

Твоя цивилизация.

Идея

Сеттинг: многопользовательская онлайн-стратегия. Стил ь арта: реалистичный.

Основные особенности:

1. Умная игра, для взрослых
2. Игра по реальной истории, развитие от каменного века до полетов в космос;
3. Командная игра. Игрокам доступны разные стили игры: спокойный промышленник, активный вояка, уважаемый ученый, амбициозный лидер;
4. Несколько вариантов победы. Запустите первыми космический корабль!
Создайте самое счастливое государство, или самое крупное.

Важно

Игры разработана по мотивам популярной Цивилизации Сиды Мейера.

Десятки миллионов людей в мире являются фанатами Цивилизации.



Город, общий вид



Карта (луга, пустыня, саванна, океан)

Твоя цивилизация.

Описание

- ✓ Это почти как Цивилизация, только играем не в одиночку, а большой командой, 100-200 человек;
- ✓ Играем не против компьютера, а против других таких же команд. Почти как футбол 😊
- ✓ Играют в такие игры дяденьки 35-50 лет. Они любят общаться, любят созидательную кооперативную игру, любят достигать общие цели. Играют они долго, годами. У них много денег.

Краткая финансовая модель проекта:

(детализированную модель см. на стр.7 описания проекта)

Модель, доллары США	Первый год	Второй год	Третий год
Пользователи	50 000	150 000	350 000
Выручка	600 000	1 800 000	4 200 000
Доход	116 000	532 000	1 392 000



Твоя цивилизация.

Маркетинг

Размер аудитории однопользовательских

игр	Игра	Аудитория	Источник данных
	Sid Meier's Civilization V, steam	~8,3 млн	http://steampy.com/app/8930
	Sid Meier's Civilization V, ритейл	~1,6 млн	http://www.vgchartz.com/game/43507/sid-meiers-civilization-v/
	Игры серии Total War	~3,3 млн	http://steampy.com/search.php?s=Total+War

Размер аудитории онлайн-

игр	Игра	Аудитория	Источник данных
	Travian: Legends	~330 тыс	http://travianstats.de/index.php?m=start (это активные игроки)
	OGame	~600 тыс	http://www.ogniter.org/
	Война племен	~900 тыс	http://www.twstats.com/language
	Война племен-2	~3 800 тыс	http://tw2stats.com/
	Грекополис	~670 тыс	http://www.grepostats.com/

Потенциальная аудитория 10 млн игроков, с конверсией 5%, ARPPU \$3 (так считают в Варгейминге).

Потенциальный доход \$1,5 млн в месяц. Это космос.

В реальности, в одном игровом мире 300-500 игроков платят около \$30 в месяц (f2p-модель). Одновременных миров может быть 4-5. Языковых зон 10-12.

Итого получается, по \$9-15к/месяц с одного игрового мира. Для 40-60 миров будет **\$360-900к/месяц** – на такой диапазон можно рассчитывать исходя из реальной статистики.

Твоя цивилизация.

ИНВЕСТИЦИИ

Нам надо 100 тыс. долларов

Мы предлагаем 10% проекта

Как мы их потратим:

1. Доделаем игру до стадии беты и коммерческого запуска, \$42.000, 6 месяцев.
 - ФОТ: 2 разработчика, 2 дизайнера-художника, 1 маркетолог, 1 руководитель - \$42 тыс. (\$7000 x 6 мес.)
 - Аренда офиса – нет, работаем из дома до момента запуска
2. Начальный маркетинг, \$40.000
 - Пиар новой игры в СМИ
 - Реклама
3. Частичное финансирование работы первые 3-4 месяца после коммерческого запуска, \$14.000
4. Юридическое оформление (юр.лицо на Кипре, в РФ, Украине и т.д.) , \$4.000

Примерно через 1-2 года – раунд Б. На нем планируется привлечь \$5-10 млн. для масштабирования проекта на 10-12 языковых зон.

Твоя цивилизация. Команда

ПРОЕКТА



Валерий Масляев, 1976 г.р., Казанский Государственный Университет

- 15 лет опыта продаж, управления разработкой и внедрением крупных IT-проектов;
- Автор ряда настольных стратегических игр;
- Роль: руководитель проекта, геймдизайнер



Максим Ананьев, 1982 г.р., Харьковский Национальный университет радиоэлектроники

- 8 лет опыта разработки игр и мобильных приложений;
- Реализовал 12 игровых проектов для Web, Facebook, iOS, Android, PC, Mac;
- Роль: разработчик клиентской части (front-end developer)



Александр Герасимов, 1983 г.р., Харьковский авиационный институт

- 13 лет опыта разработки игр и мобильных приложений;
- Реализовал 9 игровых проектов для Web, Facebook, iOS, Android, PC, Mac;
- Роль: разработчик back-end (back-end developer)



Егор Куц, 1989 г.р., Харьковский Национальный университет радиоэлектроники

- 7 лет опыта реализации отказоустойчивой серверной инфраструктуры для высоконагруженных web-серверов и баз данных;
- Роль: архитектор серверной инфраструктуры



Александр Латыпов, 1987 г.р., КГФЭИ, ДХШ-1

- Профессиональное художественное образование;
- Опыт разработки дизайна и UI для 3-х различных стартапов;
- Роль: UI-дизайнер, художник

Твоя цивилизация. Что есть и что

нужно



Привет! Меня зовут Валерий Масляев. Мы делаем самую интересную стратегическую игру.

Что у нас уже есть:

- ✓ Видение игры, написанный дизайнерский документ;
- ✓ Команда;
- ✓ Живое комьюнити из ~300 желающих играть в самую интересную стратегическую игру. Это наша фокус-группа;
- ✓ Альфа-версия игры.

Что нам нужно:

- ✓ Инвестиции чтобы закончить игру и провести начальный маркетинг;

Желательно, но необязательно:

- ✓ Экспертиза в продвижении и локализации онлайн-игр;
- ✓ Связи в СМИ;
- ✓ Юридическая поддержка

Есть вопросы? Давайте встречаться!

- ✓ Звоните +7(916)901-07-86
- ✓ Скайп v.maslayev
- ✓ Пишите vmaslyaev@yourciv.com