка компьютерного программного обеспечения.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Использование инновационных разработок и механик. Применение технологий позволяющих создавать открытый бесшовный мир с генерируемыми событиями на карте. Наиболее приближенный дизайн к классическим играм 2000-х, но с современной графикой. Интуитивная система управления с видом от третьего лица. 	<p>Прочные и доверительные отношения. Внесение изменений в продукт согласно отзывам пользователей.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Мужчины от 25 до 42 лет. Женщины от 27 до 38 лет. Пользователи симуляторов и компьютерных программ. Поклонники проектов по симуляции выживания со свободой действий. Поклонники тактических стратегий с боями в реальном времени. Любители постапокалиптических историй.
	Ключевые ресурсы		Каналы продаж	
	<ul style="list-style-type: none"> Оборудование для разработки. Маркетинговые каналы. Команда профессионалов. 		<ul style="list-style-type: none"> Соц. сети, сайт. Стримеры, блогеры, выставки, посты, реклама в медиа, таргетированная реклама. Торговые онлайн-площадки и краудфандинговые платформы. 	
Издержки			Источники доходов	
<ul style="list-style-type: none"> Фонд оплаты труда с учетом налогов и отчислений (программисты, художник, 3D художник, саунд-дизайнер, PR-менеджер, 3D аниматор, геймдизайнер,, сценарист) – 72%. Организационные расходы (компьютерное оборудование, аренда офис, реклама, управленческие и сопутствующие расходы) – 28%. 			<ul style="list-style-type: none"> Краудфандинговые платформы (получение средств по предзаказам) Продажа продукта сайт, торговые онлайн-площадки (Steam, VC Play, Epic Games Store, Ozon, GOG). 	



Основатель/Фаундер

Тыщенко Василий

- Экономическое и техническое высшее образование
- Предприниматель более 15 лет
- Опыт управления крупным бизнесом в сфере производства и недвижимости
- Успешная реализация собственных проектов - студии 3D печати и 3D графики, макетной мастерской



Ведущий программист Unreal Engine

Анатолий Новиков

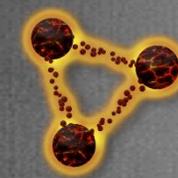
- Высшее образование IT
- Стаж более 5 лет



Специалисты участвующие в проекте

- Художники
- 3D моделеры
- Саун-дизайнеры
- Аниматоры
- Технические дизайнеры
- Level-дизайнеры
- Программисты
- Маркетологи
- Копирайтеры
- Тестировщики
- Сценаристы





ФИНАНСИРОВАНИЕ

Разработка видеоигр студийного формата в плане финансирования сродни строительству дома.

Создание готового продукта имеет достаточно длинный цикл. После сдачи дома застройщик получает хорошую прибыль и легко закрывает все обязательства перед инвесторами.

- В отличии от дома, здесь количество квартир **не ограничено**.



СРЕДНЯЯ ДОХОДНОСТЬ ПО РЫНКУ 500 - 800%

Рынок видеоигр с развитием технологий стал международным.

Максимальный охват аудитории интересующейся продуктом, позволил сделать рынок видеоигр доступным и высокомаржинальным.

- Производственные затраты на продукт теперь не кажутся такими значительными на фоне **получаемой прибыли**.

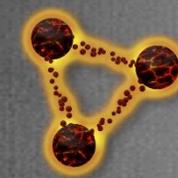


ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОДАЖ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

До недавнего времени сравнивать производство видеоигр можно было с киноиндустрией.

- Современные онлайн - платформы продаж и большое желание пользователей (покупателей) получить продукт как можно быстрее, позволяют **продавать продукт на различных стадиях разработки**.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ИНВЕСТОРУ



ФИНАНСИРОВАНИЕ

=

8 000 000 ₺

ДОЛЯ ИНВЕСТОРА

=

20%

3 года
ПРИРОСТ КАПИТАЛА
168,88%

Разработчик, год релиза: 2025 XLAB3D, Россия

Жанр: Постапокалиптическая ролевая игра с элементами выживания

Средняя цена одной копии: 500 ₺

Продано на 2026 год: 215 104 копий / 107 552 000 ₺

Этапы: Получение средств / демоверсия / альфа-версия бета-версия / релиз / дополнение 1, 2, 3, 4



- Юридические гарантии
- Ежеквартальная отчетность
- Выплата инвестору от прибыли 60% до достижения вложенной суммы, далее 20 %



Доходность инвестора

₺ 21 510 400



Инвестор приобретает в размере доли материальные и интеллектуальные активы



Срок окупаемости

2 года