



Проект разработки игры
«The 3 Body Problem»
(кодовое название игры «ТЗВР»)

Мы стремимся переосмыслить жанр научной фантастики в играх, сочетая научную достоверность с захватывающим игровым процессом. Наша цель - пробудить любознательность и вдохновить на исследование, позволяя игрокам прикоснуться к чудесам Вселенной.

Основная задача проекта — создать уникальный продукт, что позволит привлечь внимание игрового сообщества и сформировать основу для формирования бренда игровой студии и будущих проектов.

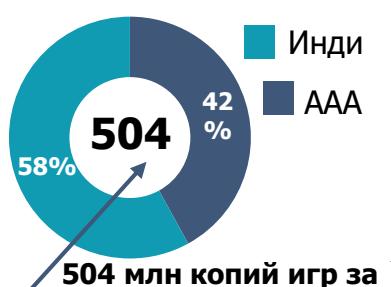
Оглавление

1. Основные инсайты и тренды. Обзор и анализ рынка видеоигр	— 3 стр.
2. Популярность жанров и опросы аудитории	— 7 стр.
3. Обзор Инди-сегмента рынка видеоигр	— 9 стр.
4. Конкурентный анализ проекта «ТЗВР»	— 13 стр.
5. Уникальные преимущества игры (USP)	— 16 стр.
6. SWOT-анализ	— 17 стр.
7. План продвижения игры	— 18 стр.
8. Краудфандинг	— 19 стр.
9. Финансовая модель	— 20 стр.
10. Анализ инвестиционного климата игровой индустрии	— 21 стр.
11. Справочная информация и приложения	— 23 стр.
12. Приложение 1. Сербия. Преимущества юрисдикции	— 24 стр.
13. Приложение 2. Лицензии. Юридические особенности	— 27 стр.
14. Приложение 3. Список инвесторов игровой индустрии	— 28 стр.
15. Приложение 4. Технологии и сервисы	— 30 стр.
16. Описание команды	— 32 стр.
17. Контакты для связи	— 33 стр.

Основные инсайты и тренды рынка видеоигр

PC games

Mobile Console

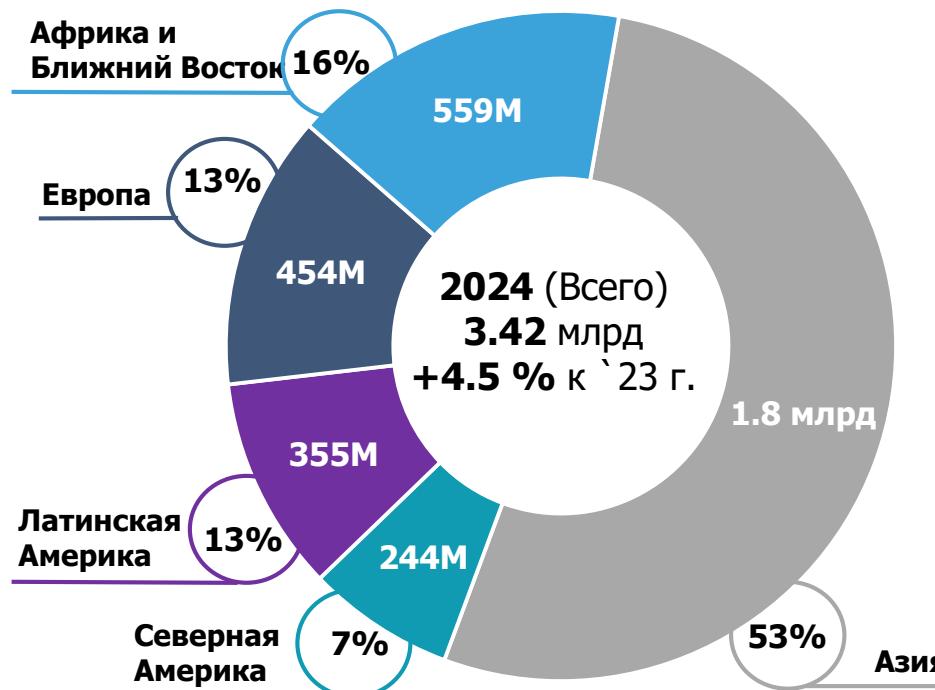


- Инди-сегмент — главный драйвер роста.** В 2024 году инди-игры составили 58% проданных копий и 48% выручки в Steam, а их общий объём продаж вырос на 33%. Это открывает огромные возможности для разработчиков, создающих уникальные миры и механики, без необходимости зависеть от издателей и многомиллионных бюджетов, где небольшие студии конкурируют с AAA, что привлекает внимание профессиональных инвесторов.
- Границы между сегментами рынка сливаются:** Middle и Triple-I студии инди-сегмента выходят на новый уровень. Palworld за 3 недели продала 12 млн копий в Steam и 7 млн на Xbox, а Black Myth: Wukong преодолела \$1 млрд продаж. Это доказывает, что даже небольшие студии могут создавать хиты на уровне крупнейших издателей.
- Инди-игры выигрывают за счёт гибкости, инноваций и низких бюджетов.** Lethal Company была сделана одним разработчиком, но в декабре 2023 года обогнала Palworld и Hogwarts Legacy по онлайновым игрокам в Steam. Это подтверждает, что даже минимальные бюджеты могут принести колоссальную прибыль при правильном подходе, например в продвижении: influencer-маркетинг, комьюнити-менеджмент, краудфандинг и ранний доступ.
- Новый стандарт качества — смысл, а не выдающаяся графика.** Baldur's Gate 3 несмотря на отсутствие фотореализма получила 96 баллов на Metacritic и 300+ наград "Игра года". Это доказывает, что глубокий игровой процесс не менее важен, чем качество графики.
- Компании тестируют идеи малыми релизами,** снижая риск провала. В 2024 году в Steam вышло 16 200 игр, и 80% из них не смогли набрать аудиторию. При этом в будущем успешные проекты зачастую сначала публикуются в виде минимально жизнеспособных версий (MVP) – студии тестируют концепт перед полным релизом, предоставляя ранний доступ.
- Голливудская модель разработки становится стандартом в AAA проектах.** Ubisoft, EA Games и Sony уже передают до 50% разработки своих крупных проектов на аутсорс, сокращая расходы. Инди-команды так же используют этот подход, концентрируясь на креативе, из-за чего инди-студии перестают быть экспериментами и становятся полноценной альтернативой крупным проектам, расширяя границы глобализации разработки.
- Разработка массово переходит в регионы с низкими затратами.** В 2024 году зарплаты разработчиков в США выросли на 15%, а студии начали переносить производство в Латинскую Америку и Восточную Европу. Это снижает затраты и позволяет выпускать больше игр при том же бюджете. Что стимулирует развитие игровой индустрии в таких регионах, как Сербия, а законодателей подталкивает к созданию благоприятной инфраструктуры и привлекательных режимов налогообложения.
- Современный рынок видеоигр претерпевает значительные изменения:** проекты выходят чаще, но становятся доступнее для конечного потребителя. Хотя номинальная цена AAA-игр по-прежнему остается в диапазоне \$70–100, реалии рынка диктуют другую картину: игроки готовы платить не более \$40–50 (без учета налогов) за базовую версию, что подталкивает разработчиков компенсировать снижение стоимости дополнительным контентом и сервисом, сохраняя доступность, и увеличивая жизненный цикл игры за счёт регулярных обновлений и DLC.
- Доступность технологий ускоряет производство контента и обновлений.** 60% игровых студий уже внедрили или тестируют ИИ для генерации контента и сценариев. Это позволяет быстрее обновлять игры и снижать затраты на производство. А ежегодные обновления наиболее популярных игровых движков, таких как Unreal Engine и Unity, с многочисленным контентом в онлайн магазинах (Epic Games Store: FAB), снижают порог входа в индустрию и открывают возможности для инди-команд и небольших студий.

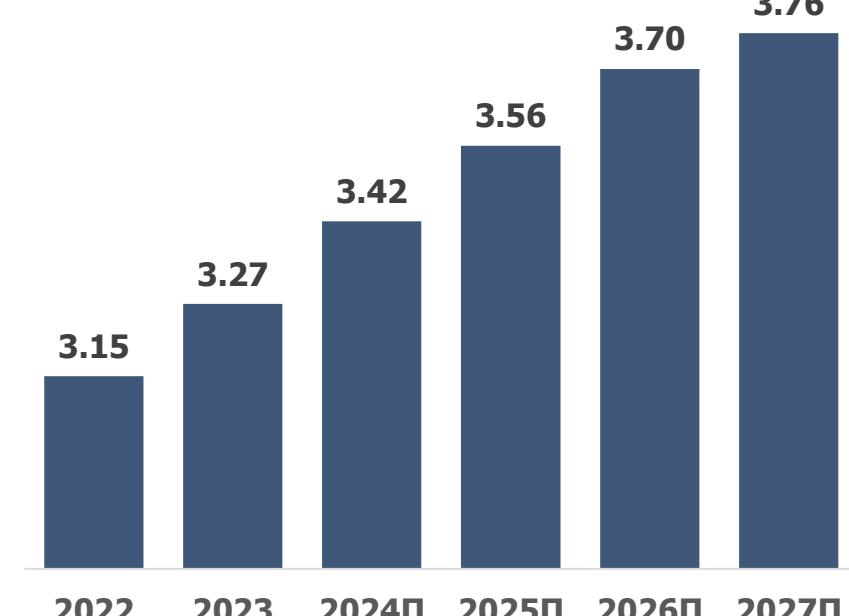
Обзор и анализ рынка видеоигр в мире

- В 2024 году рынок видеоигр достиг **\$187,7** млрд (Прогноз согласно отчету Newzoo), что означает рост на **2,1%** по сравнению с прошлым годом.
- Число пользователей, покупающих игры, увеличится на **5,0%** – с 1,43 млрд в 2023 году до **1,50 млрд** в 2024 году, а к 2027 году эта цифра вырастет до 1,67 млрд. Всё больше игроков ежегодно тратят деньги на игры.
- Число игроков во всём мире достигнет **3,42** млрд (+4,5% за год). Основным драйвером роста станет увеличение количества пользователей на ПК.
- Доходы от ПК-игр увеличатся на **4,0%** (до **\$43,2** млрд), обгоняя мобильные и консольные сегменты.
- Среднегодовой темп роста рынка (CAGR) с 2022 по 2027 год составит **3,1%**, а к 2027 году его объём рынка видеоигр достигнет **\$213,3** млрд.

Распределение игроков по регионам в мире '24, млрд.



Прогноз роста числа игроков в мире, млрд.



Игроки в консоли '24
630 млн.

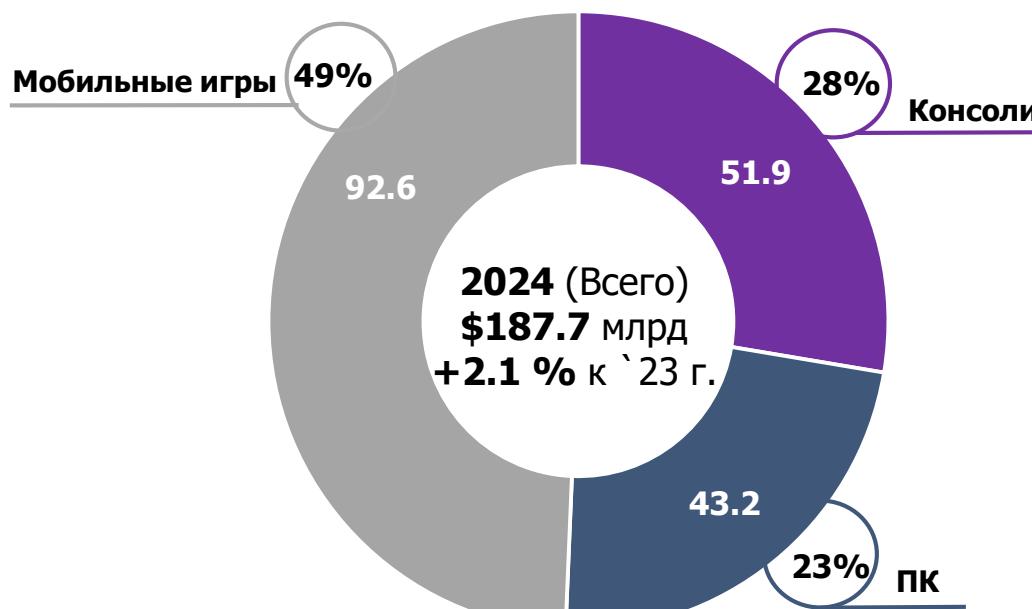


Игроки на ПК '24
908 млн.

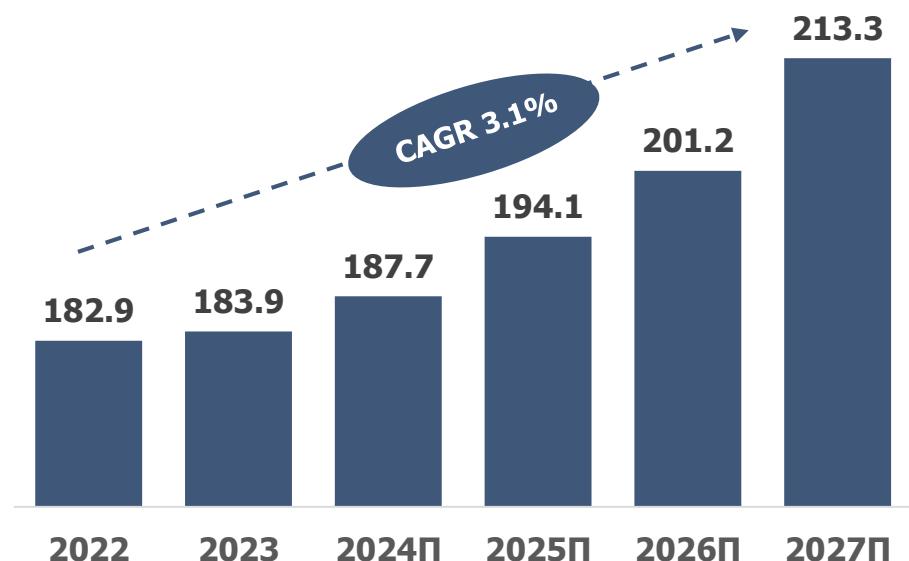


Игроки на мобильных '24
2.85 млрд.

Выручка игрового рынка в 2024 году (по сегментам), \$ млрд.



Прогноз роста выручки рынка ПК, \$ млрд.

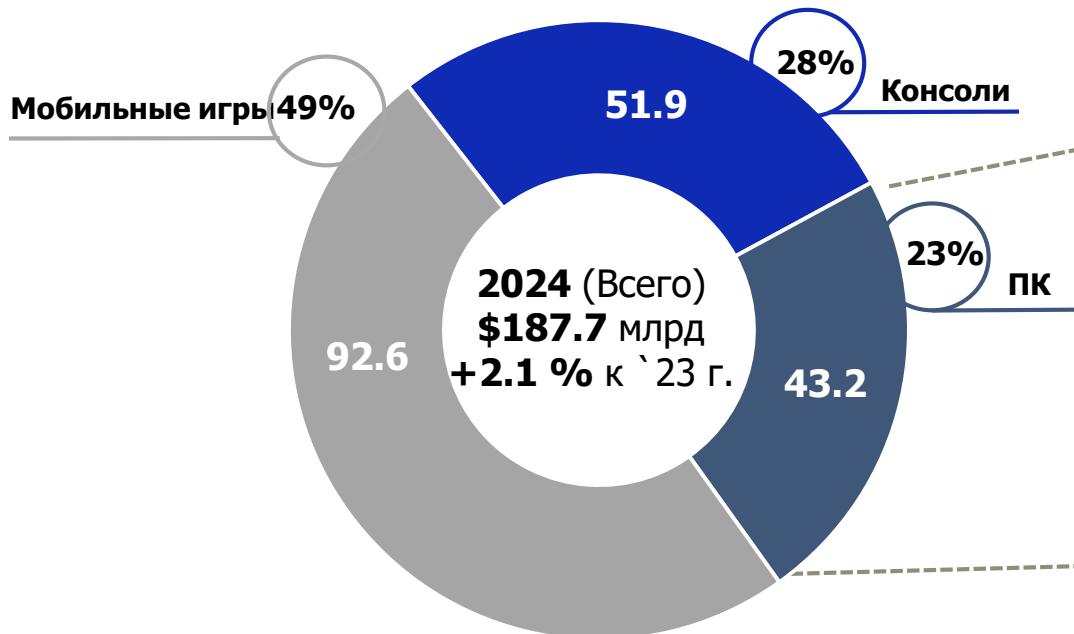


Источник данных: Newzoo

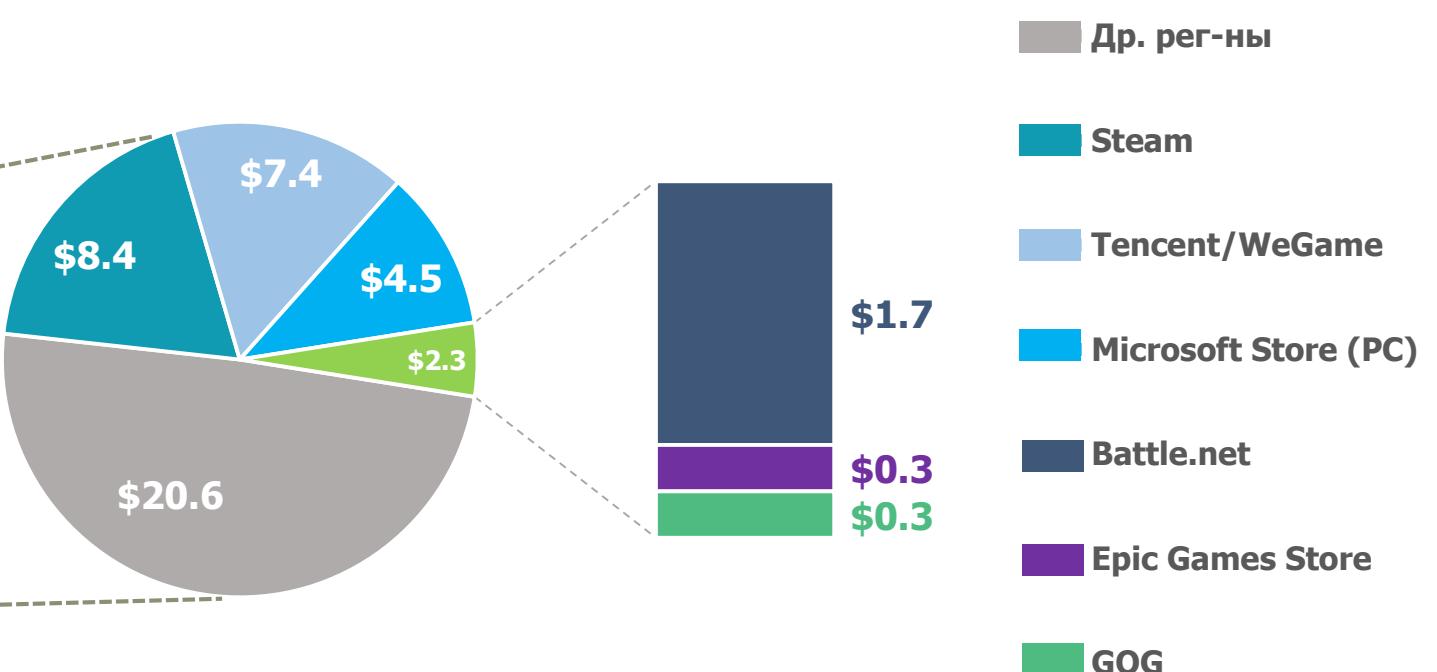
Глобальный рынок игровой индустрии

- Рынок видеоигр на ПК сегодня представлен ТОП игроками индустрии, таким как **Valve Corp (Steam)**, **Tencent**, **Activision Blizzard**, **Electronic Arts**, **Bandai Namco**, **Bethesda Softworks**, **Epic Games**, **CD Projekt**, **Gameloft**, **Firefly Studios**, **Inkle Studios**, **Anshar Studios**, **Atari Inc**, **4J Studios**, **Wargaming Online**, чья доля рынка по предварительным оценкам может достигать 25-30%.
- Основным драйвером роста станет увеличение количества пользователей на ПК.
- Доходы от ПК-игр увеличатся на **4,0%** (до **\$43,2** млрд), обгоняя по доходам мобильные и консольные сегменты рынка видеоигр в целом.

Структура мирового рынка видеоигр `24 (Прогноз), \$ млрд.



Структура мирового рынка видеоигр на ПК `24 (Прогноз), \$ млрд.



Источник данных: DATAIntelo и Statista

Ключевые игровые платформы по продажам видеоигр для ПК(РС) и консольных игр

- **Steam:** выручка — \$8.4 миллиарда, благодаря широкой библиотеке игр и частым скидкам



- **Tencent (WeGame):** \$7.4 миллиарда на рынке игр для ПК

Tencent 腾讯

- **Microsoft Store (PC):** \$4.5 миллиардов за счет интеграции с Xbox Game Pass для ПК



- **Battle.net:** выручка \$1.7 миллиарда (в основном благодаря подпискам)



- **GOG (Good Old Games):** \$295 миллионов, фокус на DRM-free игры



- **Epic Games Store:** продажи ~ \$310 миллионов



- **Другие рег-ны и платформы:** \$20.6 миллиарда по итогам 2023 года

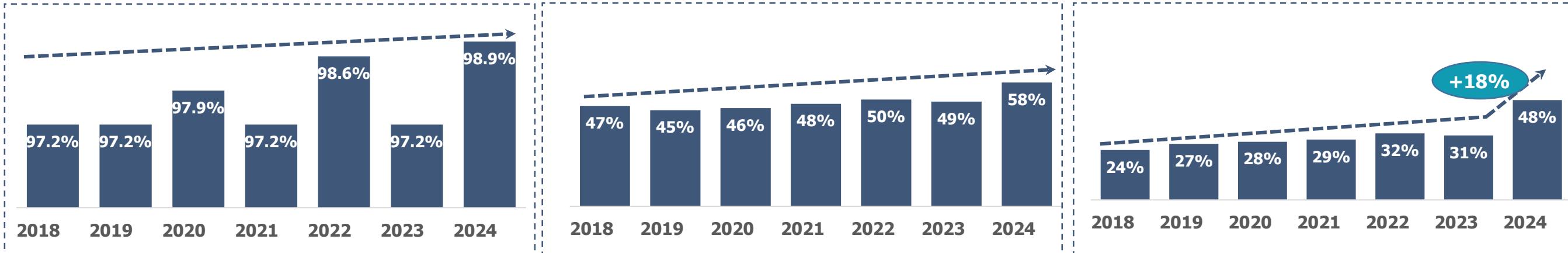


Обзор и анализ рынка видеоигр. Платформа Steam

Динамика распределения продаж на платформе Steam (9 мес. '24)



Динамика роста продаж в инди-сегменте на платформе Steam, '18-24 гг.



Источник данных: Video Game Insights (VGI)

Если на рынке F2P-игр старые проекты на фоне новых релизов студий все еще доминируют, то новые проекты сталкиваются с высокими затратами на привлечение игроков, низкой конверсией и возрастающей конкуренцией. Войти в этот рынок сложнее, чем когда-либо. «Золотая лихорадка 2010» годов закончилась.

В сравнении с F2P-играми **инди-игры демонстрируют рост и характерную значимость** в индустрии видеоигр. На инди-игры приходится **58% проданных копий** и **48% выручки на платформе Steam**, что сопоставимо с доходами AA/AAA-релизов. Это подтверждает высокий интерес игроков и усиливающуюся роль инди-сегмента: **99% инди-игр выпускается в Steam**.

Жанры игр и их популярность среди аудитории

Самые продаваемые ПК(РС) игры в США в XXI веке

#	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
1	Call of Duty: Infinite Warfare	Call of Duty: WWII	Red Dead Red-n II	Call of Duty: Modern Warfare	Call of Duty: Black Ops: Cold War	Call of Duty: Vanguard	Call of Duty: Modern Warfare 2 (2022)	Hogwarts Legacy
2	Battlefield 1	NBA 2K18	Call of Duty: Bl-k O-s 4	NBA 2K20	Call of Duty: Modern Warfare (2019)	NBA 2K22	Elden Ring	Call of Duty: Modern Warfare III (2023)
3	Tom Clancy's The Division	Destiny 2	NBA 2K19	Madden NFL 20	NBA 2K21	Call of Duty: Black Ops: Cold War	NBA 2K23	Madden NFL 24
4	NBA 2K17	Madden NFL 18	Super Smash Bros. Ultimate*	Pokemon: Sword/Shield*	Animal Crossing: New Horizons*	Madden NFL 22	Madden NFL 23	Marvel's Spider-Man 2
5	Madden NFL 17	The Legend of Zelda: Breath of the Wild*	Madden NFL 19	Borderlands 3	Madden NFL 21	Pokemon: Brilliant Diamond/Shining Pearl*	God of War: Ragnarok	NBA 2K24
6	Grand Theft Auto V	Grand Theft Auto V	Marvel's Spider-Man	Mortal Kombat 11	Assassin's Creed: Valhalla	Battlefield 2042	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga	The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*
7	Pokemon: Sun/Moon*	Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	Far Cry 5	Star Wars: Jedi: Fallen Order	The Last of Us: Part II	Marvel's Spider-Man: Miles Morales	Pokemon: Scarlet/Violet*	Diablo IV
8	Overwatch	Star Wars: Battlefront II (2017)	God of War (2018)	Super Smash Bros. Ultimate*	Grand Theft Auto V	Mario Kart 8*	FIFA 23	Call of Duty: Modern Warfare 2 (2022)
9	The Elder Scrolls V: Skyrim	Super Mario Odyssey*	Monster Hunter: World	Kingdom Hearts III	Ghost of Tsushima	Grand Theft Auto V	Pokemon Legends: Arceus*	Mortal Kombat 1
10	Call of Duty: Black Ops III	Mario Kart 8	Pokemon: Let's Go*	Tom Clancy's The Division 2	Doom Eternal	Resident Evil: Village	Horizon II: Forbidden West	Star Wars: Jedi: Survivor
11	FIFA 17	Assassin's Creed: Origins	Grand Theft Auto V	Mario Kart 8*	Mario Kart 8*	MLB: The Show 21^	Grand Theft Auto V	EA Sports FC 24
12	Final Fantasy XV	FIFA 18	Assassin's Creed: Odyssey	Grand Theft Auto V	Super Mario 3D All-Stars*	Far Cry 6	WWE 2K22	Starfield
13	Doom (2016)	For Honor	Mario Kart 8*	Red Dead Redemption II	Final Fantasy VII: Remake	Super Mario 3D World + Bowser's Fury*	Tiny Tina's Wonderlands	Super Mario Bros. Wonder*
14	Dark Souls III	Injustice 2	Fallout 76	Minecraft	Marvel's Avengers	FIFA 22	MLB: The Show 22^	Resident Evil 4 (2023)
15	Minecraft	Horizon: Zero Dawn	FIFA 19	FIFA 20	Marvel's Spider-Man: Miles Morales	Minecraft	Mario Kart 8*	Grand Theft Auto V
16	Uncharted 4: A Thief's End	Mass Effect: Andromeda	Battlefield V	Resident Evil 2 (2019)	Minecraft	Animal Crossing: New Horizons*	Call of Duty: Vanguard	MLB: The Show 23^
17	Far Cry: Primal	Resident Evil 7: Biohazard	Super Mario Odyssey*	Luigi's Mansion 3*	NBA 2K20	NBA 2K21	NBA 2K22	WWE 2K23
18	Titanfall 2	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	Dragon Ball FighterZ	New Super Mario Bros. U Deluxe*	Super Smash Bros. Ultimate*	Assassin's Creed: Valhalla	Gran Turismo 7	Dead Island 2
19	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	The Legend of Zelda: Breath of the Wild*	The Legend of Zelda: Breath of the Wild*	Days Gone	FIFA 21	Super Smash Bros. Ultimate*	Red Dead Redemption II	Final Fantasy XVI
20	Gears of War 4	Middle-Earth: Shadow of War	Call of Duty: WWII	Call of Duty: WWII	Red Dead Redemption II	Back 4 Blood	Kirby and the Forgotten Land*	NBA 2K23

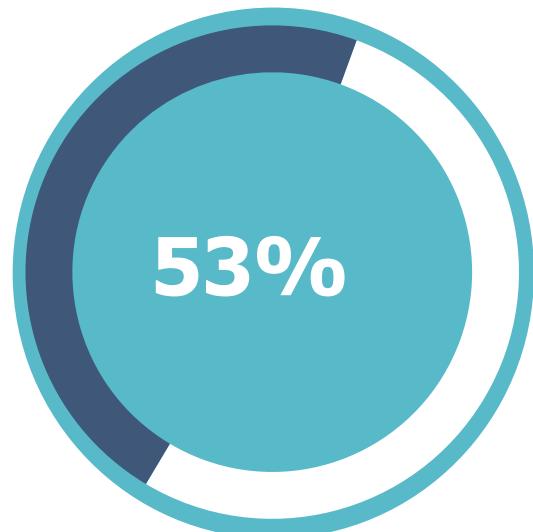
Источник данных: Cirtana

Среди популярных серий игр в ТОП-20 самых продаваемых игр в США стабильно входят проекты в жанрах RPG, включая Survival RPG, Sci-Fi RPG, Adventure & Action RPG, что подтверждает высокий спрос на глубокие ролевые механики и сюжетное погружение

Предпочтения игроков и опросы аудитории

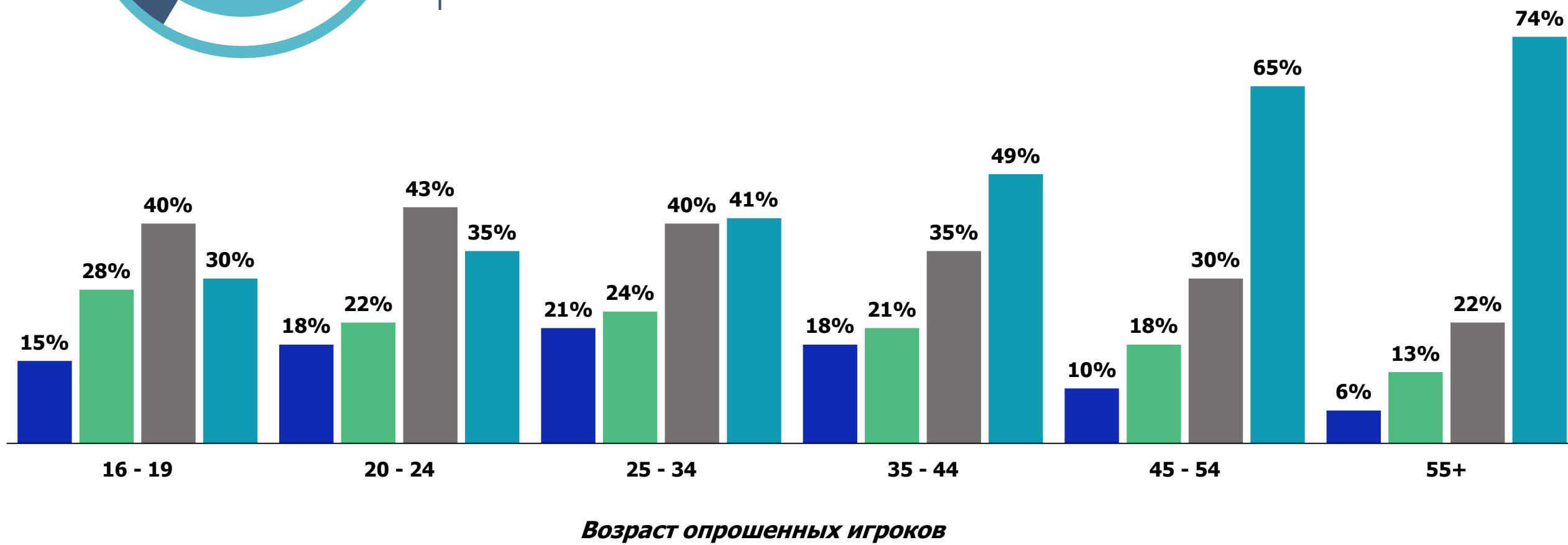


Опросы MIDIA Research в 2023 - 2024 годах в США, Великобритании, Австралии, Канаде, Германии, Франции, Швеции, Южной Корее и Бразилии на **ПК/РС и консолях** среди 9 тысяч игроков показывают, что большинство игроков предпочитает одиночные и сюжетные игры в жанрах: Shooter, Adventure и Action RPG.



*Предпочтения
игроков -
одиночные и
сюжетные игры
на ПК/РС и
консолях*

- PVE (Игрок против окружения и врагов)
- Со-ор (локальный или кооперативный режимы)
- PVP - Онлайн (Режим: игрок против игрока)
- Single Player (одиночные и сюжетные игры)

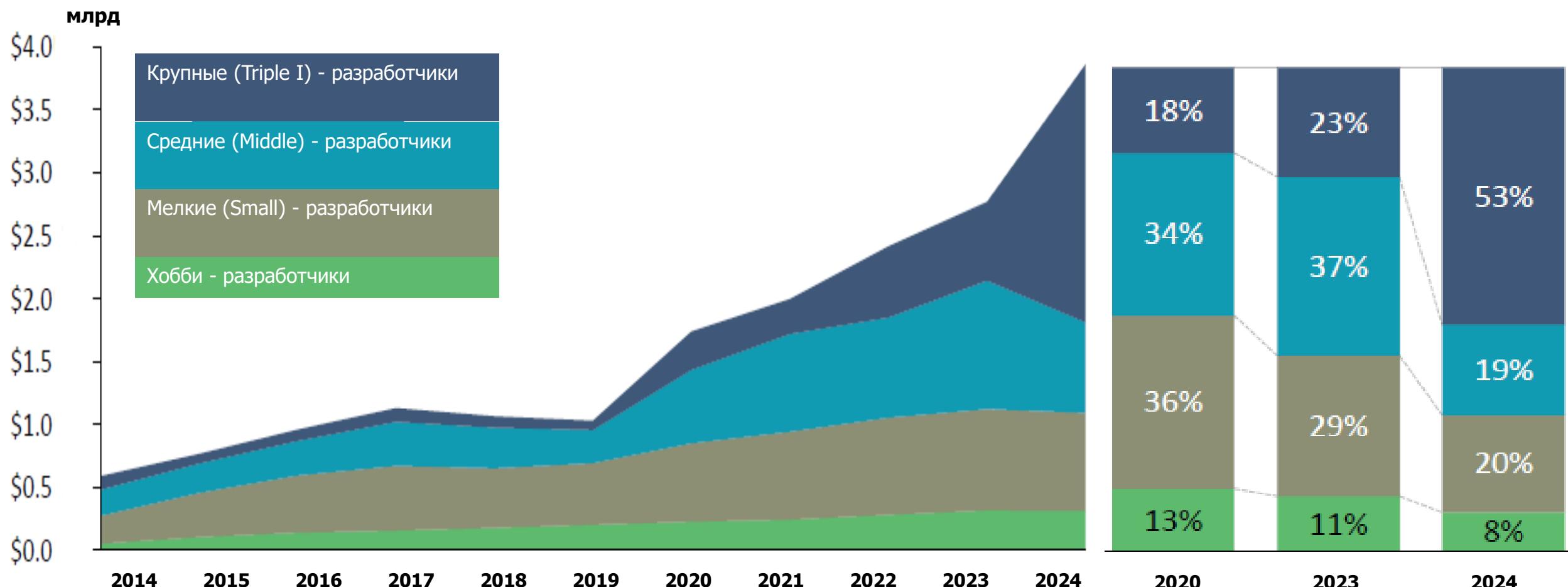


Источник данных: Cirtana

Обзор Инди-сегмента рынка видеоигр

Инди-рынок можно разделить на четыре основные категории разработчиков. Эти категории охватывают всё большую долю Инди-сегмента. За 9 месяцев 2024 года на игры Triple-I-разработчиков приходится уже **53% всей выручки Инди-сегмента**.

Выручка от продажи инди-игр по категориям, \$млрд.



Источник данных: Video Game Insights (VGI)

Описание категорий Инди-разработчиков:

■ **Triple-I (команды с более 50 человек)**, которые продали более миллиона копий и получили выручку выше **\$50 миллионов**,

■ **Middle Market (15-50 человек)**, продажи от 200 тысяч до 1 миллиона копий, **выручка \$10 миллионов**),

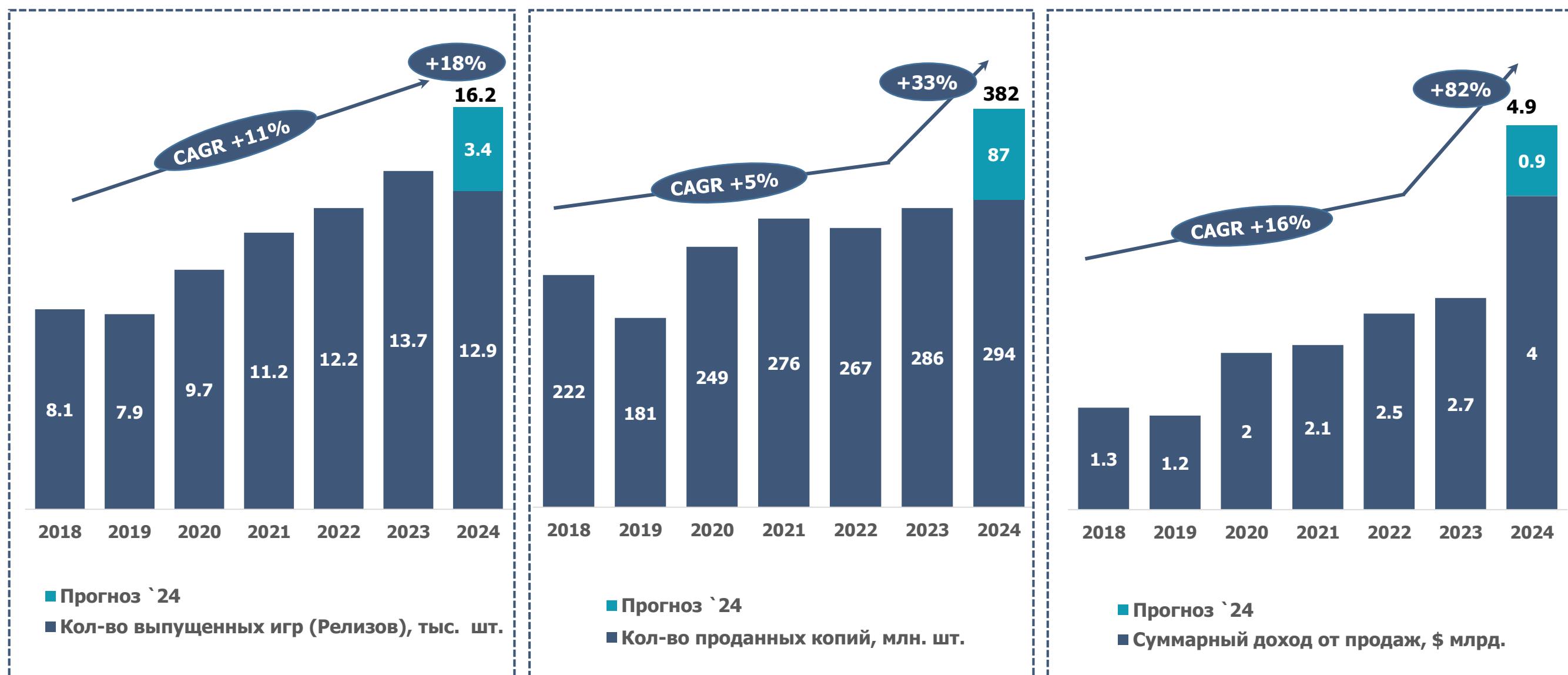
■ **Небольшие команды (3-15 человек)**, продажи от 20 до 200 тысяч копий, **выручка \$1 миллион**)

■ **хобби-разработчики (1-2 человека)**, 2-20 тысяч копий, **выручка \$50 тысяч**)

Структура продаж инди-сегмента видеоигр в мире (ПК/РС)



Динамика роста объема продаж видеоигр в инди-сегменте на ПК, '18-24 (2024 - прогноз)



Источник данных: Video Game Insights (VGI)

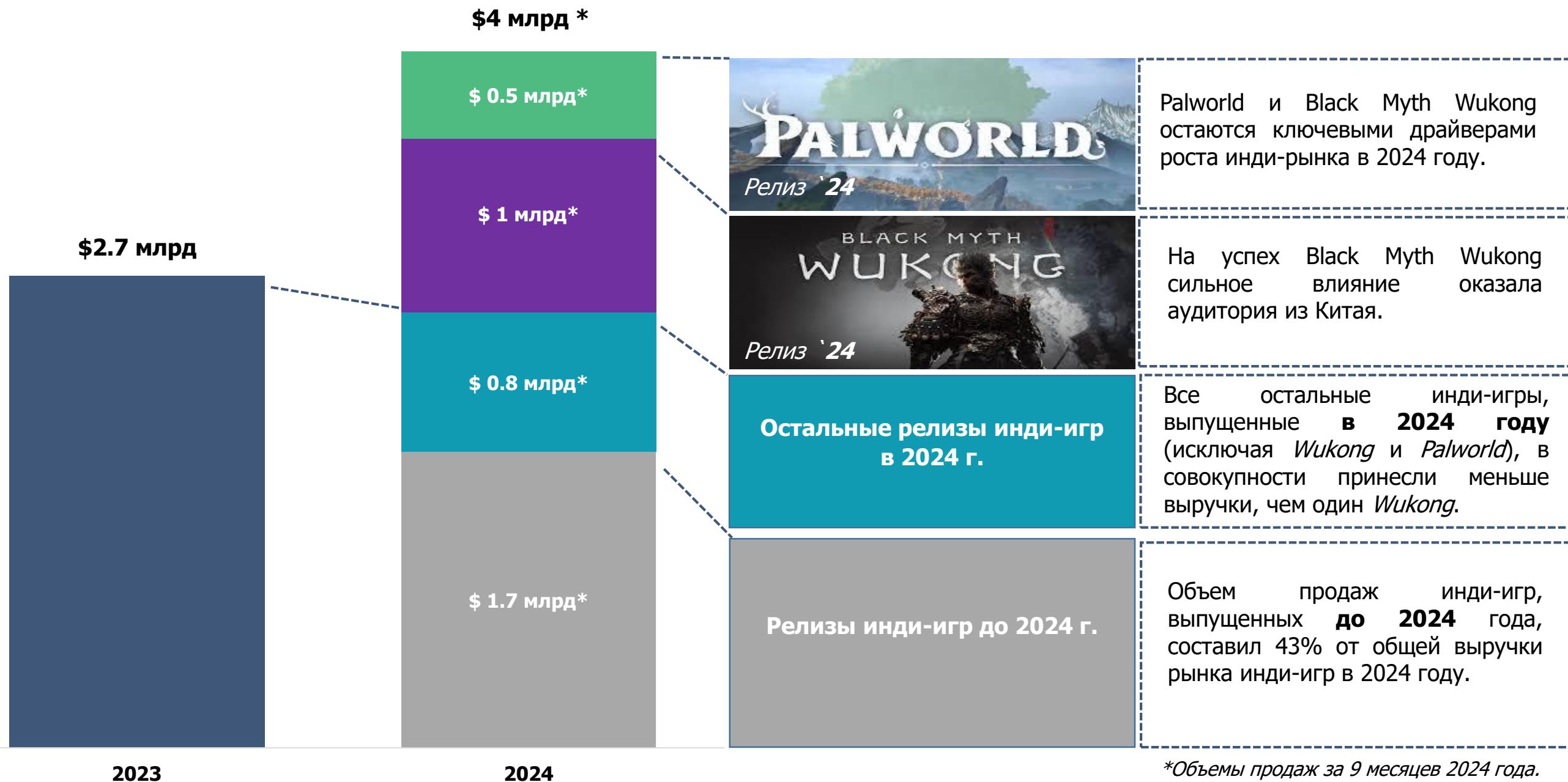
Рост рынка и тренды

Темпы роста инди-рынка по количеству игр увеличились с 11% до 18% в 2024 году, а по количеству проданных копий — с 5% до 33%.

Рыночные перспективы

Инди-игры укрепляют позиции и остаются **единственным сегментом с устойчивым ростом** на фоне замедления темпов роста игровой индустрии в предыдущие десятилетия. Поэтому уникальные идеи, инновации и доступность технологий делают Инди-сегмент важной частью будущего игровой индустрии.

Объемы продаж в Инди-сегменте видеоигр в 2023 и 2024 (Прогноз) годах



Источник данных: *Video Game Insights (VGI)*

Качество инди-игр: обзор и анализ инди сегмента показывает размытие границ между инди-играми и AAA-релизами. Игры вроде "Black Myth: Wukong" показывают качество, которое может конкурировать с крупными студиями. Это свидетельствует о том, что понятие "инди" больше не относится исключительно к небольшим или малоизвестным проектам, а так же охватывает игры, которые могут быть созданы компаниями, использующими **инди-маркетинг** для привлечения аудитории, для которой **важнее уникальный геймплей, сеттинг и жанровая самобытность**, которыми особенно выделяются инди-разработчики и небольшие студии

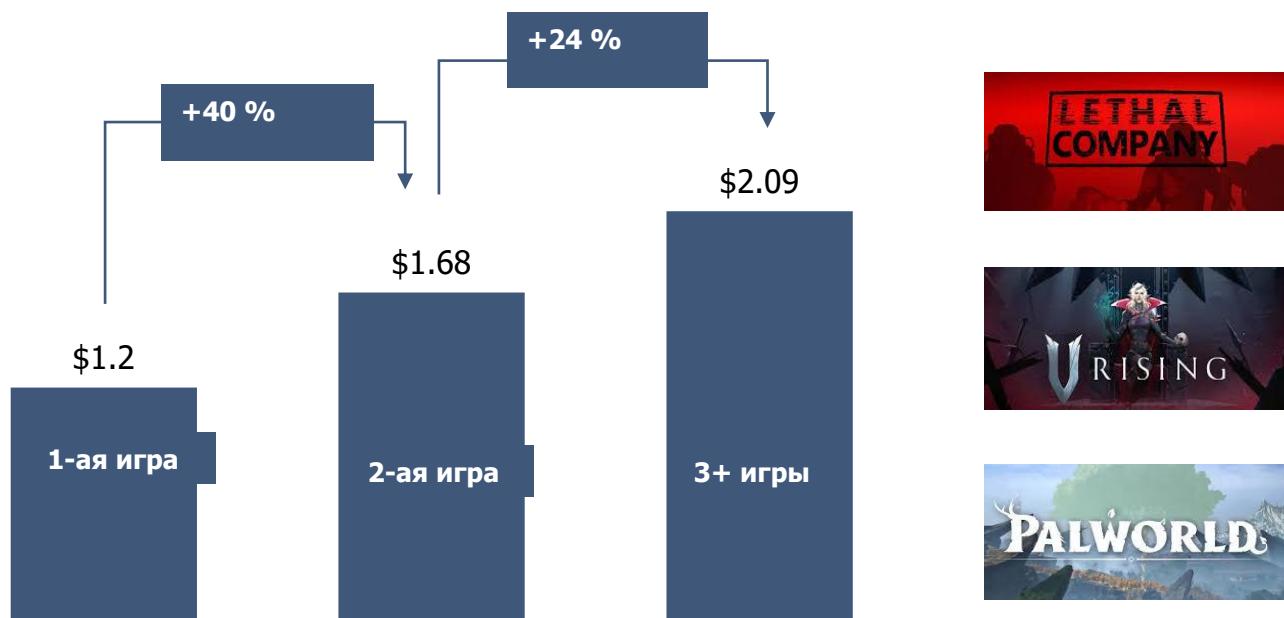
Категории инди-разработчиков

Сегментация инди-рынка на основе размера команды и объемов продаж в 2024 году



Размер команды	50+	15 -50	3-15	1-2
Продажи, кол-во копий	1млн. +	200 тыс. – 1 млн.	20 - 200 тыс.	2 – 20 тыс.
Объем продаж за 1й год	\$50 млн.+	до \$10 млн.	до \$1 млн.	до \$50 тыс.

Рост доходов в инди-сегменте на последующих Релизах игр, \$млн.



Студия **Zeekerss** выпустила **3** игры до создания **Lethal Company**, которая принесла более **\$100 млн** дохода, тогда как суммарный доход от предыдущих **3х** игр был менее **\$10 млн**.

Аналогично, **Sunlock Studios** до выпуска **V Rising** (более **\$100 млн** дохода) создала четыре бесплатные игры.

Студия **Pocketpair** перед выпуском **Palworld** (более **\$400 млн** дохода) выпустила четыре игры с суммарным доходом менее **\$15 млн**.

Источник данных: Video Game Insights (VGI)

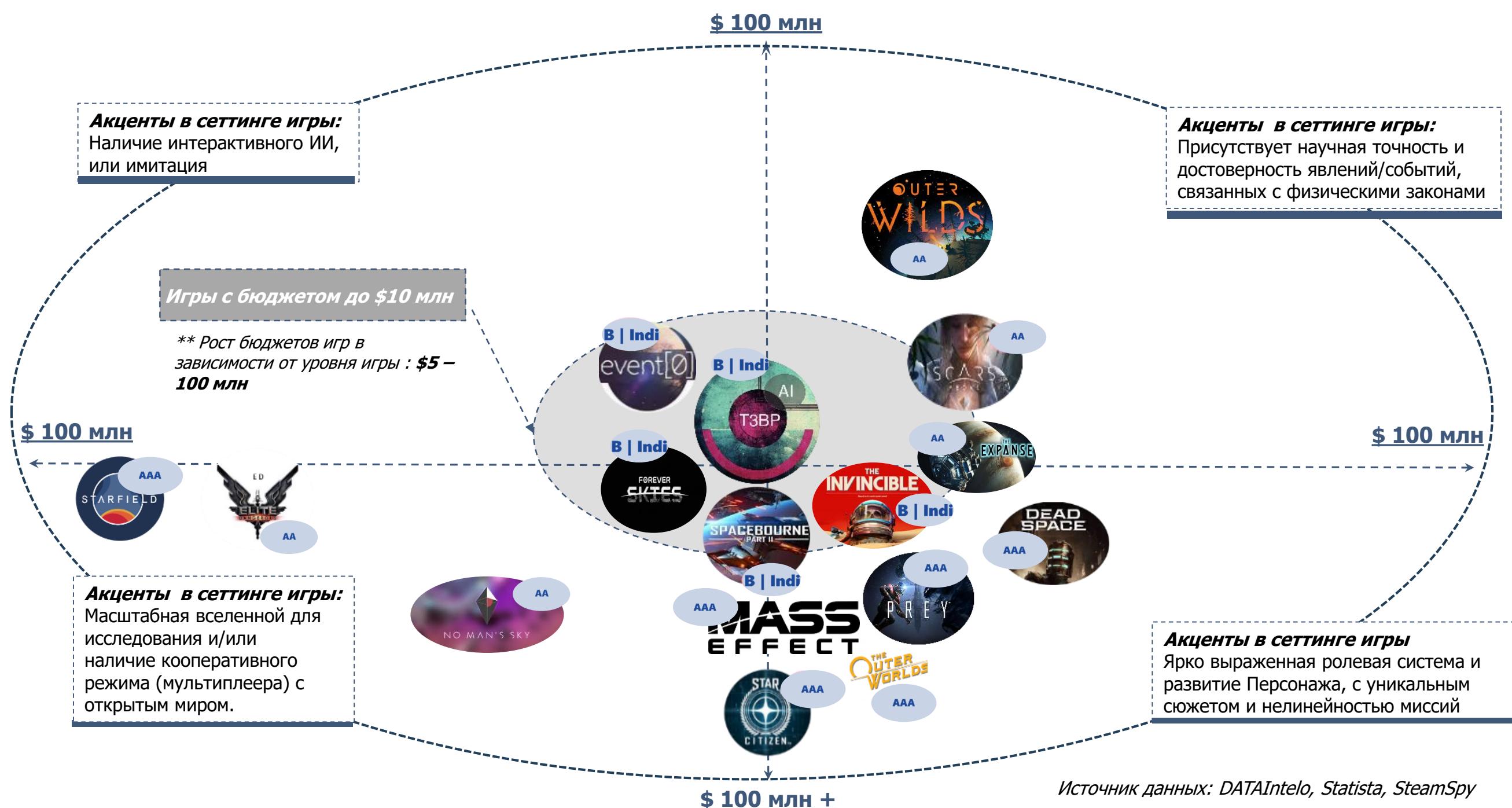
Инди-разработчики становятся опытнее, команды крупнее, а проекты с каждой последующей выпущенной игрой той же студией – успешнее. Каждая новая игра от студии в среднем успешнее предыдущей: продажи второй игры на 40% выше, чем первой, а третьей – на 24% чем второй.

Конкурентный анализ проекта игры ТЗВР



ТЗВР — это не просто ещё одна Sci-Fi игра в инди-сегменте, а уникальный приключенческий симулятор освоения космоса с элементами выживания и RPG. Если No Man's Sky делает ставку на свободу исследования, а Mass Effect на глубокий нарратив, то ТЗВР сочетает оба подхода, дополняя их научной достоверностью, интерактивным AI-компаньоном и физически достоверной космической средой. Геймплей строится вокруг выживания в агрессивной среде космоса, с использованием реалистичных механик перемещения и взаимодействия с динамическими событиями — от гравитационных аномалий до экстремальных космических явлений и климатических катастроф. Игроку предстоит эмпирически исследовать вселенную, полагаясь на физические принципы, адаптивные системы управления и тактическое планирование своих маршрутов в целой Галактике, выполняя сюжетные, наземные и космические миссии.

Динамика увеличения бюджета игр ближайших конкурентов: от уровня B | Indie до AAA ('14-24 гг.), \$ млн.

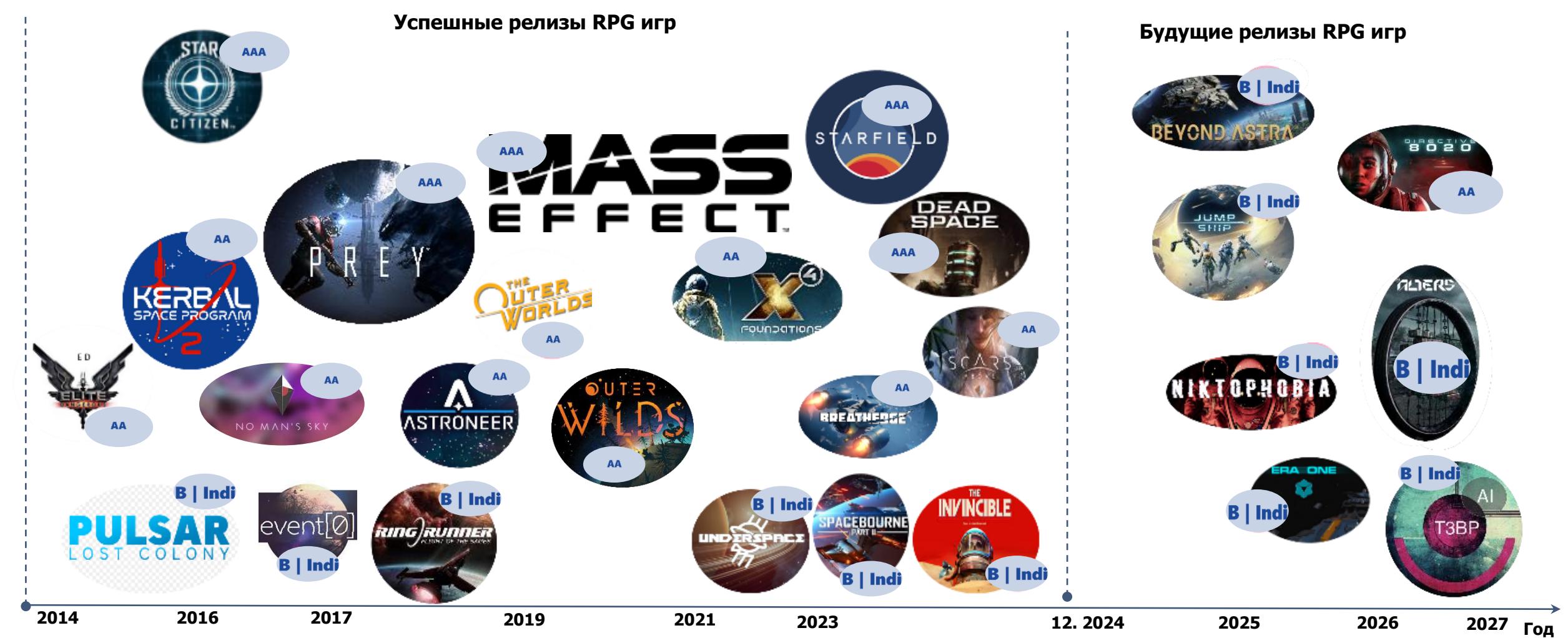


Конкурентный анализ. Жанры Sci-Fi Adventure и Action RPG

Ниша научно-фантастических игр в жанрах Sci-Fi Adventure и Action RPG

Рынок Sci-Fi Adventure и Action RPG характеризуется растущим интересом со стороны аудитории и, демонстрирует устойчивый рост и разнообразие. Игры этих жанров сочетают динамичные боевые механики с глубокими сюжетами, погружая игроков в футуристические миры и предлагая насыщенный игровой опыт: от исследований космоса, взаимодействие с инопланетными цивилизациями до погружения игроков в миры высоких технологий и кибернетики.

В денежном выражении рынок Sci-Fi Adventure и Action RPG составил значительные **\$23,2 млрд** в 2023 году. Ниша рынка включает такие поджанры: Action Survival, Survival RPG, Sandbox RPG, Puzzle и Detective, Rogue-likes, и др.). Прогноз продаж в **Sci-Fi Adventure и Action RPG** ожидается до **\$53,8 млрд** к 2032 году (Источник: DATAIntel).



Источник данных: steam и steamspy

Sci-Fi Adventure и Action RPG продолжают быть одними из популярных жанров на рынке, особенно благодаря высоким продажам таких игр, как **Starfield, No Man's Sky** или **Star Citizen**.

Целевая аудитория проекта игры ТЗВР



Любители RPG с нелинейным сюжетом и глубокой историей (*Mass Effect, Star Wars : KOTOR*).



Фанаты научной фантастики и реалистичного Sci-Fi среди жанров приключения и выживания (*The Expanse, Starfield, Elite Dangerous*).



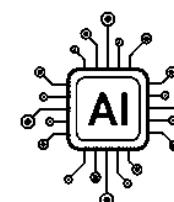
Те, кто ценит исследовательский геймплей и открытые миры (*No Man's Sky, Outer Wilds*).



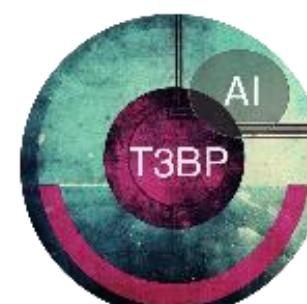
Игроки, которым важна физика и хардкорные механики (*Astroneer, Kerbal Space Program*).



Помимо уникального геймплея и механик, **ТЗВР привлечёт внимание поклонников научной фантастики**, в частности фанатов Иэна Бэнкса и Айзека Азимова, благодаря тематическим отсылкам в сюжете и ЛОРе игры.



На фоне популярности ИИ и нейросетей, проект так же может привлечь аудиторию за счет наличия LLM модели и AI-компаньона. Таким образом, **проект занимает перспективную нишу в инди-сегменте**, оставаясь в рамках **middle-бюджетов и Triple-I уровня**. Это позволит **привлечь новую аудиторию и фанатов культовых игр, избегая прямой конкуренции с AAA-проектами**.





Adventure Sci-Fi RPG с акцентом на выживании в космосе и научной достоверности астро-физических событий и природных и климатических явлений, которые игроку объясняет AI-компаньон Персонажа на базе LLM модели. Модель адаптирует общение AI-компьютера к действиям игрока, обучаясь, а антагонист игры или гейм-мастер в реальном времени влияет на прогрессию. При таком подходе создается неповторимый геймплей в каждой проходимой миссии. Каждая наземная миссия на экзопланете - это уникальная экосистема с особыми законами флоры и фауны - и все это в рамках целой Галактики.



Общение и обучение AI помощника:

- через диалоговое окно текстом и голосом
- получение уникальных ответов во время диалога на вопросы по Вселенной игры
- обучение AI и влияние на его ответы и манеру общения

Уникальный контроллер перемещения:

- скольжение по льду и замедление при изменении гравитации
- rag doll при сильном ветре или падении
- спотыкания по каменистым и неровным поверхностям
- Скалолазание и перемещение в вакууме по обшивке корабля
- инерция при движении и сопротивление ветру и жидкостям
- усталость от радиации и нагрев экзоскелета от долгого воздействия



Action RPG с реалистичной физикой, где игрок может трансформировать окружение, изменения агрегатные состояния объектов, управлять погодой и предотвращать планетарного масштаба катастрофы – что составляет глобальную агрессивную экосистему игры, постоянно адаптирующуюся к действиям игрока в наземных миссиях на экзопланетах и в открытом космосе



Уникальный геймплей взаимодействия с окружением:

- предотвращение климатических и природных катастроф: установка маяков в зонах аномалий и опасностей, чтобы изменять атмосферу и/или гравитацию, предотвращать землетрясения или оползни, останавливать песчаные бури и смерчи, замораживать надвигающуюся цунами, растапливать падающую лавину снега в воду, осушать озера жидкости и превращать их в пар, замораживать разливание реки в лёд, плавить камнепад в лаву и т.д.
- Поджигание, замораживание и разрушение террейна и ландшафта местности
- Анимация падения и получения урона во время исследований (взрыва гейзера, извержения вулкана, сходления лавины снега или тонуть из-за цунами, проваливаться в оползни)
- Изменение агрегатных состояний объектов: расплавить камень или слиток металла, замораживание углекислого газа и т.д.

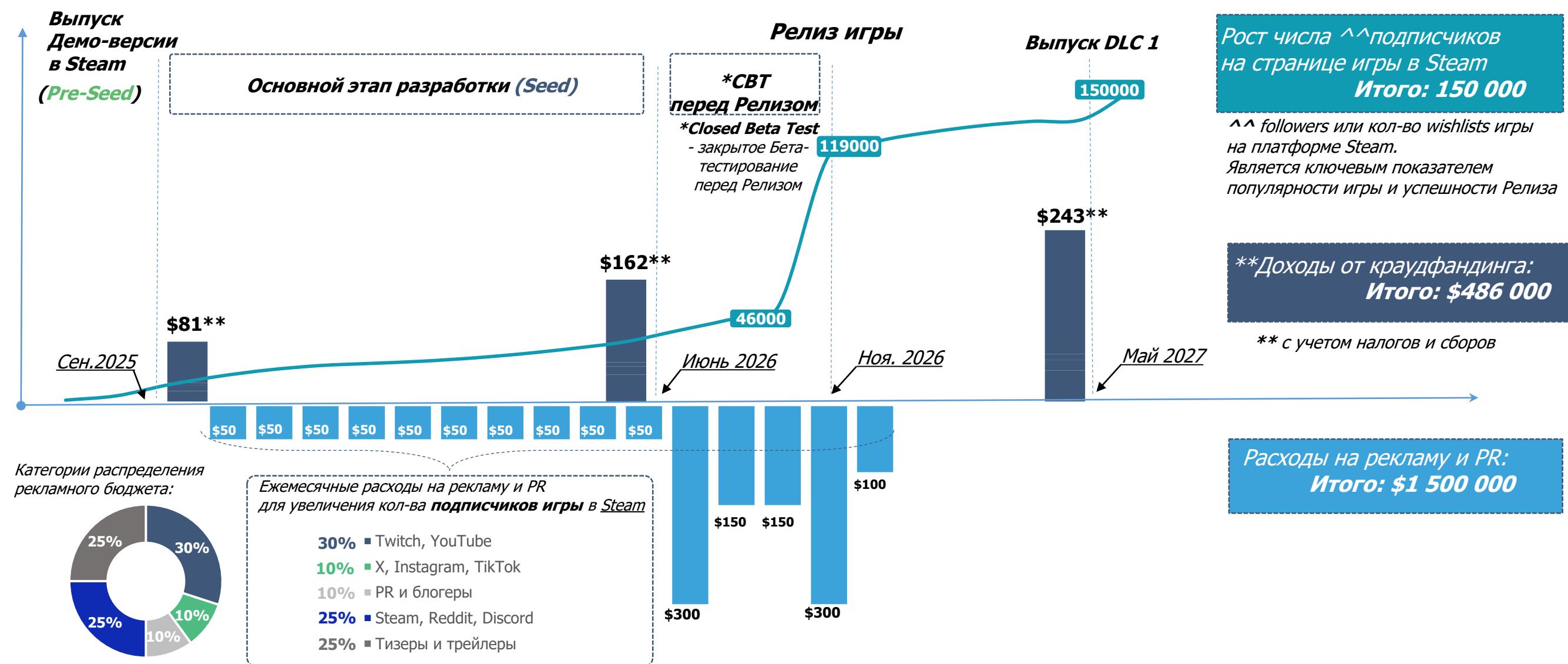
Сильные стороны	<ol style="list-style-type: none"> Процедурная генерация (PCG) – создание уникальных миров через PCG-алгоритмы повышает ре-играбельность в игре и ускоряет разработку. Иновационные механики – симуляция физики, климатических явлений, трансформации объектов и окружающей среды (изменение агрегатных состояний, Терра-формирование и взаимодействие с природными и климатическими явлениями: цунами, гейзеры, оползни, извержения вулканов, смерчи), реалистичное перемещением Персонажа (инерция, трение, скольжение, полет в вакууме, ходьба при низкой гравитации), динамическое и реалистичное окружение в космосе (чёрные дыры, взрыв сверхновой, разрушение планеты и тд.) обеспечит глубокий и реалистичный геймплей – благодаря среде разработки UNREAL ENGINE 5 ИИ на базе LLM – адаптивный AI-компаньон Персонажа в игре, через диалоги и взаимодействие, игрок погрузится в законы мироздания вселенной, разгадает сложные химические и биологические процессы, освоит теории Хаоса и Задачу трёх тел — и всё это станет частью его игрового опыта, где наука и приключения станут единым целым. Реакция ИИ на действия игрока во время игры, обучение ИИ в игровом процессе окажут влияние на развитие сюжета. Реалистичная и научно-обоснованная вселенная, основанная на реальных законах физики, химии и биологии. Использование в разработке данных NASA и IAU о 6000+ экзопланетах добавит научную достоверность и образовательную ценность, приблизив игровой процесс к научной реальности. Масштабируемость и поддержка UE5 – Использование мощностей и возможностей Unreal Engine 5 и ресурсов магазина Epic Games FAB позволит ускорить масштабирование игры и разработку и выпуск новых частей игры и будущие DLC.
Слабые стороны	 <ol style="list-style-type: none"> Технические сбои на старте - проблемы с процедурной генерацией или симуляцией визуальных эффектов, что может вызвать негативные отзывы после Релиза игры и повлиять на репутацию. Ограничения на внедрение и обучение LLM модели - настройка и тестирование LLM модели потребует дополнительных ресурсов и времени на обучение, что может повлиять на сроки внедрения модели в игру. Высокие требования к качеству и объему контента - увеличивает нагрузку на команду и сроки разработки, что может повлиять на дату выпуска игры (Релиза).
Возможности	 <ol style="list-style-type: none"> Образовательный контент и интеграция научных данных для создания космических симуляций, моделирования космоса и геймплей механик открывает возможности для сотрудничества со сферой образования. Как пример, в марте 2024 года NASA представило игру "Потерянная Вселенная" — модуль настольной ролевой игры от Центра космических полетов имени Годдарда NASA Развитие сообщества и моддинг – взаимодействие с игроками через соцсети (Telegram, Steam, Discord, Reddit) увеличит вовлеченность и продлит жизненный цикл проекта. Привлечение аудитории, интересующейся ИИ и нейросетями. С учетом популяризации и глобальном освещении в СМИ внедрения технологий ИИ и нейросетей, наличие LLM модели и ее обучение через геймплей, может привлечь аудиторию, кто увлекается ИИ и нейросетями. Выпуск 2-й части игры с кооперативным режимом, позволит привлечь новую аудиторию, делающие предпочтения в онлайн и кооперативных режимах, а сформированная активная аудитория 1-й части станет основой для будущего Релиза и продвижения.
Угрозы проекта	 <ol style="list-style-type: none"> Ограниченные ресурсы на маркетинг. Инди-разработка сталкивается с ограниченным бюджетом на фоне AAA-игр. Высокая техническая сложность. Реализация сложных механик требует значительных временных и человеко-ресурсов. Отсутствие узнаваемого бренда. Новый проект, не имеющий репутации, может затруднить привлечение внимания игроков и широкой аудитории. Конкуренция с будущими проектами на Релизе/выпуске игры. Выпуск игры может совпасть с аналогами игр по сеттингу и Sci-Fi Adventure и Action RPG жанрам, что сбьет фокус аудитории и отразиться на продажах во время Релиза.

План продвижения игры. Маркетинг и PR

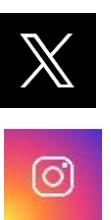
В продвижении игры идет ставка на интеграции с игровыми блогерами, активное продвижение в соцсетях и комьюнити-маркетинг через Discord и Reddit. Краудфандинг и ранний доступ помогут привлечь внимание к проекту ещё до официального релиза, получив дополнительное финансирование.

- **Influencer-маркетинг:** Освещение стримов и работа с блогерами (например, StrayBoom, The Spiffing Brit, Markplier и многими другими).
- **Краудфандинг:** запуск кампании на Kickstarter с уникальными наградами и мерчом в сеттинге игры.
- **PR-кампания:** Статьи на IGN, Kotaku, PC Gamer, ведение страницы в Steam, поиск инфо-поводов и создание уникального контента.
- **Комьюнити-менеджмент:** Активное взаимодействие через Discord, Reddit, X, TikTok и Telegram каналы.
- **Ранняя версия (Early Access):** Ранний запуск страницы в Steam с фокусом на активный фидбэк игроков после публикации Демо-версии игры.

Распределение рекламного бюджета и доходы от краудфандинга, \$ тыс.



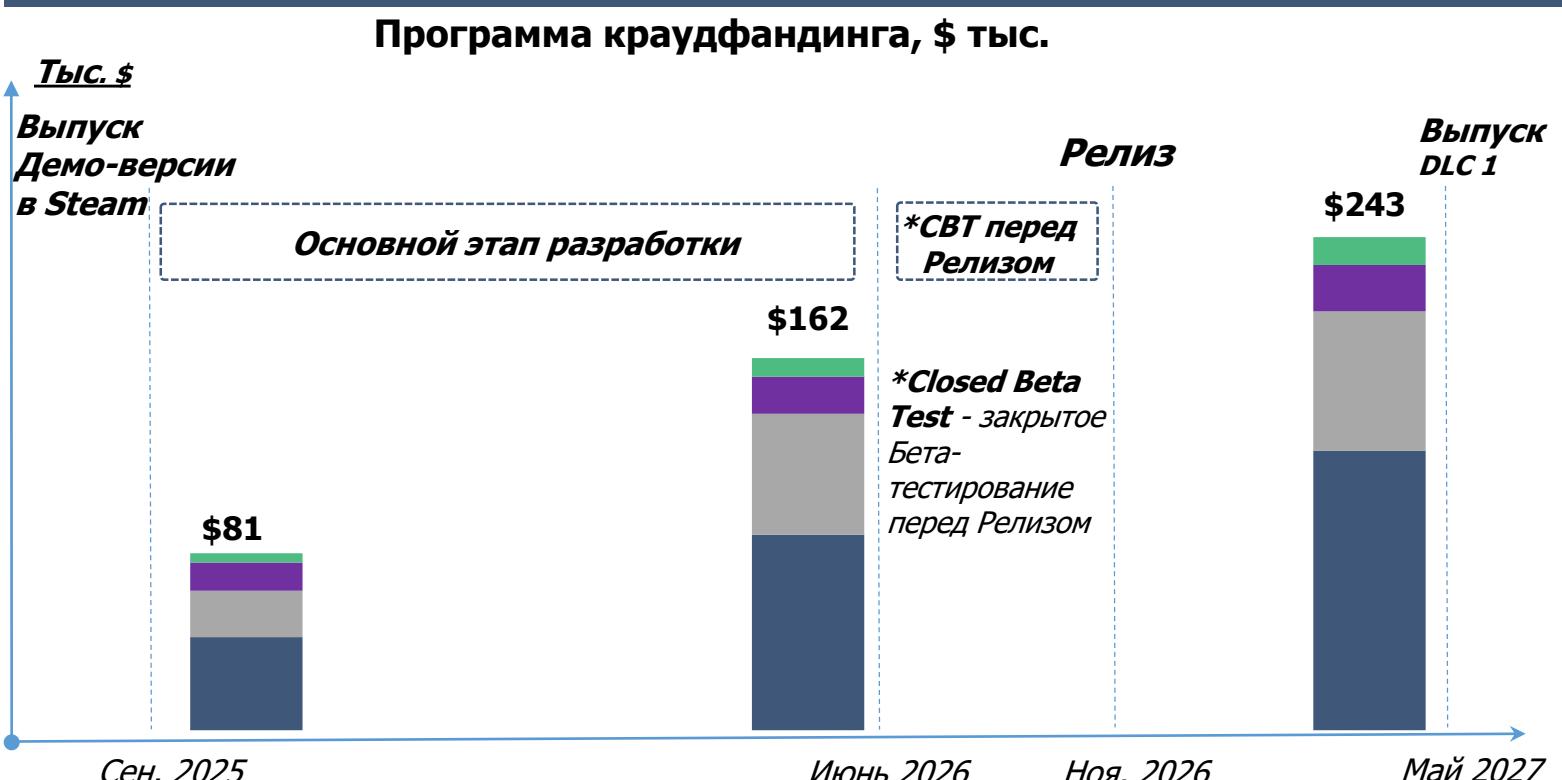
Социальные сети и площадки для проведения рекламных и краудфандинговых кампаний по продвижению игры



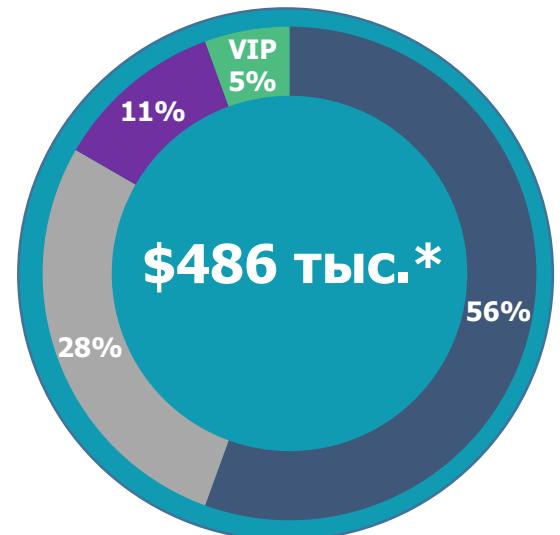
Краудфандинг. Стратегия проведения кампаний

Проведение краудфандинговой кампании дает сильный импульс как в укреплении бюджета для мало- и средне-бюджетных стартап-проектов игровой индустрии, так и в привлечении внимания будущей аудитории (игроков) к проекту и разработке игры, вовлекая аудиторию и гарантируя устойчивое финансирование.

Проведение краудфандинговых кампаний после публикации Демо-версии игры, за несколько месяцев до Релиза и в преддверии выпуска первой DLC игры позволяет поддерживать постоянное внимание аудитории, формируя циклический интерес к проекту. Как один из примеров успеха таких стратегий является **Star Citizen**, игра получила **\$700+ млн** сборов от краудфандинга с 2016 года, находясь в раннем доступе.



Структура пакетов поддержки игроков



*Ожидаемые доходы от проведения краудфандинга на ключевых этапах разработки (с учетом сборов и налогов)

Список ТОП платформ для краудфандинга

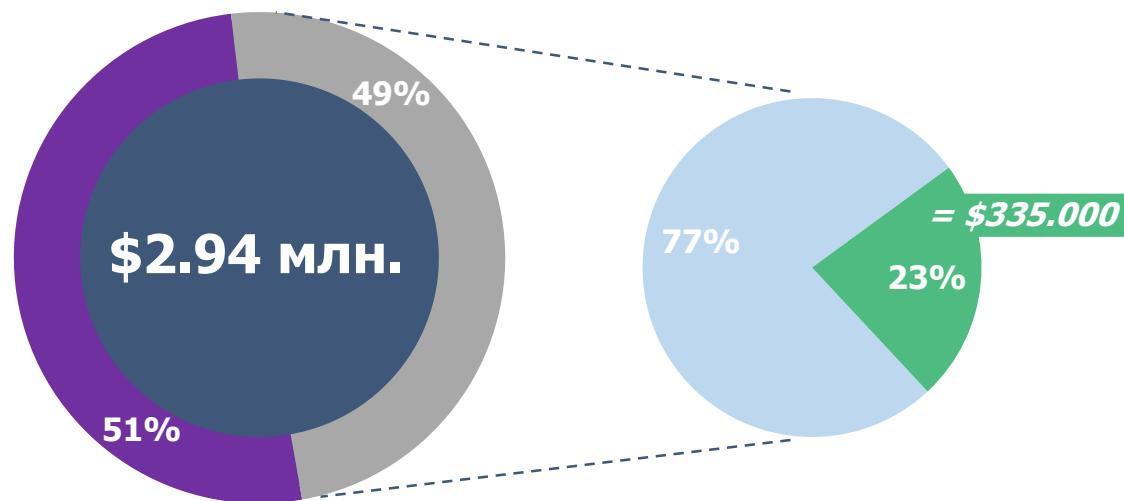


Kickstarter	Indiegogo	Fig	Gamefound	Ulule	Patreon	Steam Early Access	Ko-fi	itch.io	Game Jolt
ТОП-1	Более гибкая по структуре сбора средств и целям в сравнении с Кикстартером	Позволяет инвестировать с долей в прибыли, что привлекает спонсоров и инвесторов	Платформа набирает популярность среди разработчиков видеоигр	Популярная платформа в ЕС. Подходит для региональных инди-проектов	платформа для регулярной поддержки разработчиков после релиза игры	Позволяет получать финансирование и привлекать пользователей на стадии раннего доступа.	Позволяет получать разовые пожертвования и активно поддерживать проект.	Пожертвования и сбор средств на стадии инди-разработки игр.	Платформа для сообщества игроков и разработчиков для сбора пожертвований после релиза игры

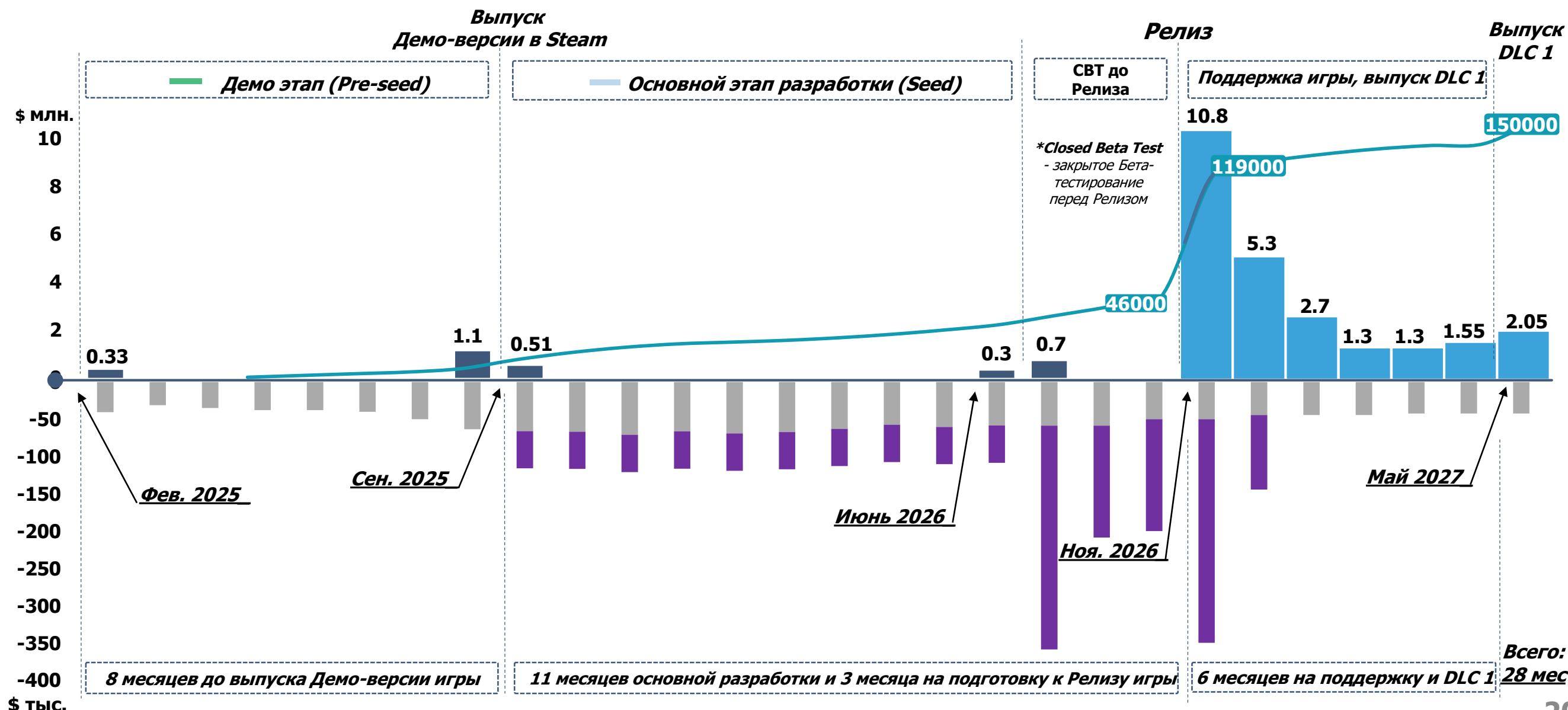
Финансовая модель: расходы, аудитория, инвестиции



Распределение инвестиционного бюджета, %



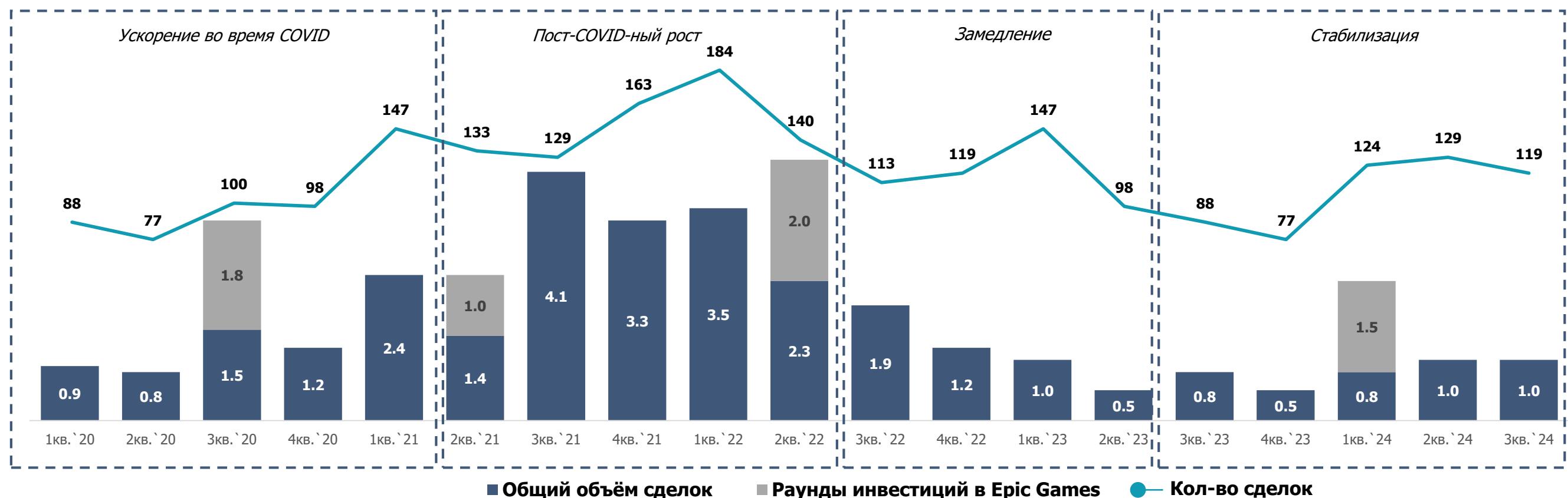
- Полное описание в финансовой модели проекта ТЗВР (по запросу)*



Анализ инвестиционного климата игровой индустрии



Динамика частных инвестиций: корпоративные, венчурные и прямые инвестиций, \$ млрд.



1. После резкого роста инвестиций в игровые студии в 2020-2021 годах, с **2022 года** началось **снижение финансирования от CVC-фондов**. Число сделок сократилось и стабилизировалось на **низком уровне (5-6 сделок в квартал)**. Это говорит о **повышенной осторожности крупных корпораций**, которые теперь более избирательно подходят к инвестициям в игровой сектор.



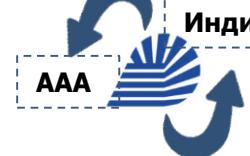
2. **Частные инвестиции в игры** достигли пика в 2021 году, но к 2023 году резко упали. Однако **в 2024 году** рынок стабилизировался, причём **число сделок остаётся высоким (120+ сделок в квартал)**. Происходит смещение **капитала от крупных AAA-сделок** в сторону множества небольших инвестиций в **Инди и среднебюджетные проекты**. А объем частных инвестиций **на 1 сделку** в среднем составил **\$7.3 млн** за 2024.



3. Тренд показывает, что венчурные фонды **сократили суммы на 1 сделку**, но увеличили общее число инвестиций. Это **снижает риски**, так как распределение капитала на множество проектов даёт **больше шансов на возврат инвестиций**. Вложение в **AAA-игры** стало **менее привлекательным**, так как большие бюджеты требуют долгого возврата капитала.



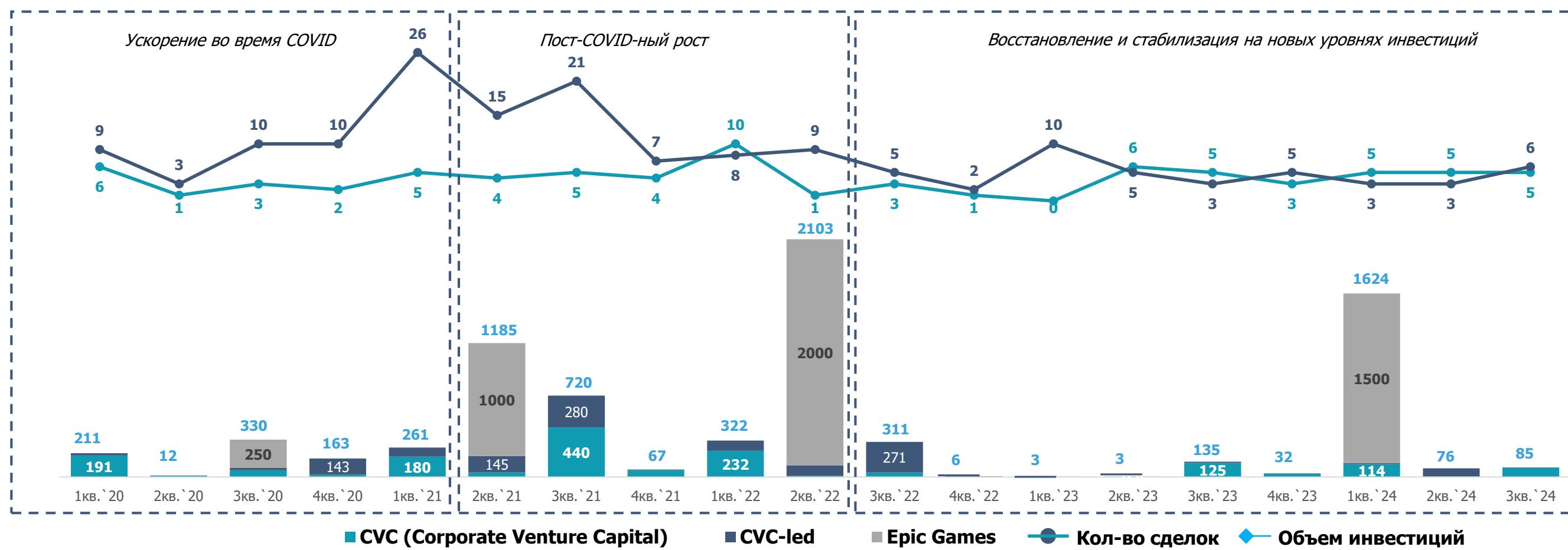
4. Происходит **смещение фокуса на Инди-сегмент в игровой индустрии** и, как следствие, снижение среднего чека инвестиций. Рынок перешёл от крупных венчурных сделок к более гибкой и распределённой модели финансирования - что делает Инди-разработку более привлекательной для инвесторов в настоящее время, так как требует меньших инвестиций, но может приносить **быструю и высокую доходность**. AAA-сектор теперь получает финансирование только для ТОП-проектов с высокой стратегической значимостью (**Epic Games**).



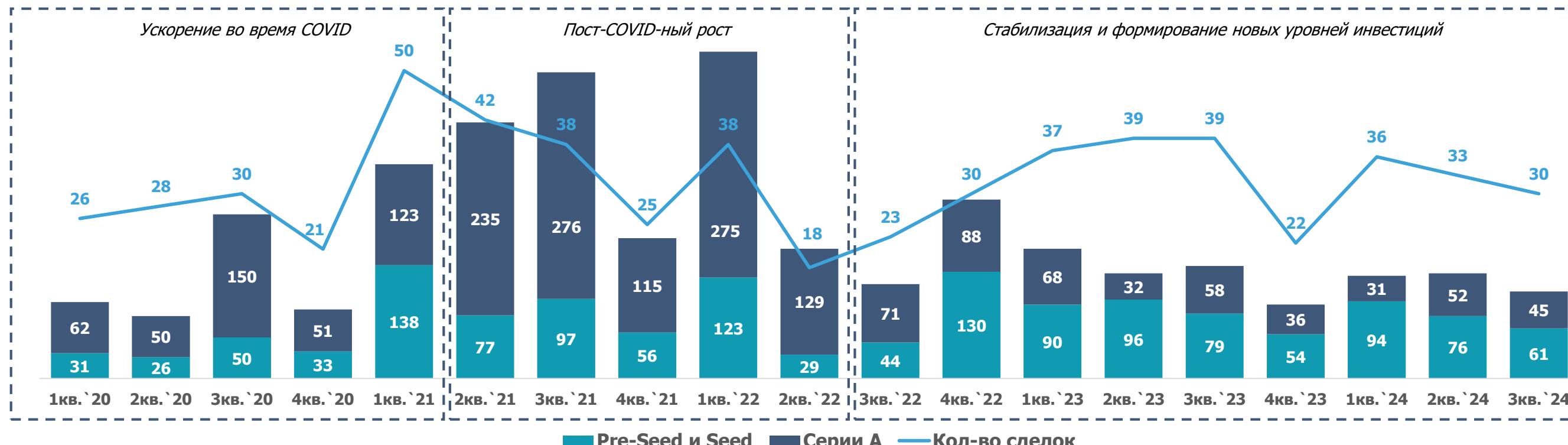
Анализ инвестиционного климата игровой индустрии



Инвестиции корпоративных венчурных фондов (CVC) в игровые студии, \$ млн.



Динамика венчурных и частных инвестиций в игровые/геймдев студии на ранних стадиях , \$ млн.



Примечание: Некоторые сделки не раскрывают суммы, но учтены в общем количестве сделок

Справочная информация

Используемые ресурсы по бизнес-аналитике игровой индустрии:

Newzoo, Statista, App Annie (ныне Data.ai), Steam Charts, SteamSpy, Sensor Tower, SuperData (часть Nielsen), GameAnalytics, Esports Charts, GfK Entertainment, TwitchTracker, itch.io (Indie рынок), IG (InvestGames), Video Game Insights (VGI), Media Research, SGA (Сербская Игровая Ассоциация),

Платформы/магазины игр: store.steampowered.com, www.gog.com,
www.us.shop.battle.net, www.fab.com

Страницы игр на Steam: www.store.steampowered.com

Ресурсы Unreal Engine: www.unrealengine.com, @UnrealEngine

Epic Store – FAB: www.fab.com

Аналитика продаж в Steam: www.steamspy.com

Сайты индустрии игр и разработки:

GameSpot: www.gamespot.com, IGN: www.ign.com,

Metacritic: www.metacritic.com

Reddit игровые сообщества: www.reddit.com/r/games

Kotaku: www.kotaku.com, Polygon: www.polygon.com,

PC Gamer: www.pcgamer.com, Game Informer: www.gameinformer.com

YouTube каналы с рецензиями и обзорами:

@SHIMOROSHOW, @enfant-terrible, @gameranxTV, @onlinegamercentral,
@GSTV, @LevelCapGaming, @theRadBrad, @MortismalGaming,
@jackfrags, @IAmCrusty, @videogamedunkey

Фестивали и выставки игр и геймдева:

www.e3expo.com, www.thegameawards.com, www.unrealengine.com/events,

Форумы игровых сообществ: www.neogaf.com, www.resetera.com.

Kickstarter и краудфандинговые платформы: www.kickstarter.com.

GameIndustry.biz: www.gamesindustry.biz.

Twitch для видеотрансляций: www.twitch.tv.

Сайты производителей консолей:

Sony: www.playstation.com.

Microsoft: www.xbox.com.

GameRadar: www.gamesradar.com.

Fandom для информации: www.fandom.com

Steam Аналитика: www.partner.steamgames.com

Обзоры экспертов индустрии:

www.dtf.ru/gamedev

www.habr.com/steammarket

www.europacreativa-media.it/games-funding

Сайты с аналитикой по рекрутингу и рынку труда (СНГ, РФ, ЕС):

www.profguide.io, www.coursera.org, www.ziprecruiter.com,
www.russia.gorodrobot.ru, www.refsee.com/job, www.ingamejob.com,
www.sky.pro/media/

Мнения экспертов по рынку труда:

www.dp.ru/a/2025/01/19/, www.medium.com, www.boost.ingamejob.com,
render.ru/ru/SletAnimatorov
ria-karera.ru, www.reddit.com, www.dtf.ru, www.tadviser.ru, www.lovetwice.in
www.dp.ru/a/2025/01/19, www.hsbi.hse.ru, t.me,
www.gameindustrycareerguide.com, www.weatherfactory.biz,
www.pinglestudio.com, www.tupa-germania.ru/rabota

Дополнительный контент по играм, космосу и науке:

@watchdust, @arobky, @ROCKY_VIII, @VertDiderScience, @off_kosmo,
@cosmosprosto, @vedensky, @RoyaltyOFF, @TheSpaceway, @JgeekChannel,
@Nick930, @surdinpodcast, @vselennayaplus

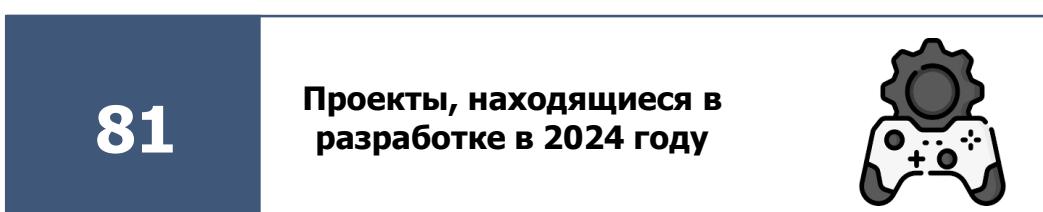
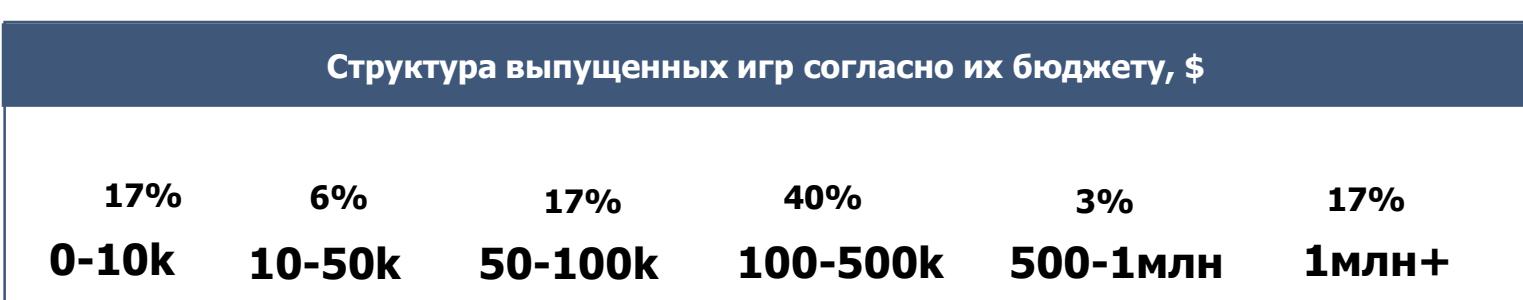
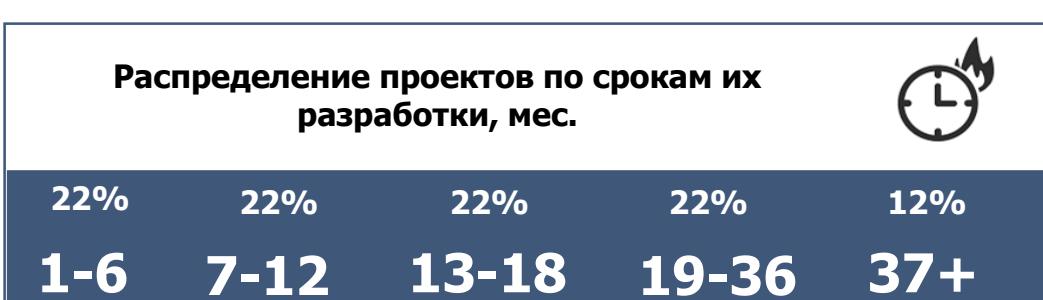
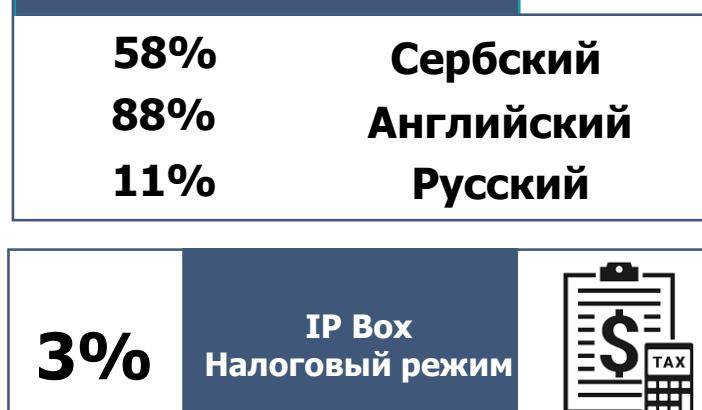
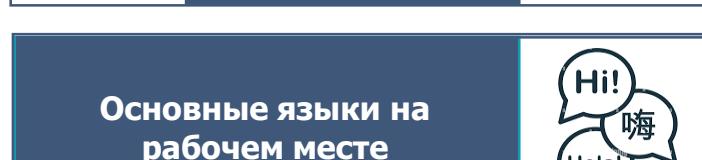
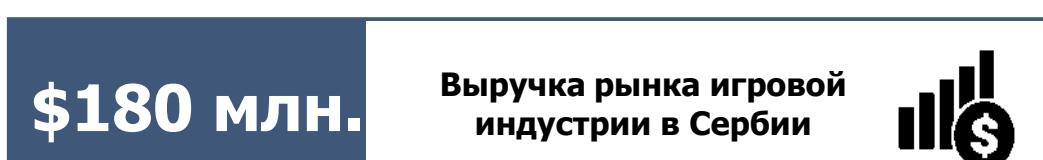
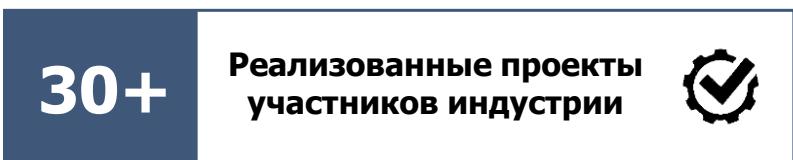
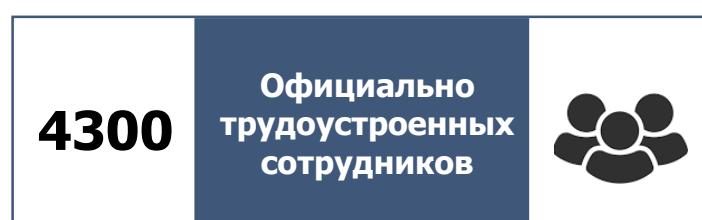
Финансовая модель. Производственный план

Ссылка на таблицы Google: [T3BP_FinModel_PNL_BurnRate_Gantt_2025-2027](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XyLcOOGPjyfCQHkWzIuqfzvBZGKUuXnLJF0oXWzrI/edit#gid=0)

Приложение 1. Сербия. Преимущества юрисдикции для операционной деятельности

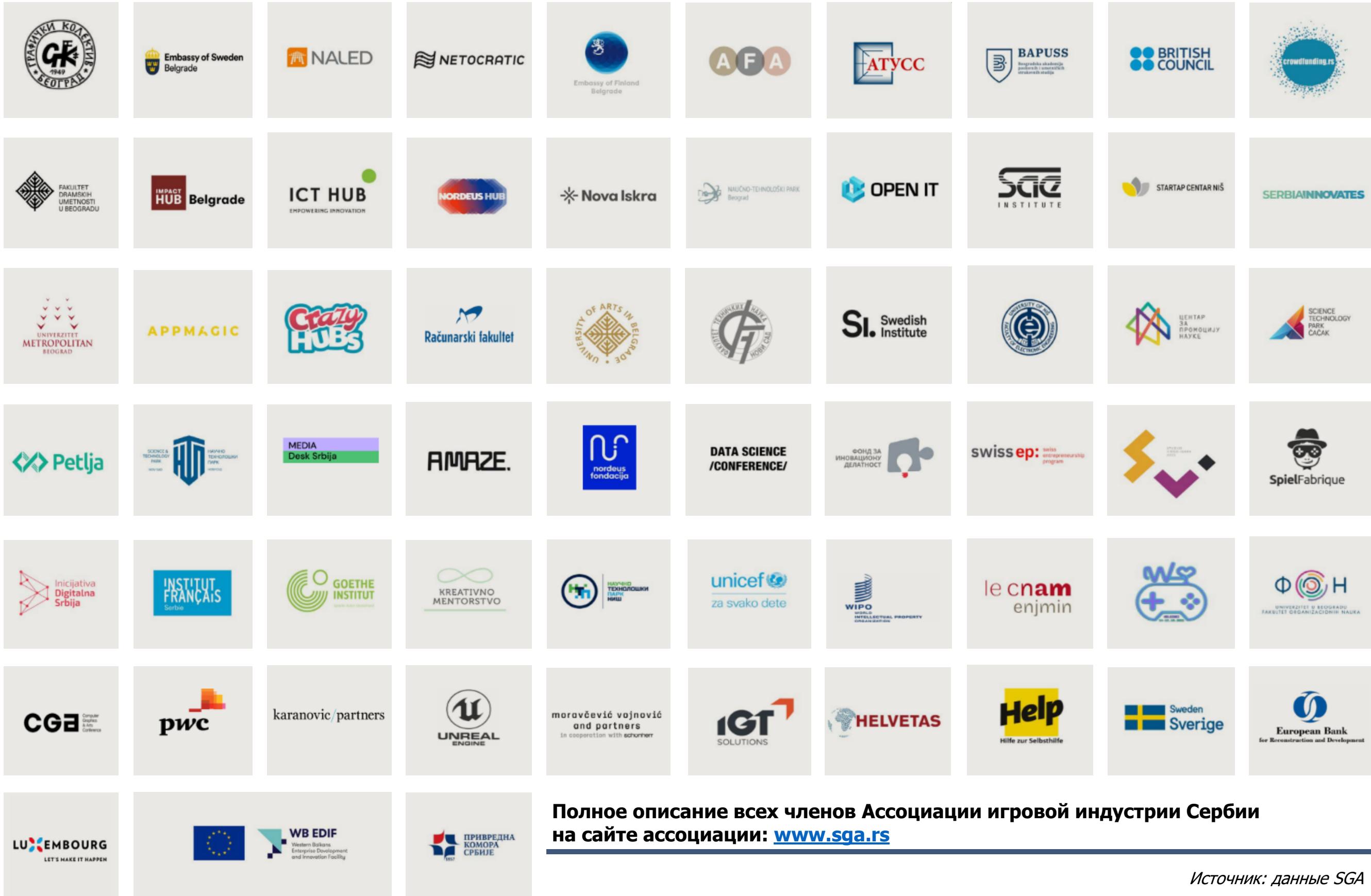


Обзор рынка разработки видеоигр в Сербии



Источник: данные SGA (Сербская Игровая Ассоциация), 2023 год

Сербия. Ключевые участники и партнеры ассоциации игровой индустрии (SGA)



Полное описание всех членов Ассоциации игровой индустрии Сербии на сайте ассоциации: www.sga.rs

Источник: данные SGA

Приложение 1. Члены Ассоциации игровой индустрии Сербии



1

3 GEN
3LATERAL
4SAVE SOFT

A

ADREAMATION
AFTERNOON GAMES
ALLCORRECT.GAMES
AM-PM
APARTEKO
ART BULLY

B

BABY BOTTLE
BALCK SMITH GAMES
BOHEMIAN PULP
BQM SOLUTIONS
BRANISLAV GAGIC
BYTE KINEMATICS

C

CAPSULE GAME STUDIO
CASE 3D
CANTROID
CLICK TO PLAY
CODA
CORESTUDIOS
CRATER STUDIO
CRYPTIC LEGENDS

D

DEMAGOG
DEUTRIX
DEXSOFT
DIGITAL ARROW
DIGITAL ASSET TAILORS
DIGITAL RONIN
DISTILL GAMES
DON QUIXOTE
DREAMLINE

E

EMOTION SPARK
ENYPH
ESOTER STUDIO
EUCLIDEAN

F

FAT PUG STUDIO
FLAT HILL GAMES
FORTUNA ESPORTS
FOXY VOXEL
FRAGILE SOFTWARE

G

GAMEBIZ CONSULTING
GRAVITY CODE

H

HARPOON
HECTIC GAMES
HERON GAMES
HORA GAMES

I

INFINITE GALAXY
INFINITY GAMES
INGENIUOS STUDIO
ITC STUDIO

K

KONSTANTIN NENADOV
KOOKABURE
KUKURU3

L

LAV GAMES
LICHNVALE
LUKA STEAM

M

MAD HEAD GAMES
MAMA PRODUCTION
MARBLEIT
MARIJA ILIC
MATEJ & CO
MATERRIYA TALENT DEVELOPMENT
MATRYOSHKA
MILOC BIBIC
MIRACLE DOJO
MUNZESKY

N

NORDEUS

O

ONYX STUDIO
OOXCIT
ORAHARO

P

PACKAGE DEVELOPMENT
PET PROJECT GAMES
PHOBOS
PLAYKOT
PLAYRIX
PLAYSTUDIOS
PRINCEPS
PROGRAMIKO

Q

QUBE
RADIOACTIVE UNICORN
RAIGON
REMOTE HUMAN

S

SENSIBLE SHOUTING
SHOSHA GAMES
SOUTH GAMES STUDIO
SOZAP
SPERASOFT
SPRING ONION STUDIO
STAL PROJECT
STICK AND ROPE
STUDIO BEDEM – SOVA
SUPREMENEXUS

T

TECTONIC GAMES STUDIO
TENDER TROUPE – E- 70
TESTRONIC
THORIUM
THREE SWORDS STUDIO
THINDER STRIKE
TINYBUILD
TRIPLET A
TWO DESPERADOS

U

UBISOFT
UNDERRAIL

W

WARGAMING
WATT STUDIO
WEBMASTER GM
WINDIE GAMES

Y

YBOGA

Z

ZORAN GAMES

Источник: данные SGA

Приложение 2. Лицензии. Юридические особенности и налоговый режим.



Лицензии на сторонние материалы	<p>Лицензии MIT с разрешением коммерческого использования (код-решения, используемые в разработке проекта: сторонние библиотеки, плагины и базы данных с open source кодом).</p>	 open source	Лицензии Creative Commons с коммерческого использования (SketchFAB, MegaScans, FAB и др.)
Авторские права и защита Интеллектуальной Собственности	<p>Авторские права (код, графика, музыка) → UK Copyright Service. Торговая марка (название игры, логотип) → UKIPO, EUIPO, USPTO. Патентование (при наличии уникальных технологий) → в UK или ЕС.</p>	 PATENTED	Защита от копирования и пиратства: EULA – лицензия для пользователей (Steam). DMCA – инструмент для удаления пиратских копий. Steamworks Protection – встроенная защита игры.
Регистрация и передача Интеллектуальной Собственности	<p>Головная компания в Великобритании владеет всеми правами на игру: Операционная компания в Сербии получает лицензию от головной компании на разработку и публикацию игры. IP Assignment Agreement – передача всех прав от сотрудников и подрядчиков головной компании в Великобритании.</p>	 CONTRACT	Заключение лицензионных соглашений между головной и операционной компаниями : для определения условий использования ИС и роялти. Контракты с командой содержат NDA и запрет на распространение.
Юридические соглашения	<p>Трудовые договоры и договоры на оказание услуг, соглашения с маркетинговыми партнёрами, Лицензионные соглашения с платформами (Steam, Epic Games Store) оформляются с операционной компанией в Сербии</p>	 CONTRACT	Договоры с контрагентами и фриланс-соглашения заключаются операционной компанией в Сербии
Лицензии с правообладателями (писателями-фантастами)	<p>Получение прав на использование в игре вселенных, персонажей и других элементов романов писателей-фантастов (адаптация сюжета книг писателей И. Бэнкса, А. Азимова и др.).</p>	 CONTRACT	Подписание лицензионных соглашений на условиях роялти от продаж с авторами (озвучка персонажей в игре и т.д.).
IT-компания со статусом IP Box (для операционной деятельности в Сербии и оптимизации налогообложения)	<p>Налоги: IT-компании могут претендовать на налоговые льготы, включая снижение ставки налога на прибыль (до 3% в зависимости от статуса) и освобождение от НДС на экспортные услуги. IP Box в Сербии: Программа IP Box в Сербии предоставляет налоговые льготы компаниям, которые создают и регистрируют интеллектуальную собственность в стране (до 3% на доходы от использования IP). Государственные субсидии: Сербия активно поддерживает IT-сектор, предлагая субсидии и гранты для IT-компаний, особенно тех, кто создает рабочие места и внедряет инновации.</p>	 IP BOX	Трудовые ресурсы: Сербия обладает развитой IT-инфраструктурой и квалифицированной рабочей силой, а также предоставляет льготы на страховые взносы для IT-специалистов. Сербская компания, получает доход и платит роялти головной компании (оптимизация налогов). IP Box в Великобритании – сниженная ставка налога на прибыль от использования IP (10%).

Приложение 3. Список отраслевых и венчурных инвесторов игровой индустрии

Корпоративный инвестор		Издатель и инвестор	Венчурный фонд	Акселератор	Грантовая поддержка				
#	Инвестор	Фокус	Регион	Сайт	#	Инвестор	Фокус	Регион	Сайт
1	Chillingo	Мобильные инди-игры	Великобритания	chillingo.com	50	Peak Games Ventures	Игры, мобильные технологии	Глобально	peak.com
2	Curve Digital и Curve Games	Инди-игры	Великобритания	curvegames.com	51	Play Ventures	Игры	Глобально	playventures.vc
3	Curve Interactive	Инди-игры	Великобритания	curveinteractive.com	52	Redpoint Ventures	Игры, технологии	Глобально	redpoint.com
4	Double Eleven	Портривание и издание	Великобритания	double11.com	53	Runa Capital	Технологии, игры	Глобально	runacapital.com
5	Frontier Developments	AAA и симуляторы	Великобритания	frontier.co.uk	54	Samsung NEXT Ventures	Игры, AI, технологии	Глобально	samsungnext.com
6	Jagex	ММО-игры	Великобритания	jagex.com	55	Sapphire Ventures	Технологии, игры	Глобально	sapphireventures.com
7	Merge Games	Инди-игры	Великобритания	mergegames.com	56	Sequoia Capital	Технологии, AI, игры	Глобально	sequoiacap.com
8	Northern Film & Media	Игры и стартапы	Великобритания	northernmedia.org	57	Social Starts	Игры, технологии	Глобально	socialstarts.com
9	Playstack	Инди-игры	Великобритания	playstack.com	58	SOSV	Игры, стартапы	Глобально	sosv.com
10	Playtonic Games	Платформеры	Великобритания	playtonicgames.com	59	Tandem Capital	Игры, стартапы	Глобально	tandemcap.com
11	PQube	AA и инди-игры	Великобритания	pqube.co.uk	60	Target Global	Игры, стартапы	Глобально	targetglobal.vc
12	Screen Yorkshire	Медиа и игры	Великобритания	screenyorkshire.co.uk	61	Techstars Ventures	Игры и стартапы	Глобально	techstars.com
13	Sold Out Games	AA и инди-игры	Великобритания	soldout.uk.com	62	The Venture Reality Fund	VR/AR, игры	Глобально	thevrfund.com
14	Team17	Инди-игры	Великобритания	team17.com	63	Unusual Ventures	Игры, технологии	Глобально	unusual.vc
15	UK Games Fund	Малые игровые студии	Великобритания	ukgamesfund.com	64	Wavemaker Partners	Технологии, игры	Глобально	wavemaker.vc
16	Wired Productions	AA и инди-игры	Великобритания	wiredproductions.com	65	WiL (World Innovation Lab)	Технологии, AI, игры	Глобально	wilab.com
17	500 Startups	Игры и стартапы	Глобально	500.co	66	Atomico	Игры, технологии	Европа	atomico.com
18	Amplify Partners	Игры, технологии	Глобально	amplifypartners.com	67	Backed VC	Технологии, игры	Европа	backed.vc
19	Anthemis Group	Игры, технологии	Глобально	anthemis.com	68	Balderton Capital	Игры, технологии	Европа	balderton.com
20	Bessemer Venture Partners	Технологии, AI, игры	Глобально	bvp.com	69	Cherry Ventures	Технологии, игры	Европа	cherry.vc
21	Bitkraft Ventures	Игры, AI, киберспорт, XR	Глобально	bitkraft.vc	70	Draper Esprit	Технологии, AI, игры	Европа	draperesprit.com
22	Blisce	Игры, технологии	Глобально	blisce.com	71	EQT Ventures	Игры и технологии	Европа	eqtventures.com
23	BlueYard Capital	Технологии, игры	Глобально	blueyard.com	72	Game Seer Venture Partners	Игры и технологии	Европа	gameseer.vc
24	Bootstrap Labs	Игры, AI	Глобально	bootstraplabs.com	73	Highland Europe	Игры и технологии	Европа	highlandeurope.com
25	Breakaway Ventures	Технологии, игры	Глобально	breakaway.vc	74	Hiro Capital	Игры и киберспорт	Европа	hiro.capital
26	Crosslink Capital	Технологии, игры	Глобально	crosslinkcapital.com	75	Pearl Abyss Europe	MMORPG	Европа	pearlabyss.com
27	Earlybird Venture Capital	Технологии, игры	Глобально	earlybird.com	76	Point Nine Capital	Игры и технологии	Европа	pointnine.com
28	Emerge Venture Lab	Игры, стартапы	Глобально	emerge.vc	77	PROfounders Capital	Игры и технологии	Европа	profounderscapital.com
29	Felicis Ventures	Технологии, AI, игры	Глобально	felicis.com	78	Sisu Game Ventures	Игры	Европа	sisugameventures.com
30	Fly Ventures	Игры, технологии	Глобально	fly.vc	79	Tencent Europe	Инвестиции в игровые студии	Европа	tencenteurope.com
31	FuturePlay	Игры и технологии	Глобально	futureplay.com	80	Creative Europe MEDIA	Игры (Иновация, культура)	Европа	ec.europa.eu
32	Galaxy Interactive	Игры, VR/AR, AI	Глобально	galaxyinteractive.io	81	London Venture Partners	Игры	Европа и Великобритания	londonvp.com
33	GameFounders	Игры	Глобально	gamefounders.com	82	Kakao Games и Kakao Games Europe	ММО и онлайн-игры	Европа и Ю. Корея	kakaogames.com
34	Gaming Ventures	Игры	Глобально	gamingventures.com	83	Notion Capital	Технологии, AI, игры	Европа, Глобально	notion.vc
35	GFR Fund	Игры, XR, AI	Глобально	gfrfund.com	84	Seedcamp	Игры и стартапы	Европа, Глобально	seedcamp.com
36	Global Founders Capital	Технологии, игры	Глобально	globalfounderscapital.com	85	Partech и Partech Partners	Технологии, AI, игры и медиа	Европа, Глобально, США	partechpartners.com
37	Global Games Fund	Игры и стартапы	Глобально	ggfund.com	86	Wargaming	ММО и онлайн-игры	Европа, Кипр, Глобально	wargaming.com
38	Griffin Gaming Partners	Игры и медиа	Глобально	griffingp.com	87	Accel Partners	Игры и технологии	Европа, США	accel.com
39	GV (formerly Google Ventures)	Игры, технологии	Глобально	gv.com	88	Index Ventures	Игры и технологии	Европа, США	indexventures.com
40	Heartcore Capital	Технологии, игры	Глобально	heartcore.com	89	Index Ventures	Технологии, игры	Европа, США	indexventures.com
41	Hoxton Ventures	Игры, технологии	Глобально	hoxtonventures.com	90	Initial Capital	Игры (Mobile & Online Games)	Европа, США	initialcapital.com
42	Hummingbird Ventures	Технологии, AI, игры	Глобально	hummingbird.vc	91	Northzone	Технологии, игры	Европа, США	northzone.com
43	Impact Capital	Игры, стартапы	Глобально	impactcapital.com	92	THQ Nordic	AAA и AA-разработка	Европа: Австрия	thqnordic.com
44	Insight Partners	Технологии, игры	Глобально	insightpartners.com	93	Yager Development	Шутеры и тактические игры	Европа: Германия	yager.de
45	Khosla Ventures	Игры, технологии	Глобально	khoslaventures.com	94	Astragon Entertainment	Симуляторы	Европа: Германия	astragon.de
46	Kowloon Nights	Инди-игры	Глобально	kowlonights.com	95	Daedalic Entertainment	Квесты и AA-игры	Европа: Германия	daedalic.com
47	Makers Fund	Игры и стартапы	Глобально	makersfund.com	96	Deck13 Interactive	AA и экшн-RPG	Европа: Германия	deck13.de
48	Mucker Capital	Игры, технологии	Глобально	muckercapital.com	97	Gameforge	ММО и онлайн-игры	Европа: Германия	gameforge.com
49	NFX	Игры, технологии	Глобально	nfx.com	98	Gamigo Group	Онлайн-игры	Европа: Германия	gamigo.com

Приложение 3. Список отраслевых и венчурных инвесторов игровой индустрии

Корпоративный инвестор		Издатель и инвестор		Венчурный фонд		Акселератор		Грантовая поддержка	
#	Инвестор	Фокус	Регион	Сайт	#	Инвестор	Фокус	Регион	Сайт
100	Kalypso Media	АА-игры	Европа: Германия	kalypsomedia.com	148	Dreamit Ventures	Игры, технологии	США	dreamit.com
101	Koch Media	АА и AAA-разработка	Европа: Германия	kochmedia.com	149	Electronic Arts (EA)	AAA-разработка	США	ea.com
102	Danish Film Institute	Разработка и производство игр	Европа: Дания	vaf.be/gamefonds	150	Epic Games	Игры и технологии (Unreal Engine)	США	epicgames.com
103	Gambitious	Игры и медиа	Европа: Нидерланды	gambitious.com	151	eVentures	Технологии, игры	США	eventures.vc
104	MY.GAMES	Онлайн-игры	Европа: Нидерланды	my.games	152	Evolution Media Capital	Медиа, игры	США	evolutionmediacapital.com
105	Funcom	Онлайн и экшн-игры	Европа: Норвегия	funcom.com	153	First Round Capital	Технологии, игры	США	firstround.com
106	CD Projekt Red	AAA-разработка	Европа: Польша	cdprojektred.com	154	Forerunner Ventures	Технологии, игры	США	forerunnerventures.com
107	PlayWay	Симуляторы и АА-игры	Европа: Польша	playway.com	155	Gearbox Publishing	AAA и AA-игры	США	gearboxpublishing.com
108	Creandum	Технологии, AI, игры и стартапы	Европа: Скандинавия	creandum.com	156	Gearbox Software	AAA и AA-разработка	США	gearboxsoftware.com
109	Sunstone Tech Ventures	Игры и инновации	Европа: Скандинавия	sunstone.eu	157	General Catalyst	Технологии, игры	США	generalcatalyst.com
111	IPR.VC	Игры, AI	Европа: Финляндия	ipr.vc	158	Gradient Ventures	AI, игры	США	gradient.com
112	Reaktor Ventures	Игры и технологии	Европа: Финляндия	reaktorventures.com	159	Greycroft	Технологии, игры	США	greycroft.com
113	Supercell	Мобильные игры	Европа: Финляндия	supercell.com	160	Highland Capital Partners	Технологии, игры	США	hcp.com
114	Focus Home Interactive	АА-игры	Европа: Франция	focus-home.com	161	Humble Games	Инди-игры	США	humblegames.com
115	Homa Games	Гипер-казуальные игры	Европа: Франция	homagames.com	162	IVP (Institutional Venture Partners)	Технологии, AI, игры	США	ivp.com
116	Idinvest Partners	Игры и технологии	Европа: Франция	idinvest.com	163	Kleiner Perkins	Технологии, AI, игры	США	kpcb.com
117	Nacon	AA и спортивные игры	Европа: Франция	nacongaming.com	164	Lerer Hippeau Ventures	Технологии, игры	США	lererhippeau.com
118	Red Art Games	Физические копии инди-игр	Европа: Франция	redartgames.com	165	Lightspeed Venture Partners	Технологии, AI, игры	США	lsvp.com
119	Ubisoft	AAA-разработка	Европа: Франция	ubisoft.com	166	Lowercase Capital и Lowercase Ventures	Технологии, игры и стартапы	США	lowercasecapital.com
120	Dontnod Entertainment	Приключенческие игры	Европа: Франция	dont-nod.com	167	Maximum Games	АА и инди-игры	США	maximumgames.com
121	Bohemia Interactive	Военные симуляторы	Европа: Чехия	bohemia.net	168	Microsoft Xbox Game Studios	AAA-разработка, Xbox	США	xbox.com
122	Embracer Group	AAA и AA-разработка	Европа: Швеция	embracer.com	169	Modus Games	Инди-игры	США	modusgames.com
123	Paradox Interactive	Гранд-стратегии и симуляторы	Европа: Швеция	paradoxinteractive.com	170	Niantic	AR-игры	США	nianticlabs.com
124	Raw Fury	Инди-игры	Европа: Швеция	rawfury.com	171	NIS America	JRPG	США	nisamerica.com
125	Digital Extremes	Онлайн и экшн-игры	Канада	digitalextremes.com	172	Obvious Ventures	Технологии, AI, игры	США	obvious.com
126	Kabam	Мобильные игры	Канада	kabam.com	173	PopCap Games	Казуальные игры	США	popcap.com
127	Gaijin Entertainment	Военные и MMO-игры	Кипр	gaijin.net	174	Raine Ventures	Медиа, игры	США	raine.com
128	NetEase	Мобильные и ПК-игры	Китай	netease.com	175	Riot Forge	Игры по вселенной LoL	США	riotforgegames.com
129	Perfect World Entertainment	MMO и онлайн-игры	Китай	arcgames.com	176	Riot Games	Киберспортивные и онлайн-игры	США	riotgames.com
130	Snail Games	Онлайн и мобильные игры	Китай	snail.com	177	RRE Ventures	Технологии, игры	США	rre.com
131	Tencent Games	Инвестиции в игровые студии	Китай	tencent.com	178	Scopely	Мобильные игры	США	scopely.com
132	Tencent Ventures	Игры, AI, технологии	Китай	tencent.com	179	Shasta Ventures	Технологии, игры	США	shastaventures.com
133	Tencent's Miniclip	Мобильные игры	Китай	miniclip.com	180	Skybound Games	Инди-игры	США	skybound.com
134	X.D. Network	Мобильные и ПК-игры	Китай	xd.com	181	Social Capital	Технологии, AI, игры	США	socialcapital.com
135	YOOZOO Games	Онлайн и мобильные игры	Китай	yoozoo.com	182	Take-Two Interactive	AAA-разработка	США	take2games.com
136	Grinding Gear Games	Action RPG	Новая Зеландия	grindinggear.com	183	Telltale Games	Приключенческие игры	США	telltale.com
137	Activision Blizzard	AAA-разработка	США	activisionblizzard.com	184	TinyBuild	АА и инди-игры	США	tinybuild.com
138	Andreessen Horowitz (a16z)	Технологии, AI, игры	США	a16z.com	185	True Ventures	Технологии, игры	США	trueventures.com
139	Annapurna Interactive	Инди-игры	США	annapurnainteractive.com	186	Union Square Ventures	Технологии, игры	США	usv.com
140	Aspect Ventures	Технологии, AI, игры	США	aspectventures.com	187	Upfront Ventures	Технологии, AI, игры	США	upfront.com
141	Benchmark Capital	Технологии, игры	США	benchmark.com	188	UpWest Labs	Технологии, игры	США	upwestlabs.com
142	Bethesda Softworks	AAA-разработка	США	bethesda.net	189	Valve Corporation	Игровая платформа Steam	США	valvesoftware.com
143	Boldstart Ventures	Технологии, AI, игры	США	boldstart.vc	190	Versus Evil	Инди-игры	США	versusevil.com
144	Bullpen Capital	Технологии, игры	США	bullpencap.com	191	Wing Venture Capital	Технологии, AI, игры	США	wing.vc
145	Canaan Partners	Технологии, AI, игры	США	canaan.com	192	Zynga	Социальные и мобильные игры	США	zynga.com
146	Courtside Ventures	Игры, медиа	США	courtsidevc.com					
147	Devolver Digital	АА и инди-разработка	США	devolverdigital.com					

Приложение 4. Технологии, сервисы и условия в игровой индустрии



Среда разработки игры: Unreal Engine 5

UE5 – универсальное решение как для стартап-проектов, так и для высоко-бюджетных проектов и лидеров индустрии, создающих высококачественные проекты – игры для консолей и ПК (Steam), благодаря: **Фотореалистичной графике** (Nanite, Lumen, VSM, Ray Tracing и Path Tracing).

Отличной оптимизации для ПК, поддержкой SteamVR и Steam Deck.

Гибким инструментам для разработки геймплея (GAS, MetaSounds).

Продвинутой сетевой архитектуре (EOS, Replication Graph, Steam API).

Мощным возможностям командной разработки:

- Blueprint (визуальный скрипting), Quixel, MetaHuman Creator и поддержке **Git, Perforce, Plastic SCM**, удобная работа с репозиториями
- Технологии реалистичной разрушаемости (Chaos Physics & Niagara VFX)

Роялти: 5% от валовой выручки (продаж)



Epic Games Store (FAB)

Комиссии и тарифы:

- 12% от дохода с продаж в магазине FAB.
- Роялти за использование Unreal Engine 5: **0%** для игр, выпущенных на платформе FAB (в случае эксклюзивных продаж только на FAB).
- Комиссии за транзакции: Epic Games покрывает основные комиссии за транзакции на платформе, при этом если игра продается за пределами региона юрисдикции компании, в некоторых регионах могут быть добавлены налоги (например, налог с продаж или НДС), которые могут удерживаться платформой. Эти налоги обычно уже включены в итоговую цену для покупателя, но могут снизить чистую прибыль.



Steam

Комиссии и тарифы:

- 30% от всех продаж, с возможностью снижения до 25% и 20% при превышении дохода в \$10 млн и \$50 млн соответственно.
- Стоимость размещения: 100 долларов за публикацию игры через Steam Direct, которые возвращаются при достижении продаж в \$1 000.



Облачный гейминг. Обзор рынка и условий.



Paperspace	Shadow	Vortex Gaming	PlayStation Now	NVIDIA GeForce Now	BOOSTEROID	Luna	Xbox Cloud Gaming
Сервисы для запуска игр Стоимость (поминутно): от \$0.40 до \$8/час (в зависимости от GPU)	Виртуальный игровой ПК Стоимость: \$29.99/месяц (Boost) \$49.99/месяц (Ultra)	Облачный стриминг игр Стоимость:	Игры из библиотеки Стоимость:	Стриминг игр с ПК Стоимость: Бесплатно (Basic), \$9.99/месяц (Priority), \$19.99/месяц (RTX 4080)	Облачный стриминг игр Стоимость:	Облачный гейминг (Amazon) Стоимость:	Игры из библиотеки Стоимость: \$9.99/месяц (Luna+), \$17.99/месяц (с Ubisoft+)
							\$14.99/месяц (включено в Game Pass Ultimate)

Среди популярных платформ оптимальным сервисом является Paperspace, предоставляя мощные серверы для запуска игр и разработок, поддерживая GPU-обработку – идеально подходит энтузиастам и разработчикам для демонстрации игры на разных этапах разработки, а также во время проведения открытых или закрытых Альфа/Бета тестов.

Команда проекта

Ключевые роли и опыт



Тим - лидер

[in LinkedIn](#)

Максим Мурье

- Эксперт в области M&A и венчурных сделок с 12+ годами опыта управления крупными командами и проектами, построения и оптимизации бизнес процессов.

Опыт и знания:

- C/C++, UE4|5, Python
- GIT, Blender, Shapr3D
- Agile (Scrum, Kanban), Miro, Trello, Notion, GitLab

Образование:

- Экономист



Гейм-дизайнер

[itch.io](#)

Михаил Рабчук

- 10+ лет опыта в геймдев проектах и моддинге игр по вселенной Warhammer 40,000

Опыт и знания:

- C#, UE4|5, Gem2, Lua, Unity, Wargame, GIT
- Работа с VFX, текстурами/материалами и их адаптацией
- Miro, Naumen, Notion, GitLab
- Разработка ГеймДизайн документации, построение архитектуры геймплея и механик, составление ТЗ и управление Арт/Дизайн командами до 20 чел.

Образование:

- Физик-теоретик



Разработчик

[in LinkedIn](#)

Дмитрий Крюков

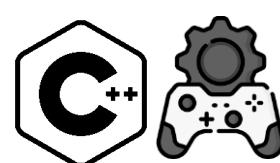
- 7+ лет практического опыта в разработке IT продуктов и решений, 5+ лет опыта в геймдев разработке.

Опыт и знания:

- C++/C#, Qt, UE4|5, Unity, GIT, C (CubeIDE микроконтроллеры STM32)
- Miro, Trello, Perforce, Notion, GitLab
- работа с протоколами (TCP, UDP, ModbusRTU, ModbusTCP)

Образование:

- Программист, инженер-радиотехник



Разработчик

[GitHub](#)

Платонов Валерий –

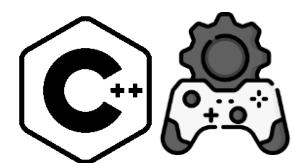
Опыт в роли разработчика в игровой индустрии более 3х лет.

Опыт и знания:

- фреймворки C, C++, UE4|5, Python, приложения VR, GIT, Typescript, code-style документация), UI-архитектура

Образование:

- Программист



Разработчик

[in LinkedIn](#)

Дмитрий Клус

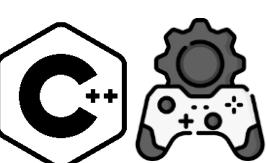
- Опыт в роли разработчика и геймдизайнера более 3х лет в игровой индустрии.

Опыт и знания:

- фреймворки: UE4|5, Unity, GIT, настройка анимаций Персонажа, VFX, левел-дизайн

Образование:

- Геймдизайнер



Консультанты проекта



Вячеслав Юнусов – экс-продюсер My.Games, 11+ лет опыта продюсирования в игровой индустрии

 [LinkedIn](#)



Дмитрий Ветошкин – 8+ лет опыта в игровой индустрии и стартапах на лидерских позициях геймдизайнера, продюсера и проект менеджера

 [LinkedIn](#)



Артем Федорищев - 20+ лет опыта в гейм-индустрии в роли Арт-директора, участие в 50+ проектах в различных сеттингах и жанрах. (Hidden City, Cards of Eternity (Aether), Digger Online, Impulse и другие)

 [LinkedIn](#)



Егор Данилов – нарратив-дизайнер и писатель, с 5+ годами опыта в роли писателя/сценариста и 3+ годами опыта в игровой индустрии

 [LinkedIn](#)



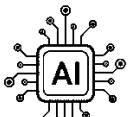
Георгий Егоров (Kain Darko) – 20+ лет опыта создания видео-контента для различных сфер, включая развлечения и игровую индустрию

 [vk](#)



Вадим Садовский - 3D Дизайнер и концепт-художник. 8+ лет опыта hard-surface моделирования

 [Art Station](#)



Никита Вдовенко – 5+ лет практики в IT разработке, включая области нейро-сетей (LLM модели, обучение) и VR приложений. Автор программы обучения студентов («Информационные системы и базы данных»)

 [LinkedIn](#)



Александр Лихтин – композитор, дизайнер по звуку, 7+ лет опыта синтеза и оцифровки звука и музыки (инструменты: фортепиано/гитара)

 [itch.io](#)

Геймджем проекты



GameJamCyber (Сентябрь`24). Игра в жанре RPG Shooter от 1го лица с элементами паркура и управлением времени.

 [itch.io](#)



Siberian Game Jam (Май`25). Игра в жанре Top-Down Shooter (bullet-hell) с карточной боевой системой.

 [itch.io](#)

Максим Мурье



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



+79852449977



[Maxim Murye](https://www.linkedin.com/in/Maxim-Murye)



[@Maxim_Murye](https://twitter.com/Maxim_Murye)

Email: maxim.murye@gmail.com