



CHRYSLIS: CHROME BUTTERFLY

Gravity Vector Studio

Команда разработки



Максим Мурье

Визионер и архитектор студии

12-летний опыт в инвестициях, венчурных и M&A сделках и 5-летний опытом разработки игр. Его стратегическое видение формирует основу наших проектов.



Дмитрий Крюков

Full-stack разработчик

В совершенстве владеет несколькими движками и языками. Главный инженер команды, способный решать самые сложные технические задачи, от архитектуры до низкоуровневой оптимизации.



Ирина Купченко

Разработчик (UI/UX)

Благодаря своей экспертизе в веб-дизайне, она превращает сложные игровые системы в интуитивно понятный и отзывчивый пользовательский интерфейс.



Дмитрий Клус

Разработчик и технический художник

Вдыхает жизнь в наши миры. Его экспертиза на стыке анимации, VFX, звука и кода позволяет создавать по-настоящему живой и отзывчивый геймплей.

Команда разработки



Николай Матюк

Геймдизайнер

Уникальный сплав 5 лет режиссуры и 7 лет стратегического маркетинга позволяет ему создавать не просто механики, а эмоционально насыщенный геймплей, рассказывающий историю через действие.



Александр Лихтин

Композитор и саунд-дизайнер

Превращает тишину в эмоции. Обладает 7-летним опытом в синтезе звука и мастерством игры на фортепиано и гитаре для создания незабываемых саундтреков.



Федор Кочкин

Разработчик

Инженер-математик, который строит скелет реальности нашего проекта. На нём держится физика движения, баллистика оружия, разрушение окружения и все системные расчёты - от искусственного интеллекта до алгоритмов генерации.



Дарья Кулапат

2D-художник (UI)

В ее руках пользовательский интерфейс становится нарративным инструментом: визуальным голосом цифрового кошмара и тихим светом воспоминаний в хаосе «Кибергеники».

Ключевое об игре: Chrysalis: Chrome Butterfly

Описание игры: В кибер-городе будущего Нео-Киото агент Венди расследует похищение дочери корпоративного титана. Её расследование превращается в опасное путешествие вглубь собственной утраченной памяти. Теперь ей предстоит раскрыть правду о своём происхождении и той реальности, которую от неё скрывают.

Целевая платформа: ПК

Жанр: TPS с элементами квеста

Сеттинг: Киберпанк

Визуальный стиль: Реализм, нео-нуар

Тип монетизации: P2P

Движок: Unreal Engine

Игровые механики:

- Движение и стрельба
- Карабкање и паркур
- Замедление времени
- Управление транспортными средствами
- Взаимодействие с NPC и окружением
- Использование гаджетов
- Взаимодействие с подсознанием Главного Героя

Целевая аудитория:

- **Возраст:** 20-35 лет
- **Пол:** мужской/женский
- **Интересы:** Киберпанк, психологические триллеры, нарратив с нелинейным повествованием, нуар
- **Любимые игры:** Deus Ex, Max Payne, Cyberpunk 2077, Disco Elysium
- **Классификация по Бартлу:** достигаторы, исследователи



Уникальное торговое предложение (УТП)

Chrysalis: Chrome Butterfly – это не просто игра, это первый проект от российских разработчиков в жанре киберпанк, предлагающий уникальное сочетание игровых механик.

Инновационная Триада

Уникальность проекта заключается в комбинации «Шутер + Детектив + Подсознание». Хотя по отдельности эти механики известны, их органичное сочетание не встречается ни в одной игре.

Глубокий Нарратив

Игрокам предстоит не только стрелять и расследовать, но и погрузиться в запутанный мир памяти главной героини, где каждая деталь имеет значение для раскрытия правды о её происхождении и скрытой от неё реальности.

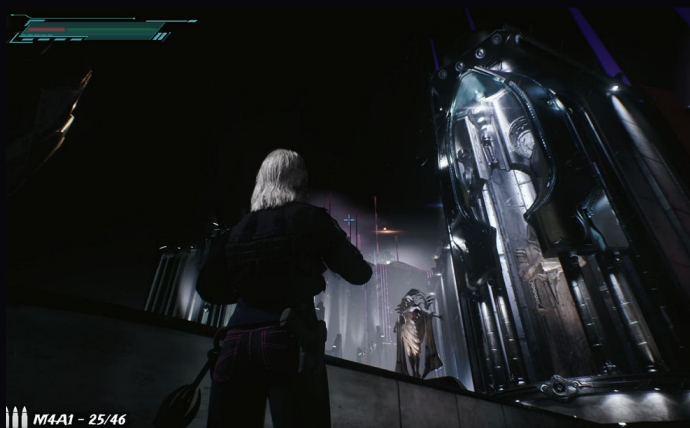
Новый Опыт

Мы создаем игру, которая не только развлекает, но и заставляет задуматься, предлагая уникальный психологический триллер с элементами нео-нуара, полностью погружая игрока в атмосферу киберпанка.

АРТ-СТИЛЬ: Мудборд



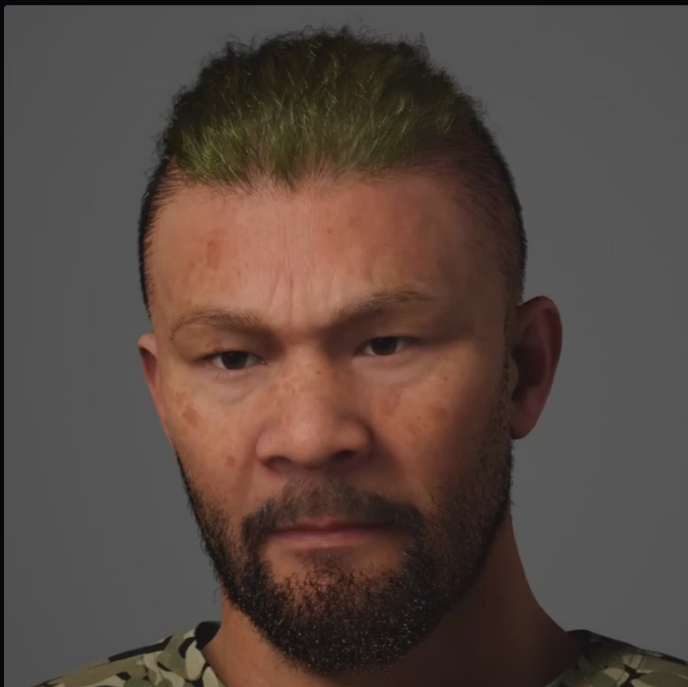
АРТ-СТИЛЬ: Локации



АРТ-СТИЛЬ: Вариации Венди (главной героини)



АРТ-СТИЛЬ: Вариации противников



Технологическая составляющая

1. Эталонная графика (Nanite + Lumen) и живая экосистема (Chaos + Mass Entity) с полной симуляцией города.
2. Фотореалистичные герои (MetaHuman). Свободный паркур (Advance Climbing) и умные противники (State Tree AI) для emergent-геймплея.
3. Готовый сетевой фундамент (Lyra + Gameplay Ability System) и модульная система (Game Features) для быстрого запуска контента и LiveOps.

Дорожная карта разработки Chrysalis: Chrome Butterfly

01

Фаза 0: Демо-версия

Период: декабрь'25 - февраль'26

Цель: MVP в Steam. Полировка готовых механик, соединение трех уровней в один билд, тестирование и ребаланс для обеспечения стабильной и увлекательной демонстрации.

03

Фаза 2: Ядро и первый вертикальный срез

Период: апрель'26 - июнь'26

Цель: Иметь полный игровой цикл «шутер + детектив + подсознание» (30-40 минут геймплея). Создание рабочего прототипа уровней подсознания, 3-х уровневый «гибрид» в одной сюжетной линии и доработка визуальной составляющей.

05

Фаза 4: Полировка, баланс и бета

Период: ноябрь'26 - декабрь'26

Цель: Превратить альфа-версию в качественный продукт. QA и отладка, ребаланс, замена временных ассетов на финальные, интеграция музыки и звуков.

02

Фаза 1: Предпроизводство и планирование

Период: февраль'26 - март'26

Цель: Полная ясность по всем механикам. Разработка концепта дополнительных механик (уровни подсознания), детальный ГДД всех уровней, полная нарративная ветка и список ассетов.

04

Фаза 3: Наращивание контента

Период: июль'26 - октябрь'26

Цель: Создать 70% игрового контента. Конвейерное создание уровней, полная реализация и полировка механик, полная интеграция нарративной составляющей.

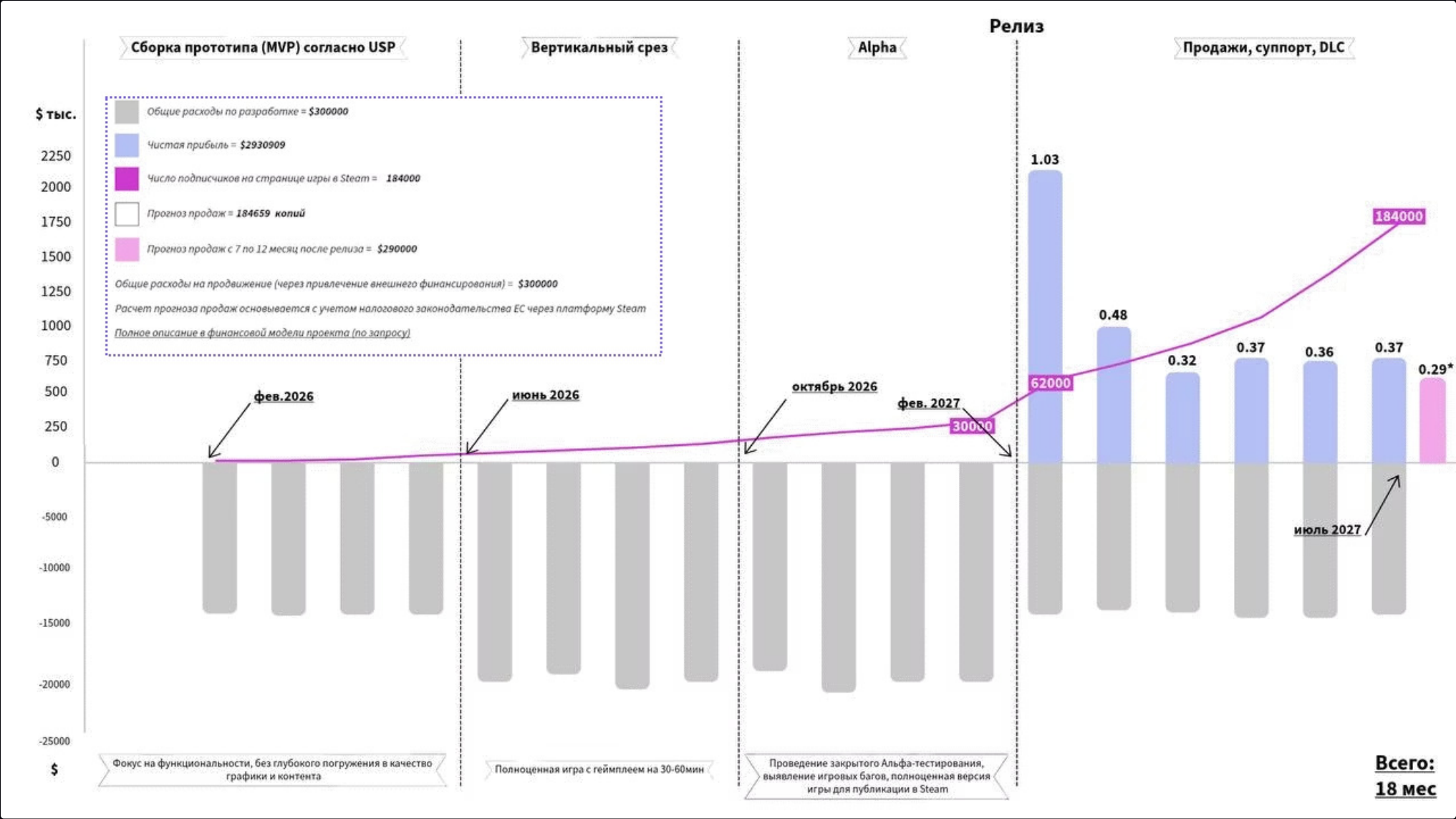
06

Фаза 5: Финальная подготовка и релиз

Период: январь'27 - февраль'27

Цель: Стабильная версия для релиза. Исправление критических багов, создание финального билда, локализация, подготовка релизных материалов и маркетинговой кампании.

Финансовая модель + прогноз продаж



Стратегия маркетинга и продвижения

Для успешного продвижения Chrysalis: Chrome Butterfly мы планируем использовать комплексный подход, охватывающий как российские, так и международные площадки.

1

Социальные сети

Для СНГ: VK, Telegram.

Для мирового рынка: YouTube, Instagram, TikTok, X (Twitter). Мы будем создавать захватывающий контент, тизеры, скриншоты и дневники разработчиков, чтобы поддерживать интерес аудитории на всех этапах разработки.

2

Блоги и платформы

Для СНГ: DTF, Pikabu.

Для мирового рынка: Reddit. Публикация статей, дневников разработки, ответов на вопросы сообщества для создания лояльной аудитории и получения обратной связи.

3

Сотрудничество с инфлюенсерами

Партнерство с ведущими **блогерами и стримерами** на YouTube и Twitch, а также с тематическими пабликами и каналами в VK и Telegram (посвященными геймдеву и киберпанку) для максимального охвата целевой аудитории.

4

Таргетированная реклама

Эффективное использование таргетированной рекламы во **ВКонтакте** для точечного привлечения российской аудитории. Анализ данных и оптимизация кампаний для достижения максимальной конверсии.

Соцсети студии:

СНГ

- ВК – <https://vk.ru/gravityvector>
- Telegram – <https://t.me/gravityvector>
- DTF - <https://dtf.ru/id3089691>
- Pikabu - <https://pikabu.ru/@GravityVector>

Международные платформы

- YouTube – <https://www.youtube.com/@GravityVectorStudio>
- TikTok – <https://www.tiktok.com/@gravityvectorstudio>
- X – https://x.com/gravityvector_s
- Reddit - https://www.reddit.com/user/gravityvector_s/

Показатели эффективности

300+

Подписчики

Совокупное количество

~7000

Охват

Совокупный (по всем площадкам)

10.4%

Средний ER

Показатель вовлеченности



NB! Все показатели достигнуты органически, без рекламного бюджета.

Референсы



Серия Max Payne

- Режим замедления времени
- Общее ощущение от шутера



Assassin's Creed

- Механика живой толпы в детективном уровне
- Механика отслеживания нужного человека с помощью сканера



Suit for hire

- Зрелищные убийства в стиле Gung-Fu
- Акцент на меткости в кор-геймплее



Oni

- Нарративные ходы

Конкуренты



Серия Deus Ex

- Киберпанк-сеттинг
- Сочетание шутера и социального взаимодействия



Cyberpunk 2077

- Киберпанк-сеттинг
- Сюжет о поиске идентичности в мире



Observer

- Киберпанк-сеттинг
- Детективный сюжет
- Механика взлома сознания других людей



The Ascent

- Киберпанк-сеттинг
- Успешный проект со схожей тематикой в инди-сегменте

Источники вдохновения



Бегущий по лезвию

- Атмосфера нео-нуара
- Вопросы самоидентификации



Джон Уик

- Зрелищные перестрелки



Призрак в доспехах

- Киберпанк-сеттинг
- Вопросы самоидентификации



Апокриф Иоанна

- Общие гностические представления о сотворении мира

Глубокий анализ рынка: пробел в инди-сегменте

Анализ 171 игры (2023-2025): Жанры и сеттинги

Параметр	Данные по рынку	Ключевой инсайт
Распределение жанров	Экшен-шутеры (24.6%), Стратегии (16.4%), Хорроры (14.0%), RPG (11.1%), Симуляторы (12.9%)	Экшен — самый переполненный, но без глубины. 78% экшен-игр используют сюжет как фон.
Распределение сеттингов	Фэнтези (18.7%), Научная фантастика (17.0%), Киберпанк (9.4%), Современный/исторический (15.8%)	Киберпанк — нишевый, но стабильный сегмент с аудиторией.
Киберпанк по жанрам	RPG/нарратив (7 игр), Хоррор (4), Экшен (3), Тактика (2)	Киберпанк-экшен — самый малый и слаборазвитый сегмент. Прямых конкурентов почти нет.

Визуальные стили (доля рынка):

- Реализм/полуреализм (39.8%) — AAA
- **Стилизованный 3D (27.5%)** — доминирует в успешном инди
- Пиксель-арт/2D (24.0%)
- Минимализм (8.8%)

Вывод по рынку: Существует "**нарративно-геймплейный разрыв**". Глубокие киберпанк-игры (RPG, детективы) не предлагают качественного экшена. Динамичные экшены используют киберпанк только как эстетику.

Карта конкурентов и уникальная ниша Chrysalis: Chrome Butterfly

Матрица конкурентного позиционирования

Критерий	Ниша 1: Киберпанк-игры (нарратив/хоррор)	Ниша 2: Инди-экшены (разные сеттинги)	Ниша 3: Игры с психоделикой	Chrysalis: Chrome Butterfly
Экшен от 3-го лица (TPS)	✗ (0 из 11 игр)	✓ (38 игр, но не киберпанк)	✗	✓ Ключевая механика
Киберпанк-сеттинг	✓ (11 игр)	✗ (2 игры)	✗ (0 игр)	✓ Нео-Киото, философский киберпанк
Глубокий нарратив	✓ (Уровень 4-5)	✗ (Уровень 2-3)	⚠ (Через атмосферу)	✓ Детектив, темы памяти, свободы воли
Механика двойной реальности	✗	✗	⚠ (Есть, но без влияния)	✓ Инновация: взаимовлияние миров

Ключевой инсайт на примере инди: Игра **The Ascent** доказала в 2021 году высокий спрос на инди-киберпанк-экшен (65,000 пиковых игроков в Steam). Она заняла гибридную нишу (киберпанк + экшен), но не развивала нарратив и психологию.

Наша ниша: «Нарративный инди-экшен с двойной реальностью в философском киберпанк-сеттинге». Мы идём дальше The Ascent, добавляя глубину сюжета и инновационную механику.

Ключевые выводы

Рыночный разрыв и ниша

Киберпанк-игры

(16 из 171) - либо **нарративные** (Nobody Wants to Die), либо **хорроры** (Hollowbody), но не экшены от 3-го лица

Игры с психоделикой

(18 из 171) - в жанре **хоррор**, без активного боя

Доказанная ниша: The Ascent

показала **спрос на инди-киберпанк-экшен** (65K пиковых игроков), но не развивала нарратив

Уникальность нашего проекта

Chrysalis: Chrome Butterfly заполняет пробел, сочетая:

Киберпанк-сеттинг

с философской глубиной (Нео-Киото, Протекторат, ИИ)

Качественный TPS-экшен

с John Wick-режимом

Геймплей в психоделических ментальных мирах

Детективный сюжет

о памяти, идентичности и свободе воли

Цели от участия в Акселераторе

1. **Верифицировать продукт на рынке:** Получить экспертный фидбэк от инвесторов и издателей, чтобы подтвердить product-market fit для нашей киберпанк-игры *Chrysalis: Chrome Butterfly* и скорректировать план разработки.
2. **Подготовить проект к инвестициям:** Разработать убедительную питч-презентацию, финансовую модель и дорожную карту, которые позволят привлечь посевные инвестиции для завершения разработки.
3. **Заклучить партнёрство:** Установить контакт с потенциальным издателем для обсуждения контракта на маркетинг и дистрибуцию игры.
4. **Нетворкинг:** Интегрироваться в профессиональное комьюнити российской игровой индустрии, найти потенциальных партнёров и менторов.

Ожидания от участия в Акселераторе

1. **Экспертиза и менторинг:** Регулярные сессии с менторами - практикующими экспертами в геймдеве (продюсерами, геймдизайнерами, маркетологами). Не общие лекции, а разбор именно *нашего* проекта.
2. **Фокус на практических инструментах:** Доступ к шаблонам и методикам для создания питч-дека, управления комьюнити, юнит-экономики и аналитики F2P/Single-player проектов.
3. **Прямой доступ к инвесторам и издателям:** Индивидуальные встречи (интрос) с релевантными для нашего жанра (нарративный экшен) фондами и издателями.
4. **Возможность тестирования гипотез:** Использование ресурсов акселератора для проведения маркетинговых тестов (например, настройка и анализ первой рекламной кампании по проекту).

Итоговая метрика нашего успеха в программе: Выход на стадию переговоров с инвестором или издателем и чёткий, подтверждённый экспертами план по выпуску игры.

Контакты

Максим Мурье

Telegram - [@MaximMurye](https://t.me/@MaximMurye)

Николай Матюк

Телефон - +7 (905) 579-03-08

Telegram - [@Nick_Math](https://t.me/@Nick_Math)

Корпоративный e-mail - t3bpgame@gmail.com

[Web-site](#)