

ПРОЕКТ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ОНЛАЙН ИГРЫ

ЭХО:

ПЛАНЕТА НАКАЙН



# Содержание

1. Финансовая модель .....	3
2. Этапы разработки проекта .....	19
3. Описание игры .....	22
4. О нас и наших амбициях .....	26
5. Медиа материал .....	31

# Финансовая модель

# Сколько можно заработать и в какой срок?

## ПРИМЕРЫ УСПЕШНЫХ ИГР-СЕРВИСОВ

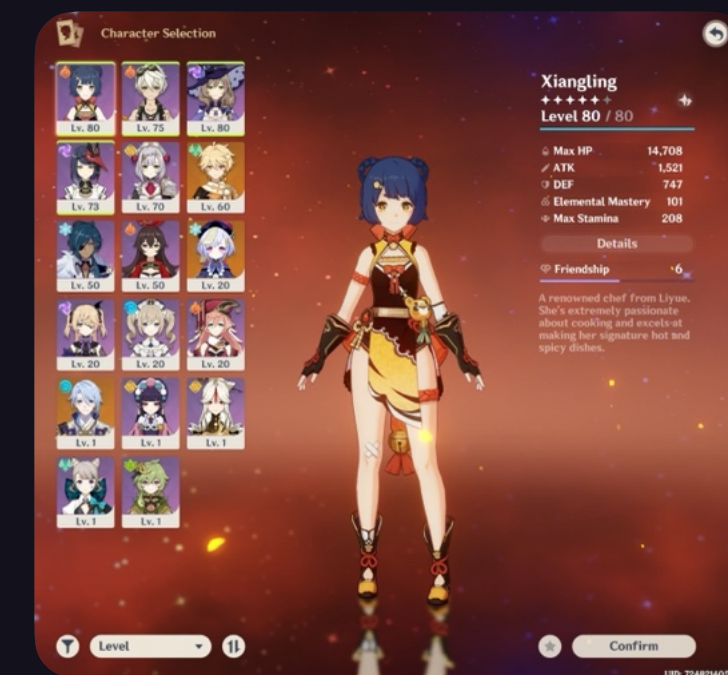
### EVE Online

- 2018 год: \$54 млн (~250 000 активных игроков)
- 2019 год: \$57 млн (~220 000 активных игроков)
- 2020 год: \$65 млн (~270 000 активных игроков)
- 2021 год: \$62 млн (~260 000 активных игроков)
- 2022 год: \$60 млн (~240 000 активных игроков)
- 2023 год: \$69 млн (~300 000 активных игроков)

### Genshin Impact

- 2020 год: \$400 млн (~16 млн активных игроков)
- 2021 год: \$1.8 млрд (~50 млн активных игроков)
- 2022 год: \$1.9 млрд (~63 млн активных игроков)
- 2023 год: \$1.0 млрд (~50 млн активных игроков)

\* Аналитические данные взяты по всему миру. Доля России, Белоруссии и стран СНГ, составляет 10%





# Модели монетизации игры (1/5)

## Подписочная модель

- **Описание.** Подписка на премиум-аккаунт в нашей игре будет стоить 599 рублей в месяц.
- **Средний чек.** Ожидается, что каждый пользователь с подпиской будет приносить 7200 рублей в год.

## Прогноз доходов

- **1 000** подписчиков: Годовой доход = **7 200 000** рублей;
- **1 000 000** подписчиков: Годовой доход = **7 200 000 000** рублей.



# Модели монетизации игры (2/5)

## Микротранзакции

- **Описание.** Встроенные внутриигровые покупки (скины, ускорители, новые персонажи, уникальные предметы и т.д.).
- **Средний чек.** Предполагается средний чек в 200 рублей на пользователя в месяц.

## Прогноз доходов

- При **10 000** активных пользователей: **24 000 000 рублей / год**
- При **100 000** активных пользователей: **240 000 000 рублей / год**



# Модели монетизации игры (3/5)

## «Лутбоксы» (LootBox)

- **Описание.** Внутриигровые контейнеры с случайным набором предметов, которые игроки могут приобретать валюту. Внутри них находятся ресурсы, уникальные предметы, косметические элементы, а также редкие улучшения.
- **Средний чек.** Средняя стоимость лутбокса: 300 рублей. Покупка 10% активных игроков из 100 000 пользователей: 10 000 игроков. Среднее количество покупок игроком в месяц: 2.

## Прогноз доходов

- При **10 000** активных пользователей: **7 200 000 рублей / год**
- При **100 000** активных пользователей: **72 000 000 рублей / год**





# Модели монетизации игры (4/5)

## Боевой пропуск (Battle Pass)

- **Описание.** Система прогрессии, которая стимулирует игроков к ежедневной активности и прохождению задач. Игроки покупают пропуск на определённый сезон, получают доступ к эксклюзивным наградам и могут прокачивать уровни пропуска, выполняя игровые действия (ежедневные задания, участие в событиях, активность на планете и т. д.).
- **Средний чек.** Цена премиального пропуска: 500 рублей. 10% из 100 000 игроков покупают пропуск: 10 000 игроков.

## Прогноз доходов

- При **10 000** активных пользователей: **24 000 000 рублей / год**
- При **100 000** активных пользователей: **240 000 000 рублей / год**





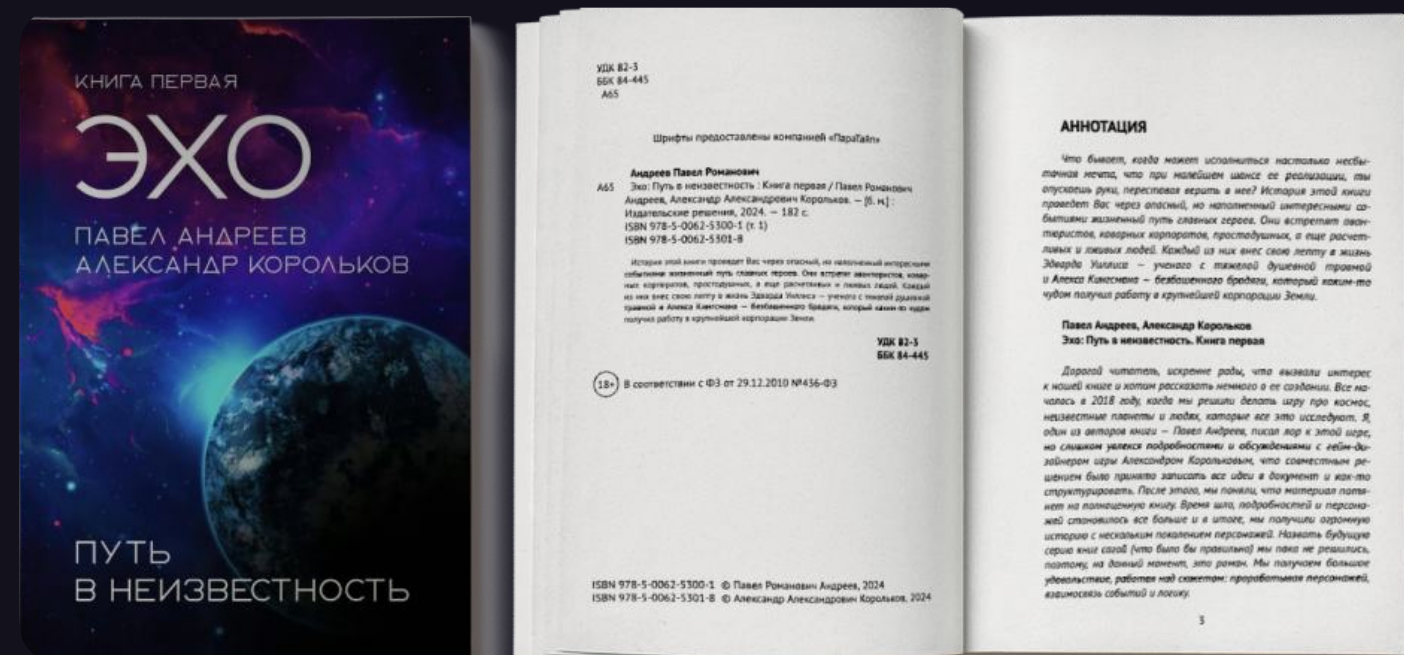
# Модели монетизации игры (5/5)

## Продажа дополнительных продуктов

- Книги и комиксы: Расширение лора вселенной и продажа печатных и электронных изданий;
- Настольные игры и мерч: Создание настольных игр и сувениров, связанных с вселенной;
- Одежда: Продажа одежды с символикой игры.

## Прогноз доходов

- При 5 000 единиц книг и мерча: **15 000 000 рублей/год**





# План развития по годам

## 1-й год: Старт проекта

1. Основные расходы связаны с разработкой и маркетингом.
  - а. В первый год проект несет убытки.

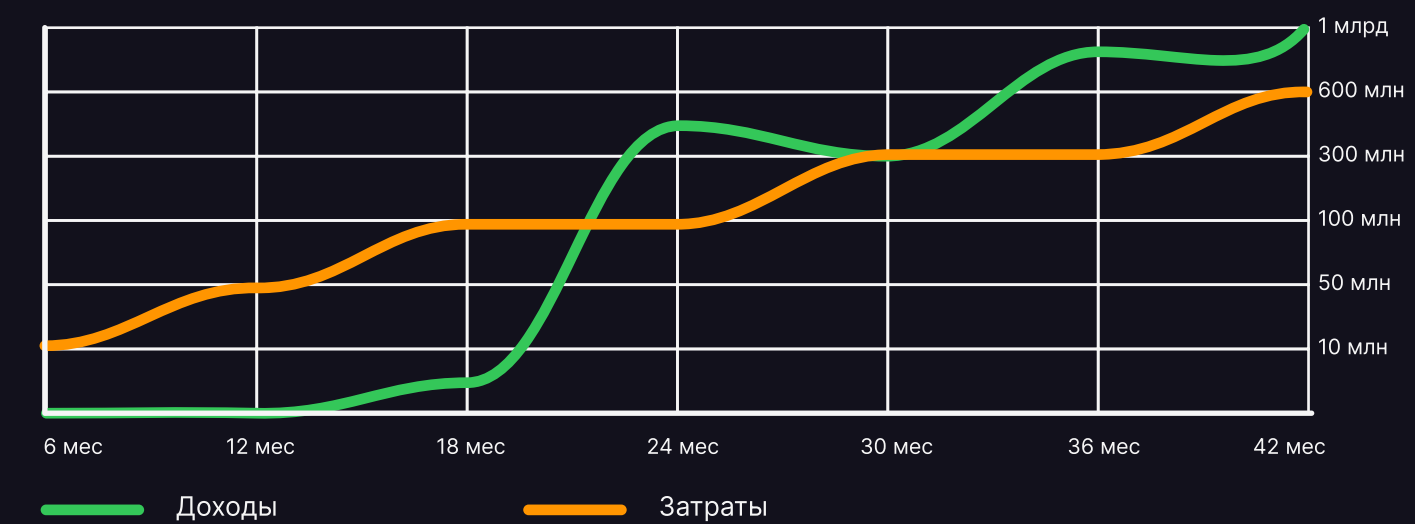
## 2-й год: Набор критической массы

1. Релиз проекта
2. Проект начинает обеспечивать первые доходы:
  - а. Оптимистичный сценарий: оборот до **1 000 000 000 руб. / год**;
  - б. Пессимистичный сценарий: оборот **7 200 000 руб. / год**.
3. Получаем экспертные знания и развиваем дополнения: книги, настольные игры, мерч.

## 3-й год: Выход на стабильный доход

1. Цель: 5 миллионов пользователей и доход **5 000 000 000 рублей**.

### ЗАТРАТЫ — ДОХОДЫ



# Как мы этого будем добиваться?

## (1/5) ПЛАН МАРКЕТИНГОВОЙ КАМПАНИИ ДЛЯ ИГРЫ "ЭХО"

### Подготовительный этап (3 месяца до запуска)

1. Исследование рынка и конкурентов
  - а. Анализ конкурентов, таких как EVE Online и Genshin Impact, для определения лучших практик и ошибок.
2. Создание контента
  - а. Разработка контента для соцсетей, блогов и видеообзоров. Видеоролики должны демонстрировать уникальные игровые механики и лор вселенной.
3. Подготовка веб-сайта и сообществ
  - а. Создание официального сайта и страниц на платформах VK и Telegram.

# Как мы этого будем добиваться?

## (2/5) ПЛАН МАРКЕТИНГОВОЙ КАМПАНИИ ДЛЯ ИГРЫ "ЭХО"

### Привлечение аудитории (Запуск и первые 6 месяцев)

1. Запуск рекламных кампаний
  - a. Социальные сети: Таргетированная реклама на VK с акцентом на трейлеры игры и демонстрацию уникальных игровых механик;
  - b. Видеореклама: Реклама на VK-Видео и Twitch с привлечением геймеров и стримеров;
  - c. Партнерства с блогерами и стримерами: Коллаборации с популярными геймерами для демонстрации игры на их каналах.
2. PR и публикации
  - a. Публикации в популярных игровых изданиях (например, DTF, Игромания);
  - b. Подкасты и интервью с разработчиками, рассказ о создании вселенной.

# Как мы этого будем добиваться?

## (3/5) ПЛАН МАРКЕТИНГОВОЙ КАМПАНИИ ДЛЯ ИГРЫ "ЭХО"

### Увеличение конверсии и удержания (6–12 месяцев после запуска)

1. Ивенты и акции
  - а. Проведение ивентов в игре, которые стимулируют пользователей возвращаться.
  - б. Акции на премиум-подписки и микротранзакции в период праздников.
2. Постоянные обновления контента
  - а. Выпуск новых квестов, персонажей, улучшений и обновлений на основе обратной связи от сообщества.
3. Программа лояльности
  - а. Награды за привлечение друзей, активность в игре и участие в обсуждениях на форумах и в соцсетях.

# Как мы этого будем добиваться?

## (4/5) ПЛАН МАРКЕТИНГОВОЙ КАМПАНИИ ДЛЯ ИГРЫ "ЭХО"

### Цели маркетинговой кампании

1. Привлечение пользователей: Достичь 1 миллион пользователей в течение первого года после запуска;
2. Увеличение узнаваемости бренда: Сделать вселенную "Эхо" узнаваемой среди целевой аудитории;
3. Повышение конверсии и удержания: Максимизировать вовлеченность и удержание пользователей через игровые механики и событийные активности.



# Как мы этого будем добиваться?

## (5/5) ПЛАН МАРКЕТИНГОВОЙ КАМПАНИИ ДЛЯ ИГРЫ "ЭХО"

### Метрики успеха

1. Количество регистраций и установок: Ежемесячный рост базы пользователей.
2. Уровень вовлеченности: Количество активных пользователей, среднее время сессии, частота возвратов.
3. Доходы от подписок и микротранзакций: Мониторинг роста доходов и сравнение с плановыми показателями.

### Бюджет и распределение

- Общий бюджет. Определить долю на рекламные каналы, PR, партнёрства и ивенты.
- Распределение. 40% на рекламу в соцсетях и на VK Видео, 20% на PR и публикации, 20% на партнерства с блогерами, 20% на создание контента и ивенты.

## Затраты - Смета демо - 6 месяцев (1\3)

Смета демо разработки игры "Планета Накайн"						
	Отделы:		ЗП	ФОТ	Итого	Итого за 6 месяцев
Фаундеры	Бэкенд	1	р.350 000,00	р.490 000,00	р.490 000,00	р.2 940 000,00
	Фронт	1	р.350 000,00	р.490 000,00	р.490 000,00	р.2 940 000,00
	Дизайнер интерфейсов	1	р.350 000,00	р.490 000,00	р.490 000,00	р.2 940 000,00
	Тестировщики	1	р.100 000,00	р.140 000,00	р.140 000,00	р.840 000,00
Аутсорс отделы	Бухгалтер	1	р.100 000,00	р.140 000,00	р.140 000,00	р.840 000,00
	Офис	0	р.0,00	р.0,00		р.0,00
	Офисный сервер для тестов	1	р.50 000,00			р.50 000,00
	Орг техника	0	р.0,00			р.0,00
	Прочие расходы	1	р.0,00			р.0,00
						<b>р.10 550 000,00</b>

## Затраты - Смета стартап 12 месяцев (2\3)

Смета стартап разработки игры "Планета Накайн"						
	Отделы:		ЗП	ФОТ	Итого	Итого за 12 месяцев
Управление	Генеральный директор	1	р.400 000,00	р.560 000,00	р.560 000,00	р.6 720 000,00
	Операционный директор	1	р.400 000,00	р.560 000,00	р.560 000,00	р.6 720 000,00
	Технический директор	1	р.400 000,00	р.560 000,00	р.560 000,00	р.6 720 000,00
Эксплуатация	Девопс	0	р.250 000,00	р.350 000,00	р.0,00	р.0,00
	Системный администратор	0	р.150 000,00	р.210 000,00	р.0,00	р.0,00
Разработка	Бэкенд	2	р.250 000,00	р.350 000,00	р.700 000,00	р.8 400 000,00
	Фронт	1	р.250 000,00	р.350 000,00	р.350 000,00	р.4 200 000,00
	Отдел 3Д моделинга	1	р.200 000,00	р.280 000,00	р.280 000,00	р.3 360 000,00
	Художник концепт артов	1	р.150 000,00	р.210 000,00	р.210 000,00	р.2 520 000,00
	Дизайнер интерфейсов	1	р.150 000,00	р.210 000,00	р.210 000,00	р.2 520 000,00
	Тестировщики	1	р.100 000,00	р.140 000,00	р.140 000,00	р.1 680 000,00
Менеджмент	Гейм дизайнер	1	р.150 000,00	р.210 000,00	р.210 000,00	р.2 520 000,00
	Менеджер проекта	0	р.200 000,00	р.280 000,00	р.0,00	р.0,00
	Системные аналитики	1	р.300 000,00	р.420 000,00	р.420 000,00	р.5 040 000,00
Аутсорс отделы	Бухгалтер	1	р.200 000,00	р.280 000,00	р.280 000,00	р.3 360 000,00
	Отдел HR	2	р.130 000,00	р.182 000,00	р.364 000,00	р.4 368 000,00
	Офис	0	р.0,00	р.0,00		р.0,00
	Офисный сервер для тестов	1	р.50 000,00			р.50 000,00
	Орг техника	0	р.0,00			р.0,00
	Прочие расходы	1	р.200 000,00			р.200 000,00
						<b>р.58 378 000,00</b>



# Затраты - Компания (3\3)

Смета компании по разработке игры "Планета Накайн"							
	Отделы:		ЗП	ФОТ	Оборудование	Итого	Итого за 12 месяцев
Управление	Генеральный директор	1	р.400 000,00	р.560 000,00	р.0,00	р.560 000,00	р.6 720 000,00
	Операционный директор	1	р.400 000,00	р.560 000,00	р.0,00	р.560 000,00	р.6 720 000,00
	Технический директор	1	р.400 000,00	р.560 000,00	р.150 000,00	р.560 000,00	р.6 720 000,00
	Юрист	1	р.150 000,00	р.210 000,00	р.150 000,00	р.210 000,00	р.2 520 000,00
Эксплуатация	Девопс	5	р.250 000,00	р.350 000,00	р.150 000,00	р.1 750 000,00	р.21 000 000,00
	Системный администратор	2	р.150 000,00	р.210 000,00	р.150 000,00	р.420 000,00	р.5 040 000,00
	Руководитель техподдержки	1	р.150 000,00	р.210 000,00	р.150 000,00	р.210 000,00	р.2 520 000,00
	Сотрудники технической поддержки	5	р.80 000,00	р.112 000,00	р.150 000,00	р.560 000,00	р.6 720 000,00
Разработка	Отдел бэкенд - Транзакции	4	р.250 000,00	р.350 000,00	р.150 000,00	р.1 400 000,00	р.16 800 000,00
	Отдел бэкенд - Апи игры	4	р.250 000,00	р.350 000,00	р.150 000,00	р.1 400 000,00	р.16 800 000,00
	Отдел бэкенд интеграции с платежными системами	3	р.250 000,00	р.350 000,00	р.150 000,00	р.1 050 000,00	р.12 600 000,00
	Отдел бэкенд статистики	3	р.200 000,00	р.280 000,00	р.150 000,00	р.840 000,00	р.10 080 000,00
	Отдел Движок игры	5	р.250 000,00	р.350 000,00	р.150 000,00	р.1 750 000,00	р.21 000 000,00
	Отдел 3Д моделинга	5	р.200 000,00	р.280 000,00	р.300 000,00	р.1 400 000,00	р.16 800 000,00
	Художник концепт артов	2	р.150 000,00	р.210 000,00	р.300 000,00	р.420 000,00	р.5 040 000,00
	Дизайнер интерфейсов	2	р.150 000,00	р.210 000,00	р.300 000,00	р.420 000,00	р.5 040 000,00
	Дизайнер звука, композитор	2	р.150 000,00	р.210 000,00	р.300 000,00	р.420 000,00	р.5 040 000,00
	Тестировщики	10	р.100 000,00	р.140 000,00	р.150 000,00	р.1 400 000,00	р.16 800 000,00
	Менеджмент	Гейм дизайнер	1	р.250 000,00	р.350 000,00	р.150 000,00	р.350 000,00
Менеджер проекта		1	р.200 000,00	р.280 000,00	р.150 000,00	р.280 000,00	р.3 360 000,00
Менеджеры		4	р.150 000,00	р.210 000,00	р.150 000,00	р.840 000,00	р.10 080 000,00
Продукт	Менеджер продукта Owner	1	р.250 000,00	р.350 000,00	р.150 000,00	р.350 000,00	р.4 200 000,00
	Менеджер связи с общественностью	2	р.150 000,00	р.210 000,00	р.150 000,00	р.420 000,00	р.5 040 000,00
	Отдел пиара	3	р.100 000,00	р.140 000,00	р.150 000,00	р.420 000,00	р.5 040 000,00
	Создатели контента пиара	3	р.100 000,00	р.140 000,00	р.150 000,00	р.420 000,00	р.5 040 000,00
Аналитика	Бизнес аналитики	3	р.220 000,00	р.308 000,00	р.150 000,00	р.924 000,00	р.11 088 000,00
	Системные аналитики	3	р.220 000,00	р.308 000,00	р.150 000,00	р.924 000,00	р.11 088 000,00
Кадровики	Кадровик	1	р.150 000,00	р.210 000,00	р.150 000,00	р.210 000,00	р.2 520 000,00
	HR	2	р.100 000,00	р.140 000,00	р.150 000,00	р.280 000,00	р.3 360 000,00
Аутсорс отделы	Бухгалтер	1	р.200 000,00	р.280 000,00		р.280 000,00	р.3 360 000,00
	Отдел HR	2	р.130 000,00	р.182 000,00		р.364 000,00	р.4 368 000,00
	Офис	1	р.200 000,00	р.200 000,00	р.4 650 000,00		р.2 400 000,00
	Офисный сервер для тестов	1	р.150 000,00				р.150 000,00
	Серверы	20	р.150 000,00				р.36 000 000,00
	Орг техника	1	р.300 000,00				р.300 000,00
	Прочие расходы	1	р.200 000,00				р.2 400 000,00
							<b>р.297 954 000,00</b>

# Этапы разработки проекта



# Описание этапов (1/2)

## Цели маркетинговой кампании

1. Простая игра на платформе Telegram
  - a. Цель: Создание телеграм-игры как первого этапа развития проекта;
  - b. Результат: Привлечение целевой аудитории, вовлечение пользователей и формирование интереса к вселенной "Эхо";
  - c. Ключевые действия: Публикация материалов о вселенной, знакомство пользователей с лором через игру и сопутствующие каналы (лендинги, информационные блоки внутри игры).
2. Основная игра — ММО с открытым бесшовным миром
  - a. Цель: Создание основной игры-сервиса, которая станет центральной платформой для развития вселенной "Эхо";
  - b. Результат: Реализация полной версии игры с доступом на основных платформах — браузеры, ПК, мобильные устройства и планшеты;
  - c. Ключевые действия: Разработка и запуск игры, обеспечение технической поддержки и регулярное обновление контента для удержания аудитории.
3. Дополнения к ММО игре "Эхо. Планета Накайн"
  - a. Цель: Увеличение продолжительности игрового процесса и поддержка вовлеченности пользователей;
  - b. Результат: Разработка и выпуск дополнительных сюжетных линий, новых игровых механик и событий, которые поддержат интерес игроков к проекту;
  - c. Ключевые действия: Создание регулярных обновлений, запуск событий \ сезонов и выпуск дополнений на основе обратной связи от игроков.

## Описание этапов (2/2)

### Цели каждого этапа



#### ДЕМО-ВЕРСИЯ — ВХОД В МИР "ЭХО"

Игра с простыми механиками станет "входным билетом" в нашу вселенную, знакомя игроков с лором и базовыми механиками. Она создаст первичный интерес, удержит внимание и подготовит аудиторию к более сложным игровым проектам.



#### ЭХО: ПЛАНЕТА НАКАЙН

Полноценная многопользовательская игра, раскрывающая вселенную "Эхо" через глубокие механики исследования, экономики и взаимодействия игроков. Она формирует живой мир, в котором игроки могут изучать, развивать и влиять на экосистему планеты, создавая свою историю в рамках масштабной научно-фантастической вселенной.



#### ЭХО: ММО

Масштабная многопользовательская онлайн-игра, в которой игроки исследуют, строят, торгуют и влияют на развитие планеты Накайн. Живой мир, динамическая экономика и социальные взаимодействия создают уникальный игровой опыт, формируя экосистему, где каждое действие имеет значение.

# Описание игры



# Описание игры (1/3)

## Сюжетная основа игры

Исследовательская экспедиция "Эхо" отправляется в неизведанную планетарную систему на борту огромного научного лайнера, созданного лучшими инженерами Солнечной системы. Миссия объединяет мечту первооткрывателей и интересы крупнейших корпораций, желающих расширить границы человечества. Прибытие на орбиту планеты Накайн становится неожиданностью — она похожа на Землю, но что-то с ней не так. Искусственный интеллект "Аврора" пробуждает экипаж от стазиса, но не может дать внятного объяснения. Попытки связаться с Землёй проваливаются — там вспыхнула война корпораций, поставившая под угрозу всю экспедицию.

Возвращение невозможно, а строительство колонии не входило в планы. Командование принимает единственно возможное решение — изучать планету, её флору, фауну и ресурсы, чтобы адаптироваться и выжить.

Игрок — один из космических туристов, увлечённых новым миром. Они пока не осознают, что за пределами Накайна их ждёт хаос, а сама планета скрывает неизвестные тайны.





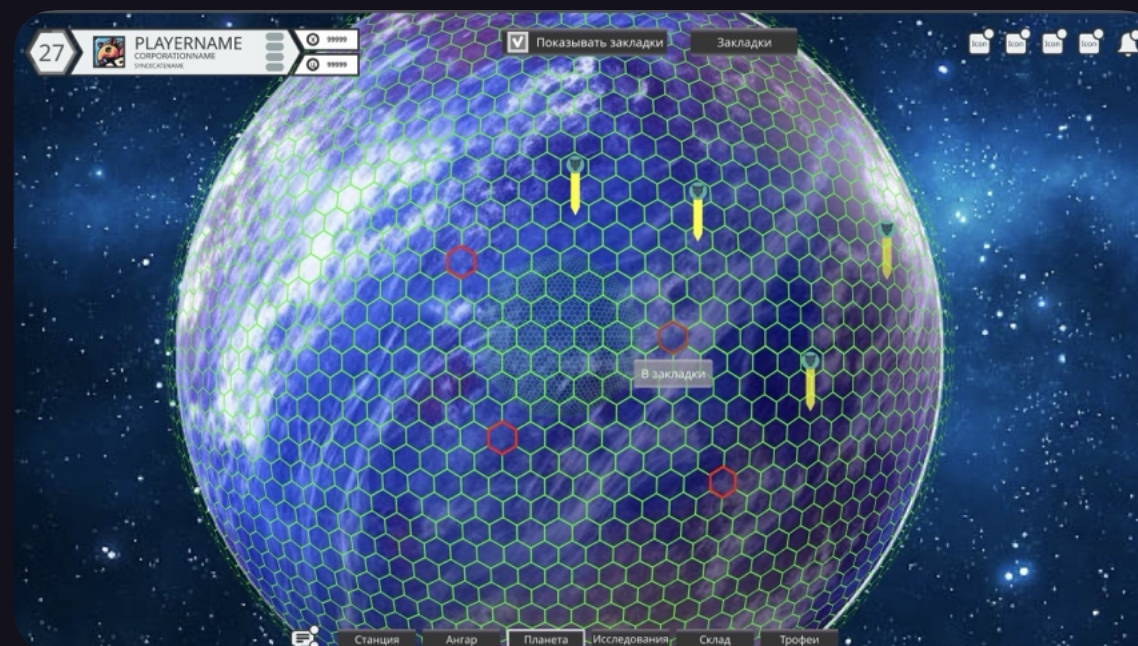
# Описание игры (2/3)

## Жанр игры и уникальные особенности

- Это не просто сочетание нескольких жанров, а уникальная концепция, формирующая новый игровой опыт.
- Социально-экономическая песочница на неизведанной планете – многопользовательский симулятор исследования, где игроки взаимодействуют в социальном, экономическом и научном аспектах, управляют экосистемами и участвуют в развитии технологий.

## Уникальное торговое предложение (УТП) и особенности

- **Динамически изменяемый мир** — генерация объектов и событий происходит случайным образом, но в рамках определённых законов экосистемы, создавая неповторяющийся игровой процесс.
- **Глубокий лор** — игра основана на вселенной “Эхо”, а её события являются отражением сюжета серии книг, что создаёт многослойное повествование.
- **Экономическая и социальная система** — игроки могут влиять на развитие мира, торговать ресурсами, объединяться в корпорации и синдикаты.





# Описание игры (3/3)

## Ключевые игровые механики

### 1. Изучение и исследование

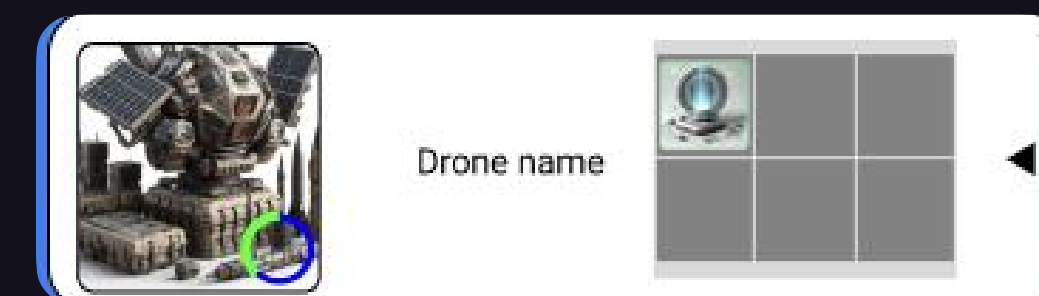
- a. Наблюдение за фауной и экосистемой планеты Накайн. Поиск и добыча редких ресурсов.
- b. Оснащение и отправка дронов для исследований и сбора данных.
- c. Аренда и запуск спутников для расширения зоны изучения.
- d. Объединение игроков в Корпорации и Альянсы для совместных исследований и освоения планеты.

### 2. Развитие экономики и инфраструктуры

- a. Развитие станции “Эхо” и игровая экономика:
  - i. Улучшение технологий и строительство новых модулей. Развитие собственного научного отдела и промышленности.
  - ii. Производство, переработка и торговля ресурсами. Взаимодействие с другими игроками через аукцион.

### 3. Монетизация и прогресс

- a. Доход от наблюдения – игроки зарабатывают валюту “Цифра”, следя за объектами.
- b. Риски и стратегия – при уничтожении объекта наблюдения доход прекращается. Улучшение дронов повышает шансы на защиту.
- c. Престиж и статус – попадание в рейтинг “Борфс”, список самых богатых и влиятельных игроков.



**О нас и наших амбициях**

## Основатели



### Александр Корольков

Более 12 лет работаю в сфере IT. С 14 лет увлекаюсь литературным творчеством и в тот период начал трудиться над первым произведением. На текущий момент, являюсь руководителем департамента разработки в крупном IT стартапе. Лично открывал несколько IT стартапов. Обладаю продвинутыми навыками аналитики стартапов. Это позволяет развивать их более конструктивно и целенаправленно.



### Павел Андреев

Более 20 лет работаю в коммерческой сфере. Совокупно 10 лет занимал управленческие должности в разные периоды жизни. Последние 7 лет являюсь Операционным директором в представительстве иностранного бренда. Участвую в нескольких стартапах в IT сфере, помогаю выстроить бизнес-процессы.



# Команда

## ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

### Петр Жучков

Сейчас занимает позицию технического директора в Ozon. Петр ожидает финансирования нашего проекта, чтобы сразу приступить к формированию технического отдела.

## ТЕХНИЧЕСКИЙ АНАЛИТИК

### Сергей Фернандес

Сейчас работает в крипто-компании старшим аналитиком и по совместительству архитектором. Помогает нам продумывать баланс и формулы в диздоке.

## САУНД-ДИЗАЙНЕР

### Станислав Добришин

Более 15 лет занимается созданием музыки, работает в стилях Deep House, Downtempo, Drum & Bass, Liquid funk, Lo-Fi, Organic House, Progressive House, Trip-Hop.

## ДРУГИЕ УЧАСТНИКИ

Также, в команде присутствуют 3D-моделлер, художник и еще другие талантливые люди, которых привлекла идея игры и ее лор.

Мы имеем предварительное согласие от многих специалистов с которыми так, или иначе, взаимодействовали раньше. Поэтому, способны собрать команду в кратчайшие сроки.

# Наши амбиции

## О нас

- Мы — команда, объединенная общей страстью к созданию уникальных игровых миров. Наш опыт в разработке игр и глубокое погружение в литературное творчество привели к созданию вселенной "Эхо" — масштабного проекта, который сочетает в себе элементы игр, книг и визуального искусства.

## Что мы имеем

- Уникальная вселенная "Эхо": Сложный мир с детально проработанным лором, сюжетами и персонажами, созданный на основе оригинальных книг и наработок команды.
- Игровая платформа: Планы по запуску игры-сервиса, доступного на ПК, мобильных устройствах и в браузерах.
- Написанная книга: "Эхо: Путь в неизвестность".

## План и расчеты компании

- Создание игры-сервиса с долгосрочным потенциалом: Запуск платформы, которая будет постоянно развиваться, предлагая пользователям новые сюжетные линии, игровые механики и события.
- Популяризация вселенной через книги, мерч и настольные игры: Расширение проекта за счет дополнительных продуктов, которые позволят увеличить вовлеченность пользователей и создать мультиформатный мир.

# Как мы представляем распределение долей в чистой прибыли

## Наше предложение

1. Инвестору до 45% - для того, чтобы в будущем проект сохранил инвестиционную привлекательность и была возможность получить дополнительные инвестиции;
2. Основатели 20%;
3. Топ менеджмент, совокупно до 10%;
4. Командные опционы, совокупно до 10%;
5. Резервные активы 15%.

## Что получает Инвестор

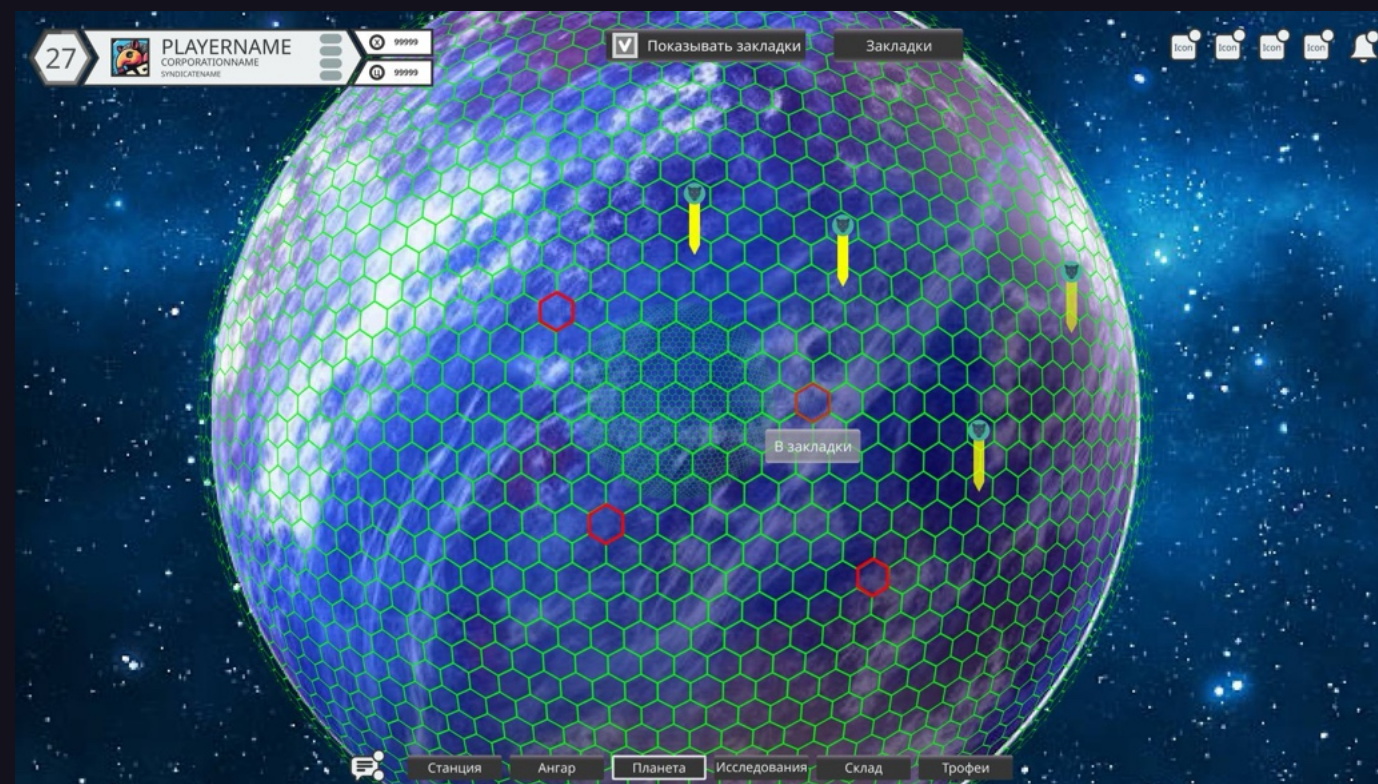
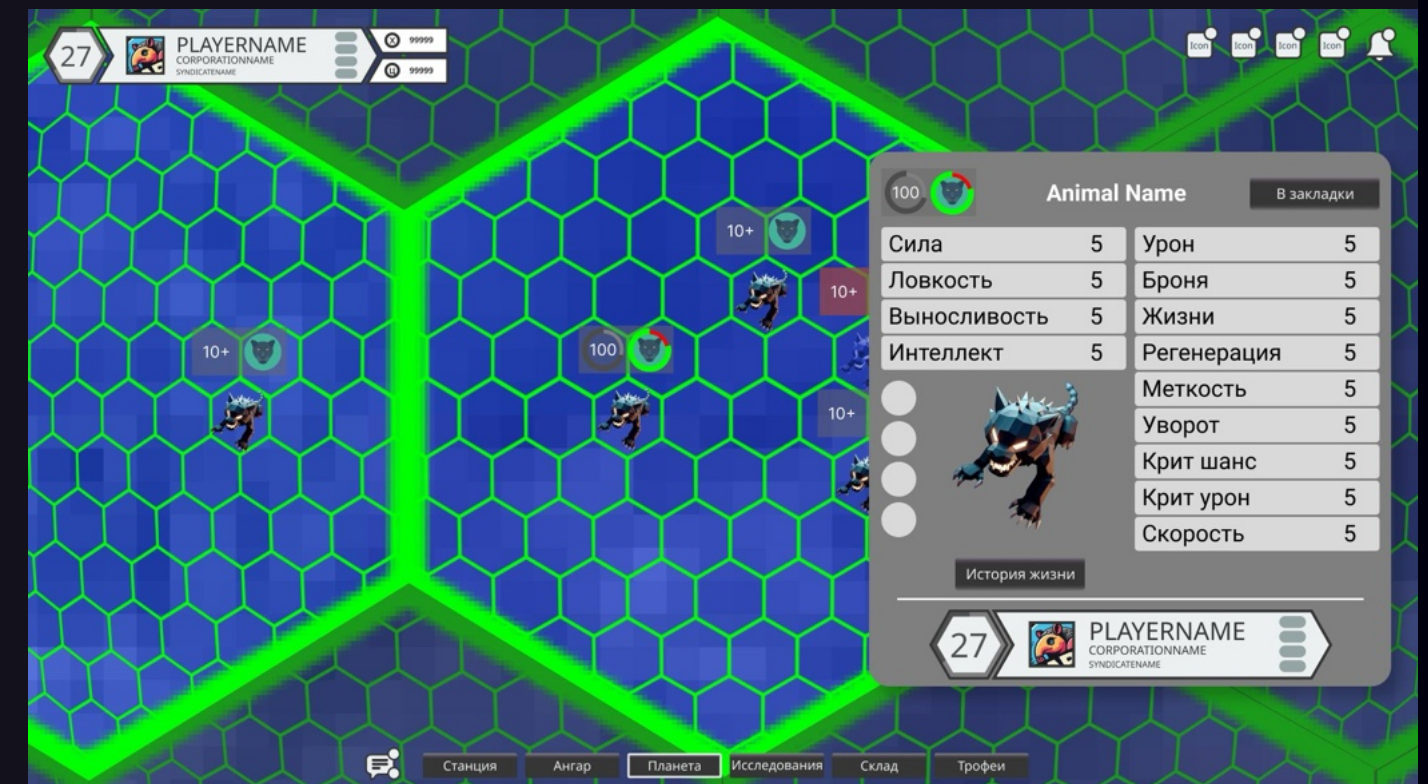
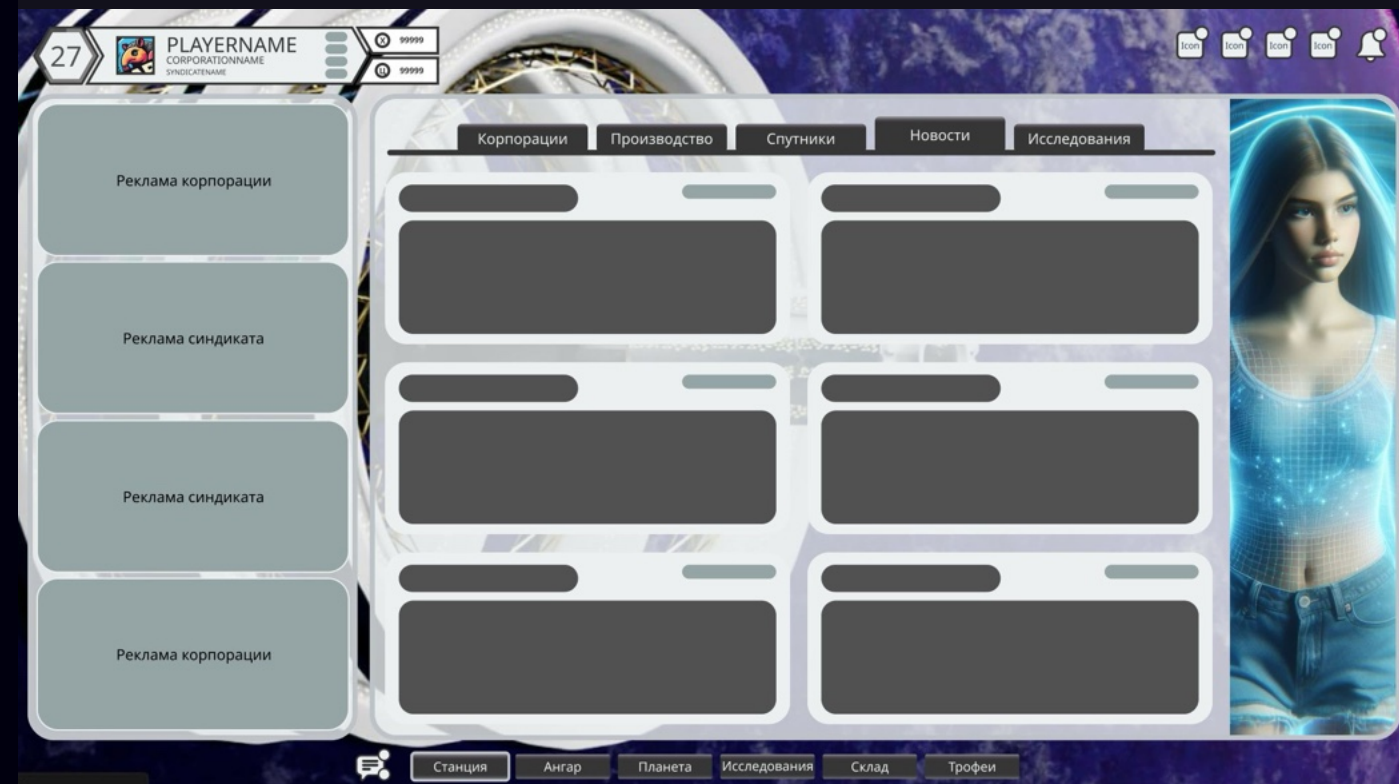
1. Долю в студии разработки игры, созданную на основе уникальной вселенной;
2. Долю от маркетинговой деятельности: мерч, настольная игра, конференции, фестивали и прочее.



# Медиа материал

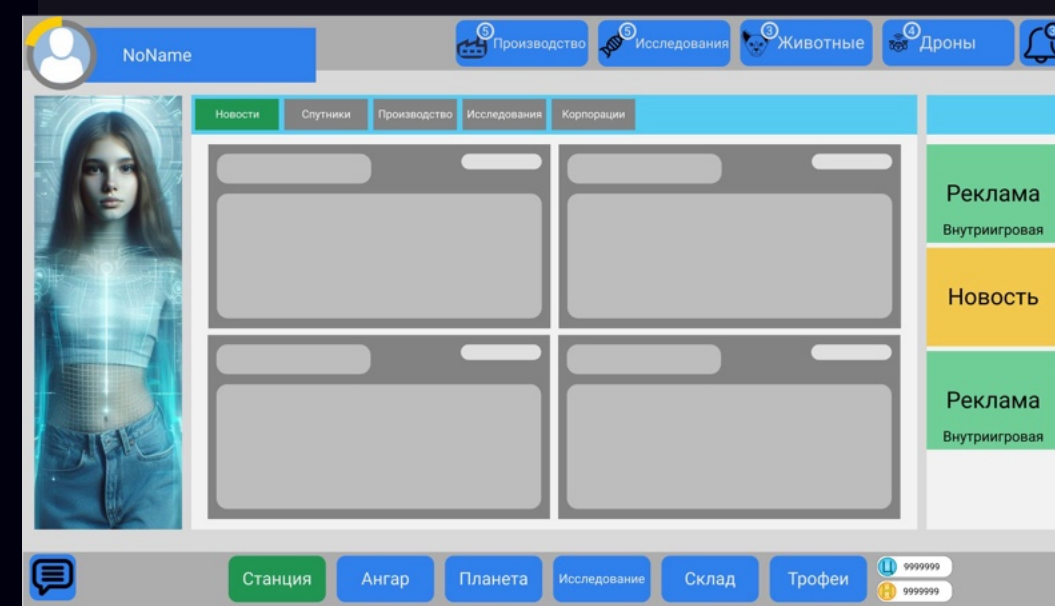
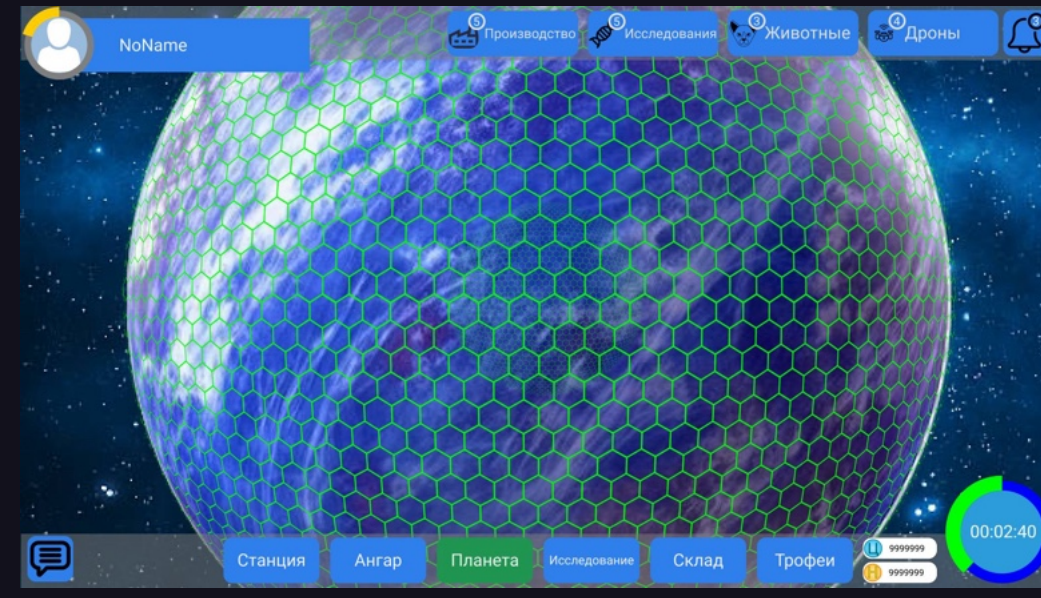
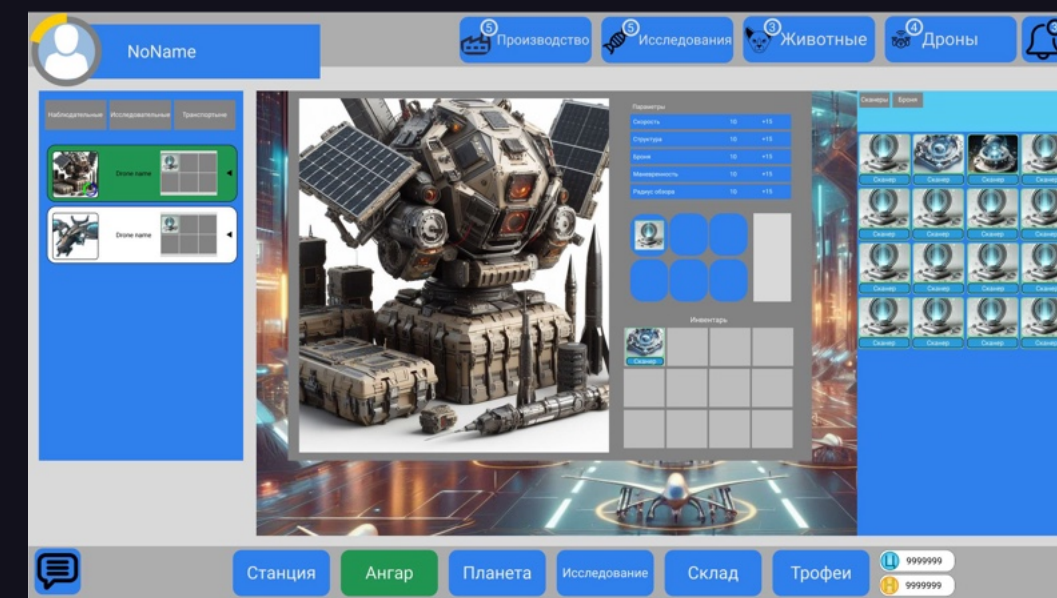
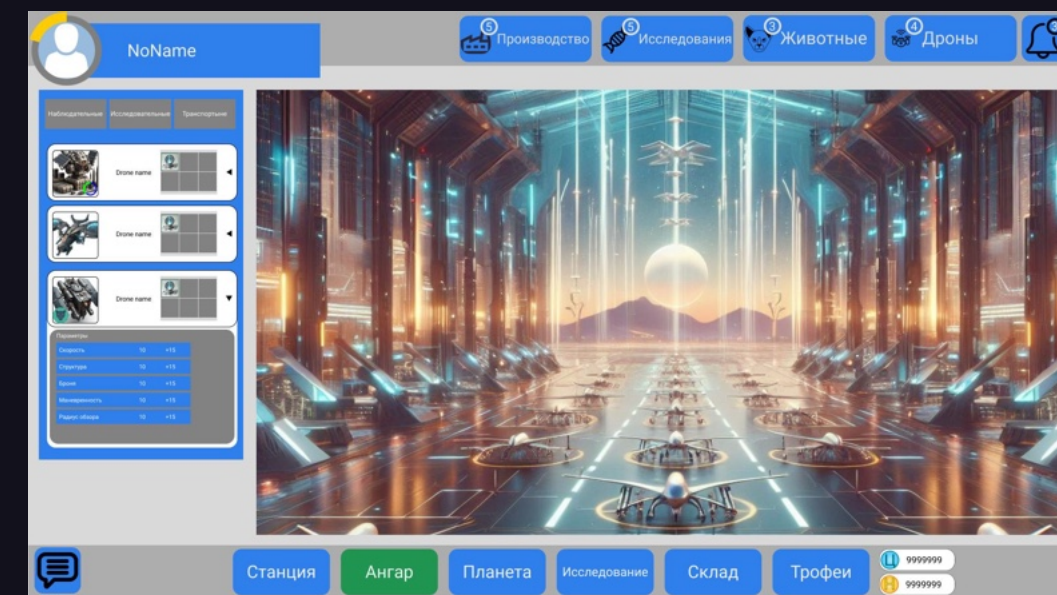
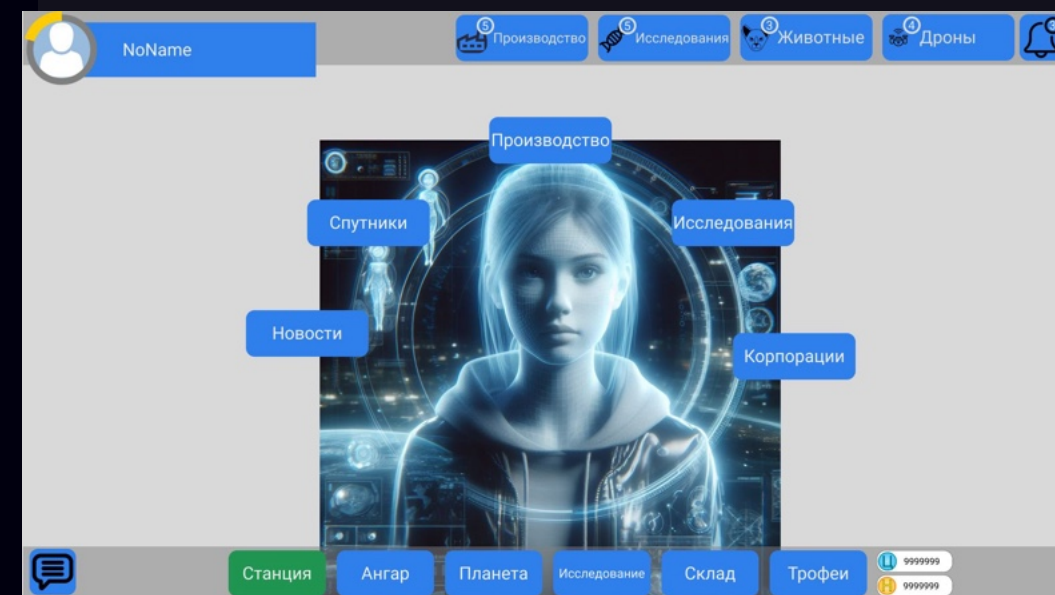


# Экраны игры 1\3



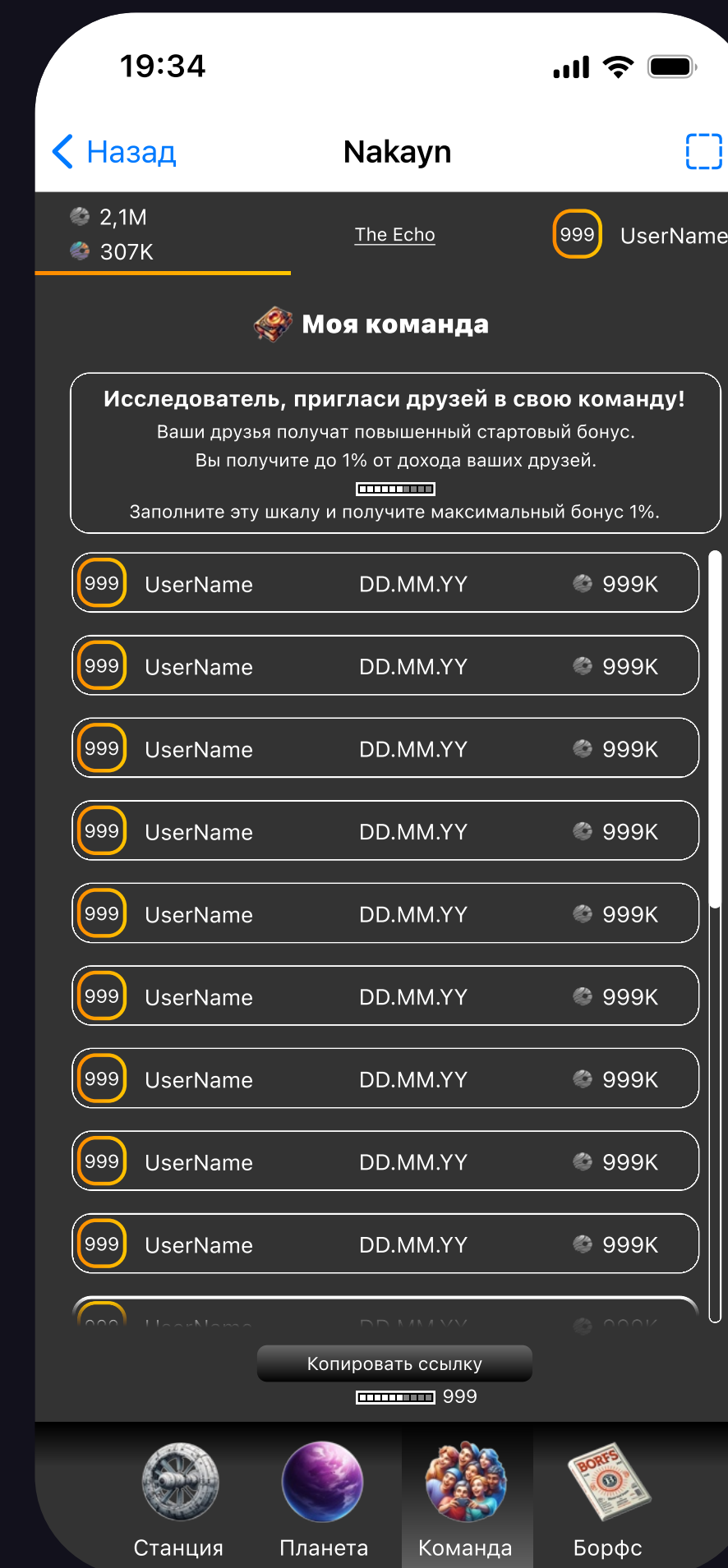


# Экраны игры 2\3



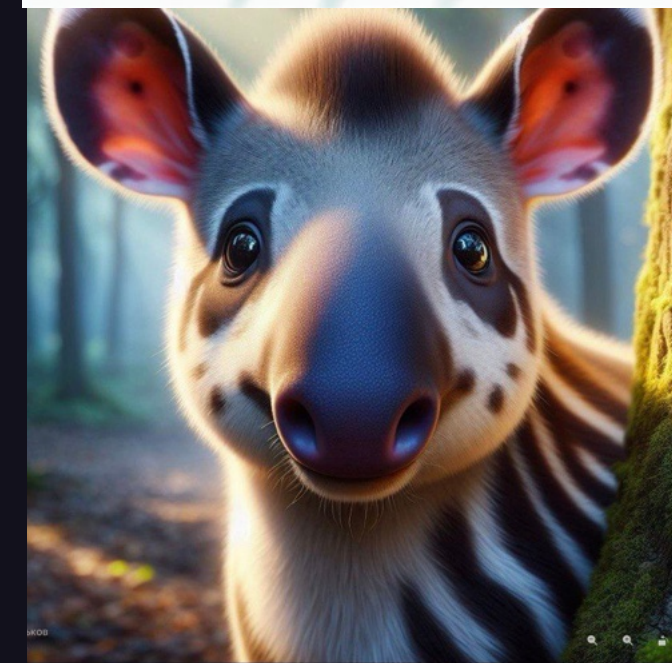
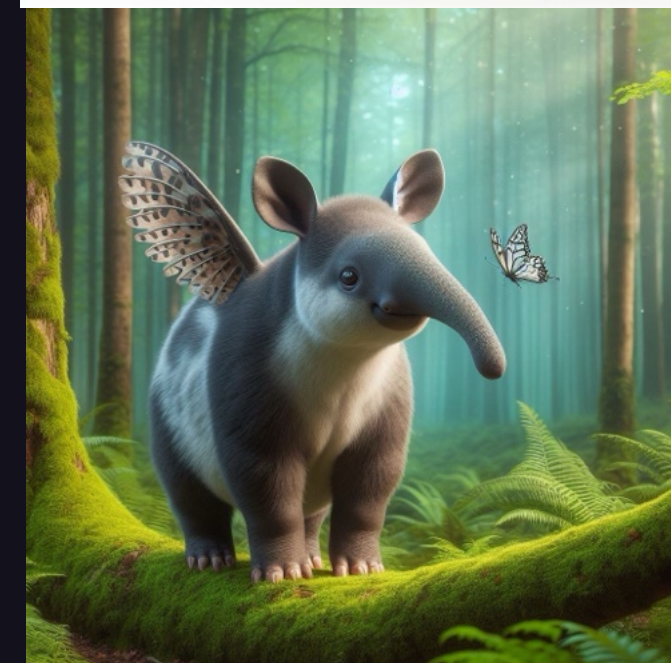
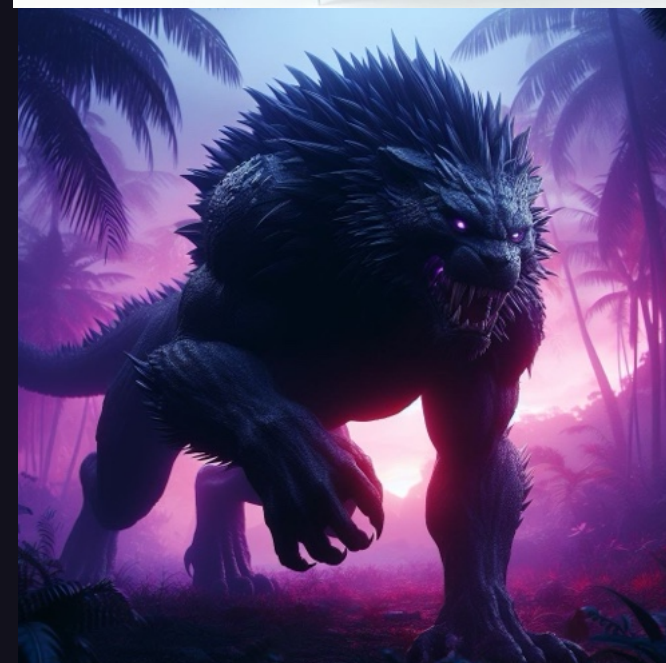
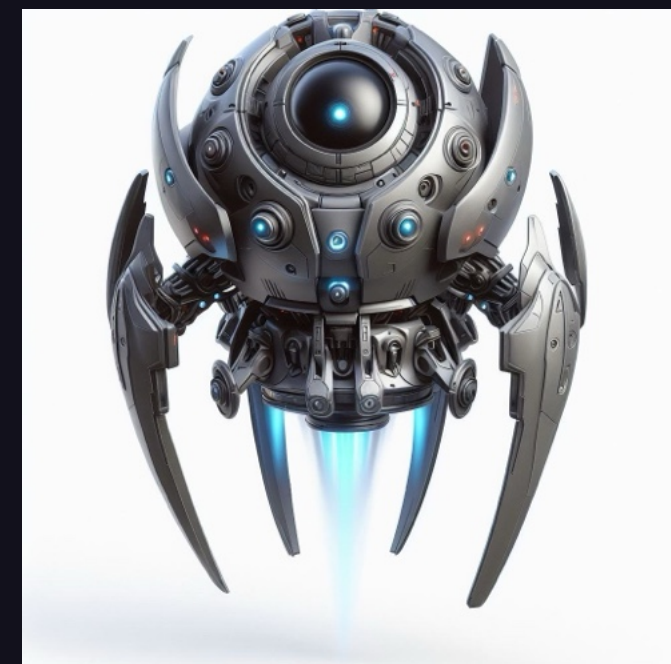
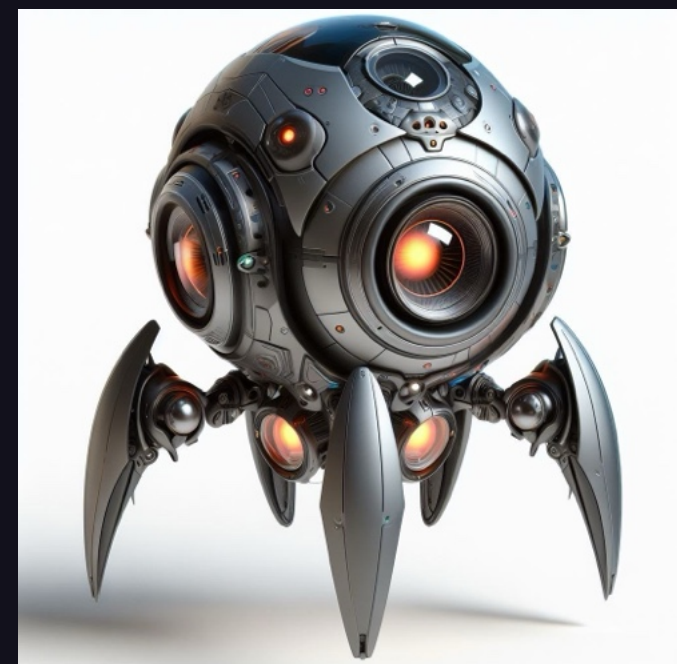
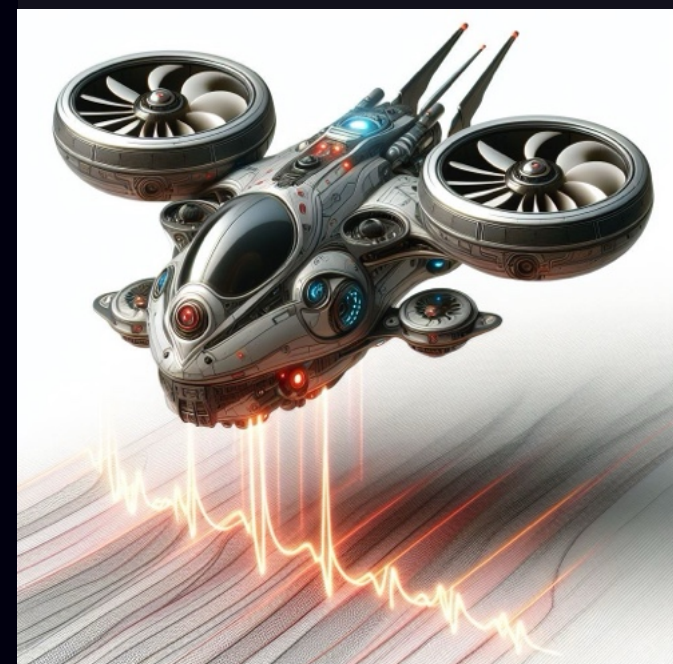


# Экраны игры 3\3



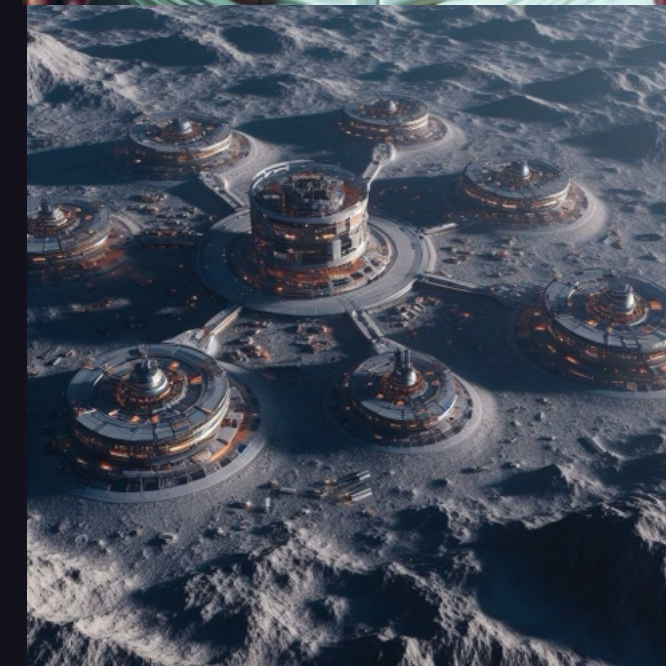
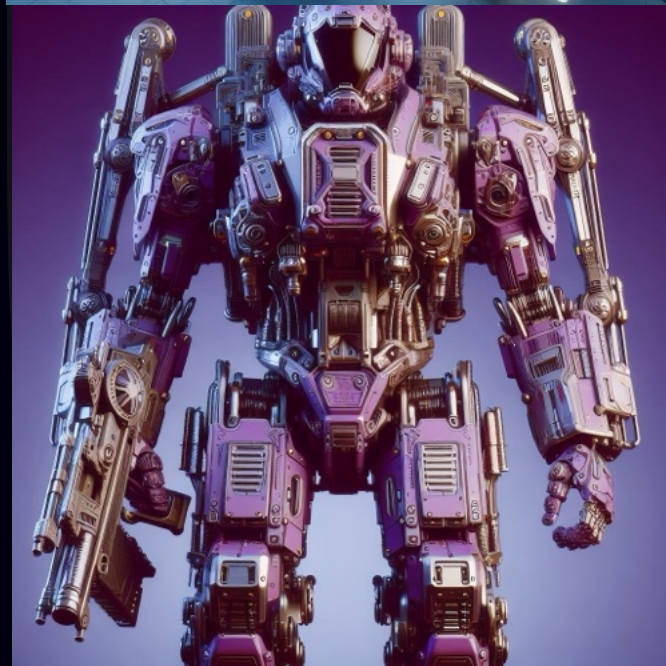


# Лор 1\2





# Лор 2\2





# Контакты

## Электронная почта

[itruecreator@yandex.ru](mailto:itruecreator@yandex.ru)

## Ссылки на наши ресурсы

<https://theecho.ru/>

<https://truecreator.ru/>

## Наши соцсети

<https://vk.com/itruecreator>

<https://vk.com/theechotrue>

<https://t.me/ctruecreator>

<https://dzen.ru/truecreator>