

# Sacred Labs

Проект Sacred Labs - создание мобильной игры в смешении жанров: Sandbox, Action RPG, Tower Defense.

## ИДЕЯ

Игроки развивают свои лаборатории, создавая в них уникальные заклинания и существ для сражений друг с другом.

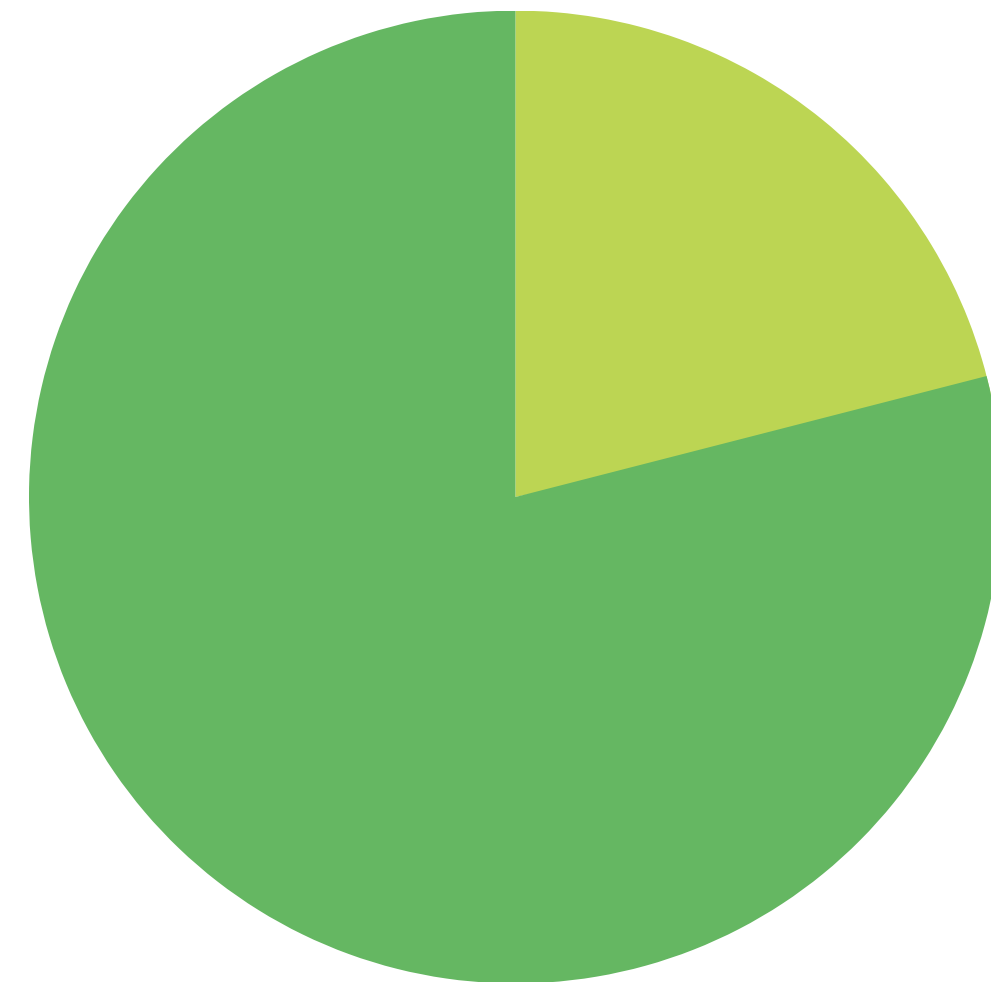
Цель каждого игрока – улучшить свою лабораторию и уничтожить лаборатории других с помощью сгенерированных заклинаний и обученной армии.

## АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

- Высокий спрос на многопользовательские мобильные игры
- Action и Sandbox - самые популярные игровые жанры
- RPG-элементы гарантируют высокий процент удержания пользователей
- Игроки проводят наибольшее количество часов в онлайн ролевых играх
- Множество способов монетизации, возможность внедрения NFT

## АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Был проведен опрос с участием 81 человека - студенты возраста 17-21 лет. 78,8% отметили, что могли бы рассматриваться в качестве целевой аудитории.



# ПРОБЛЕМЫ

Перенасыщение  
рынка мобильных  
игр

Однотипные продукты,  
не выходящими за  
пределы одного жанра,  
отличающиеся  
зачастую только  
сюжетом или графикой.

Недостаток игр с  
уникальным  
геймплеем

Игры копируют  
геймплейные элементы  
у других успешных игр.  
Повторяющиеся  
игровые механики не  
дарят игроку  
уникальный опыт.

Быстрое  
эмоциональное  
пресыщение  
игроков

Необходимость  
выполнять схожие  
действия в игре и  
получать схожие  
результаты вскоре  
надоедает.

# РЕШЕНИЕ

Выход за рамки  
одного жанра

Уникальная игровая  
концепция, которая  
вместе с тем сочетает  
привычные игрокам  
популярные элементы.

Отличительный  
геймплей

Возможность игрокам  
самим создавать  
заклинания, существ,  
боевые механики, и  
использовать их в игре.

Генерация  
бесчисленных  
вариантов

Постоянные эмоции у  
игроков от новых  
открытий заклинаний и  
существ.

Sandbox + (Action + RPG) + (стратегия + Tower Defense) - смешение  
популярных игровых жанров рождает новую идею.

# ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

## Мастера-исследователи

Преимущественно мужчины, 16-30 лет. Ищут новые идеи и системы для изучения. Любят осваивать новые умения и соревноваться в них с другими.

## Мастера-киллеры

Преимущественно мужчины, 12-21 лет. Наиболее интересны соревнования и сила. Любят доказывать превосходство, атаковать и разрушать.

## Исследователи-защитники

Преимущественно женщины, 14-25 лет. Главное удовольствие - поиски и открытия. Предпочитают выстраивать оборонительные стратегии.

Наша  
уникальность -  
кастомизируемая  
система создания  
боевых механик и  
армии.

## Ценностное предложение

- Создание уникальных приёмов  
Смешивая множество параметров в лаборатории, игрок создаёт заклинания и сражается с их помощью с другими игроками и существами.
- Создание и обучение персонажей  
Игрок создаёт и обучает своим заклинаниям армию для сражения на его стороне.
- Защитные стратегии  
Игрок развивает укреплённые сады вокруг лаборатории для её защиты.
- Исследование мира  
Игрок изучает целый генерируемый мир с ресурсами.

# АНАЛИЗ КОНКУРЕНТОВ

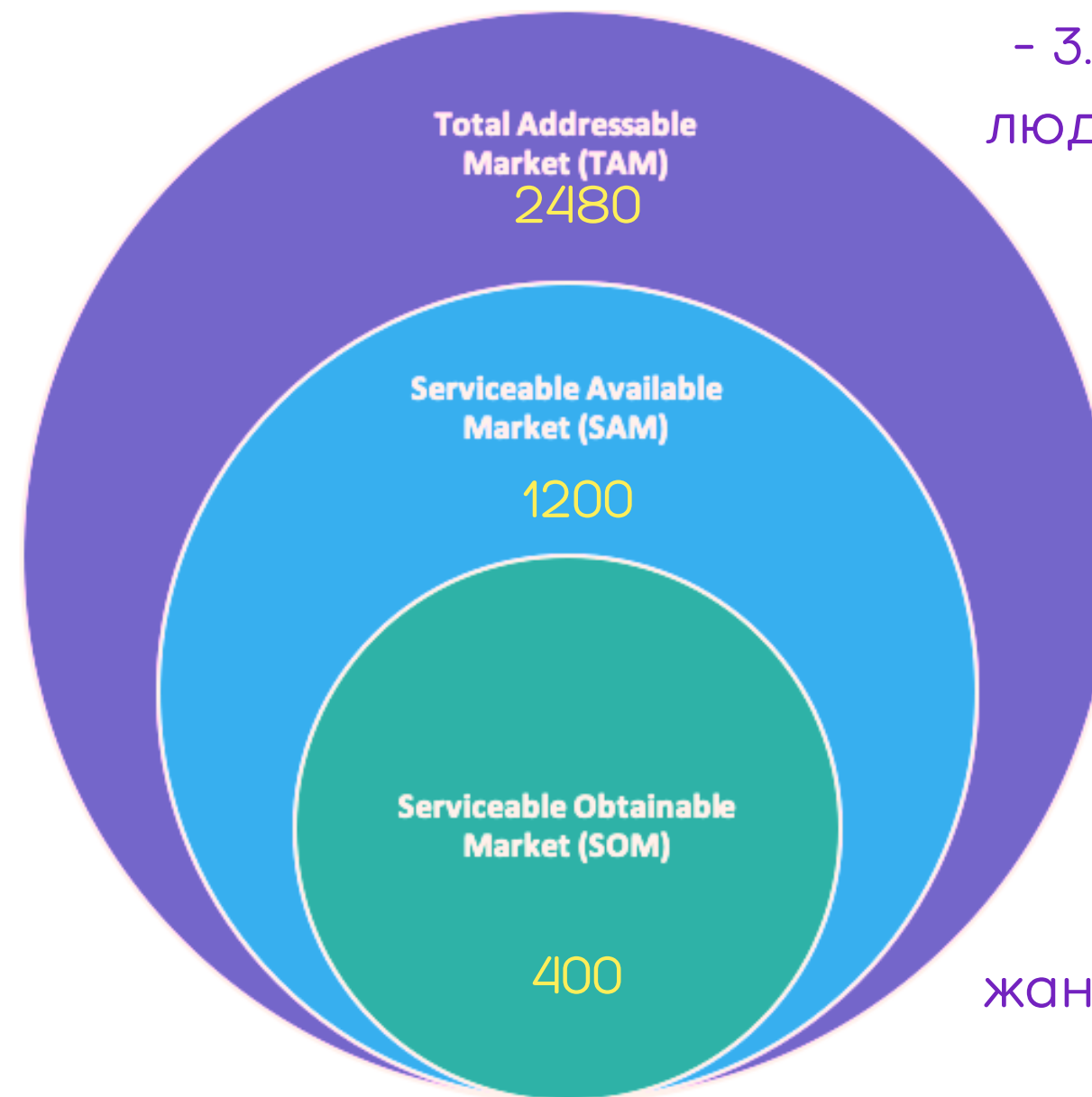
	КОЛЛЕКЦИО- НИРОВАНИЕ ПРИЕМОВ	СОЗДАНИЕ ПРИЕМОВ	СОЗДАНИЕ АРМИИ	PVP- СРАЖЕНИЯ	PVE-МИР	ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА
Tower defense: Plants VS Zombies	✓	✗	✓	✗	✗	✗
Карточные стратегии: HearthStone	✓	✗	✗	✓	✓	✗
Action- платформеры: Noita	✓	✗	✗	✗	✓	✗
MOBA стратегии: Clash Of Clans	✗	✗	✓	✓	✗	✓
Sacred Labs	✓	✓	✓	✓	✓	✓

# РЫНОК

- Мировой объём индустрии мобильных игр: 20 млрд. \$
- Продолжительная тенденция к росту
- Доля игр жанров Action и Sandbox: 17% - 2-ое место по популярности
- Около 80 тыс. мобильных игр - конкурентов в мире по жанру
- Средний объём, который можно занять: 45 тыс. \$
- Более 3 млн. руб. рынка в среднем приходится на игру-конкурента

## Объём мирового рынка

Ориентировочная стоимость полной версии игры - 200 руб.  
Ожидаемый средний чек по внутриигровым покупкам - 100 руб./мес.  
Среднее время удержания пользователя - 6 мес. Ожидаемый доход с одного игрока: 800 руб.



- 3.1 млрд человек - все люди, играющие в игры - 2480 млрд руб.

- 1.5 млрд человек - люди, предпочитающие мобильные игры - 1200 млрд руб.

- 500 тыс. человек - жанры Action и Sandbox - 400 млрд руб.

# БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

## Ключевые партнёры

- игровые студии
- Epic Games
- Autodesk
- Steam
- Epic Games Store

## Ключевая деятельность

- разработка
- геймдизайн
- продвижение

## Ключевые ресурсы

- игровой движок
- сотрудники
- ПО для контента

## Ценностные предложения

- создание заклинаний
- обучение существ
- развитие защиты
- исследование мира

## Отношения с клиентами

- общение в сети
- удержание дополнениями

## Каналы сбыта

- VK, Telegram
- Steam, Epic Games Store

## Потребительские сегменты

- возраст 12-35 лет
- любители игр
- любители жанров Action и Sandbox

## Типы игроков:

1. "Киллеры"
2. "Исследователи"

## Структура затрат

- выплата заработной платы сотрудникам
- покупка игрового контента для разработки
- оплата используемого ПО и техники
- запуск рекламы
- плата процента игровому движку и магазинам

## Источники доходов

- продажа игры
- продажа дополнений к игре
- продажа внедряемых внутриигровых элементов
- рассматривается возможность внедрения NFT
- реклама партнёрских игр

# ЮНИТ-ЭКОНОМИКА

Экономика сходится на 8000 игроках, приблизительно II-квартал продаж.  
 Общая сумма расходов равна около 1.8 млн. руб.  
 Ожидаемая прибыль - более 4 млн. руб. в первый год продаж.

	I Concept + Documentation	II Pre-Production: Prototype	III Production: First Playable	IV Production: Vertical Slice	I Production: Pre-Alpha	II Production: Alpha	III Production: Beta	IV Production: Gold + Launch	Продажи: I	Продажи: II	Продажи: III	Продажи: IV
Расходы:	р.30 000	р.111 000	р.290 000	р.280 000	р.300 000	р.230 000	р.140 000	р.390 000	р.40 000	р.40 000	р.40 000	р.40 000
Затраты на ПО			р.70 000	р.10 000								
Покупка ассетов		р.1 000	р.20 000	р.20 000								
Продвижение и реклама					р.40 000	р.40 000	р.40 000	р.40 000	р.40 000	р.40 000	р.40 000	р.40 000
Организационные					р.10 000			р.250 000				
Работа	р.30 000	р.110 000	р.200 000	р.250 000	р.250 000	р.190 000	р.100 000	р.100 000				
Доходы:	р.0	р.0	р.0	р.0	р.0	р.0	р.0	р.0	р.1 500 000	р.1 800 000	р.1 600 000	р.1 600 000
Продажа игры									р.1 000 000	р.1 000 000	р.800 000	р.800 000
Продажа предметов									р.500 000	р.800 000	р.800 000	р.800 000
ИТОГ	-р.30 000	-р.111 000	-р.290 000	-р.280 000	-р.300 000	-р.230 000	-р.140 000	-р.390 000	р.1 460 000	р.1 760 000	р.1 560 000	р.1 560 000
ИТОГ ОБЩИЙ	-р.30 000	-р.141 000	-р.431 000	-р.711 000	-р.1 011 000	-р.1 241 000	-р.1 381 000	-р.1 771 000	-р.311 000	р.1 449 000	р.3 009 000	р.4 569 000
									5000 игроков	8000 игроков	8000 игроков	8000 игроков
										5000 новых	4000 новых	4000 новых
										3000 старых	4000 старых	4000 старых

## ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Произошёл pivot и распад команды.

Работа над проектом ведётся с конца ноября, и за это время:

- создана рабочая презентация идеи и концепции
- разобрана целевая аудитория
- проведён CustDev
- проведены опросы и интервью на ЦА
- проведены встречи с инди-разработчиками игр по пайплайну разработки
- проработаны бизнес-план, финансовая модель, юнит-экономика
- составлен Концепт-документ
- разрабатывается Геймдизайн-документ

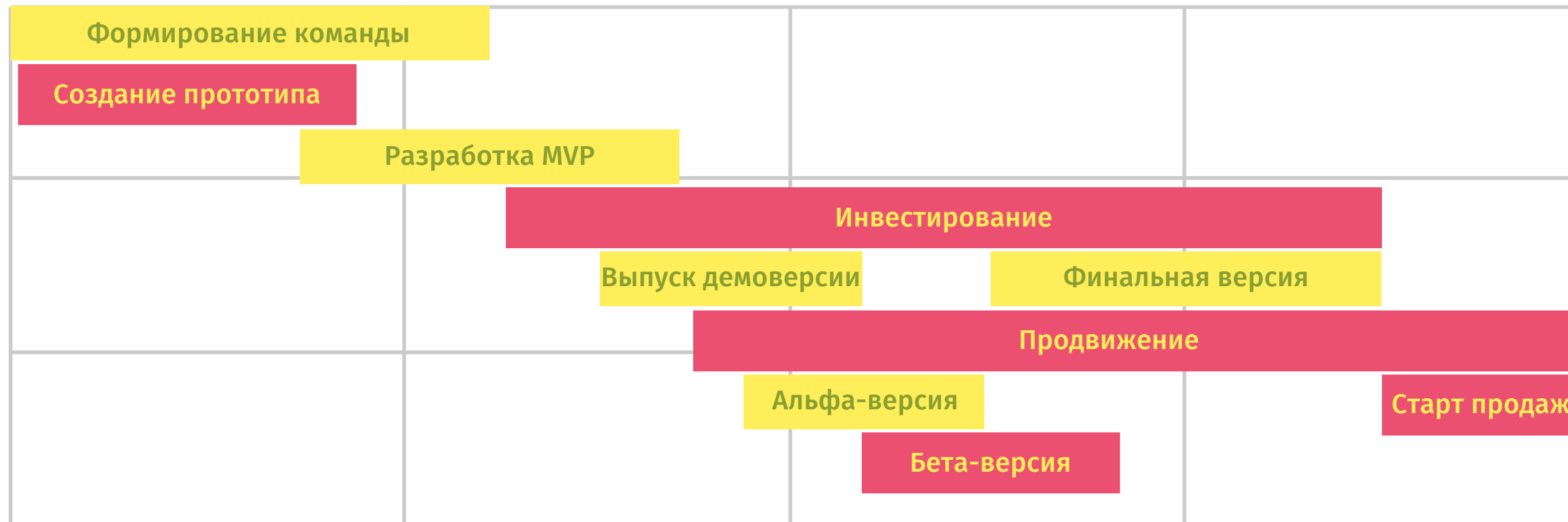
# ПЛАНЫ РАЗВИТИЯ

I квартал

II квартал

III квартал

IV квартал



# КОМАНДА



Даяна

Основатель  
Разработчик



В поиске

Художника  
Концепт-арты и  
эскизы



В поиске

3D-моделлера  
Создание  
контента



В поиске

Разработчика  
Программиро-  
вание

# ДОСТИЖЕНИЯ



Проект компьютерной приключенческой  
игры Decisland в жанре "Квест"

Доведён до стадии MVP



# КОНТАКТЫ

Телефон: +7 (925) 522-77-34

Email: [dayanatey083@gmail.com](mailto:dayanatey083@gmail.com)

Telegram: [@ThreightEE](https://www.t.me/ThreightEE)