

AI игровой движок  
для настольных  
игр

Большев Александр



A | GAMES  
ENGINE

# Я и Моя команда



Большев  
Иван  
CPO



Жулин  
Ланиил  
R&D Director



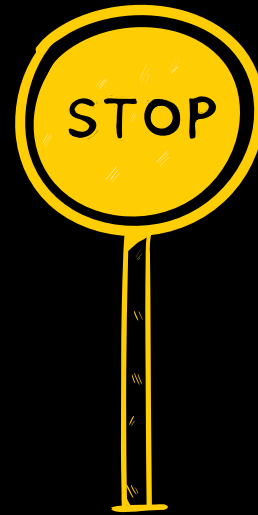
Большев  
Александр  
CMO

- Опыт в проектах **2** года
- Основатель **Предпринимательского клуба ФУ**
- Член совета **ОБКР**
- **ДПО** Технологического предпринимателя МГИМО

# Проблемы клиентов



Нет **новых**  
оригинальных  
игр

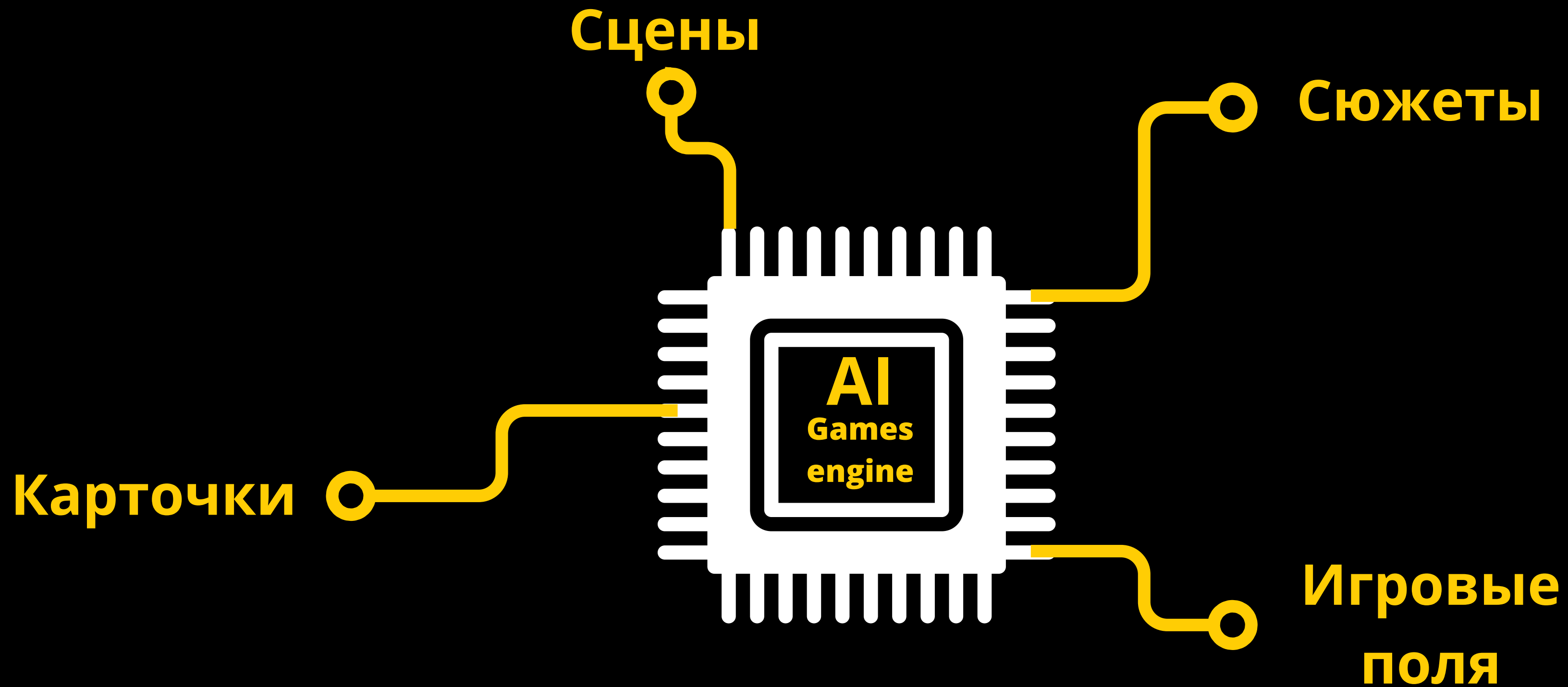


Ограниченность  
игры  
количеством  
**уникальных** карт



**Сложные**  
правила и  
непонятно как  
играть

# Что это?



# Как выглядит продукт

## Игровая таблица

Как ей правильно пользоваться - читай по кнопке

Как использовать?

### Ваши монстры:

Монстр	СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ИНТЕЛЛЕКТ	ЖИВУЧЕСТЬ (ТЕКУЩАЯ)	ЖИВУЧЕСТЬ (МАКС)	БРОНЯ
Глиаф	6	1	8	3	3	
Химентус	10	8	6	6	6	
Гиганот	6	7	6	7	7	
Фаргалон	10	8	2	4	4	

A | GAMES  
ENGINE



# Нейронстры

сбежавшие из нейросети

## комната



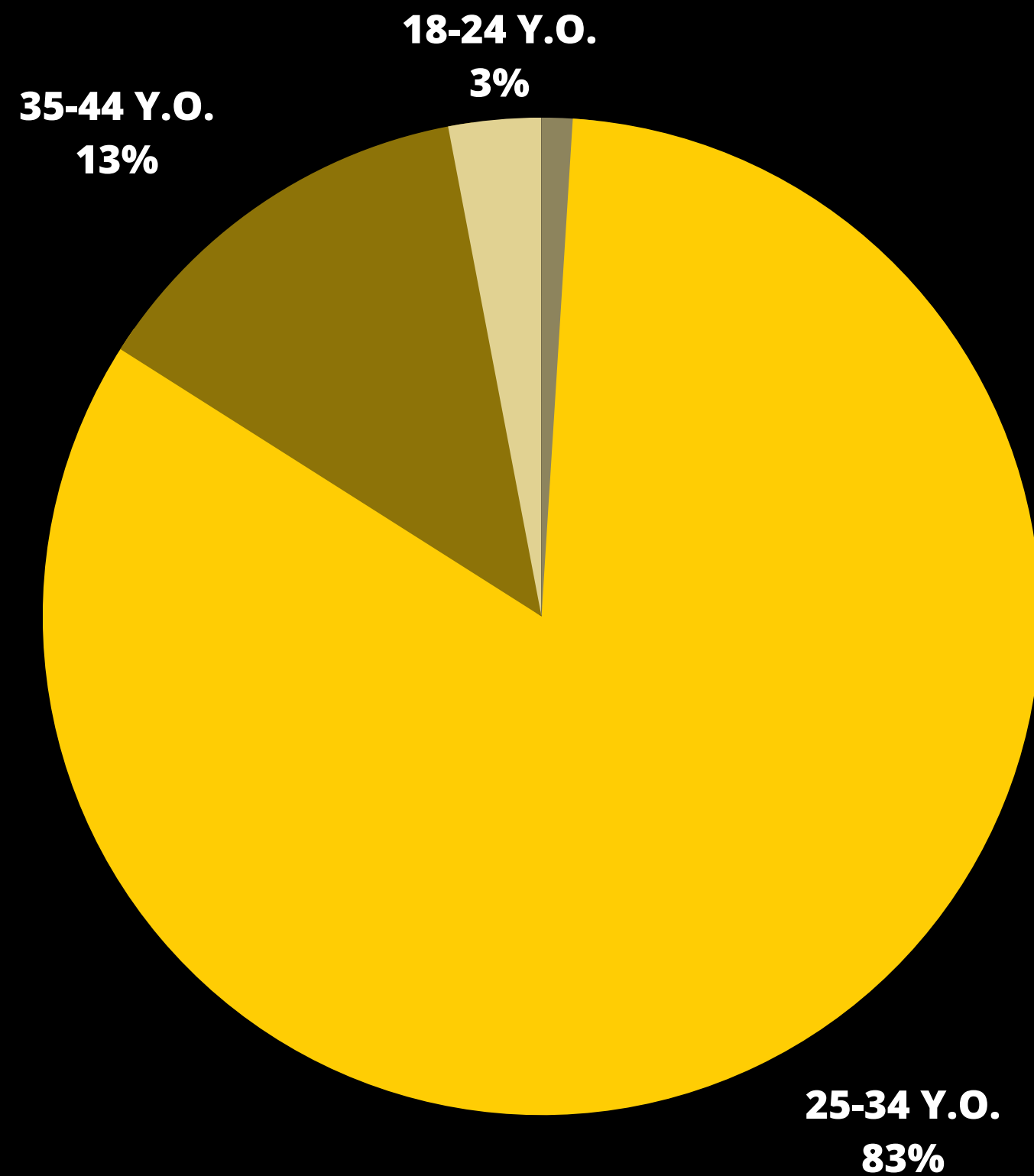
## ДНК



ES  
INE

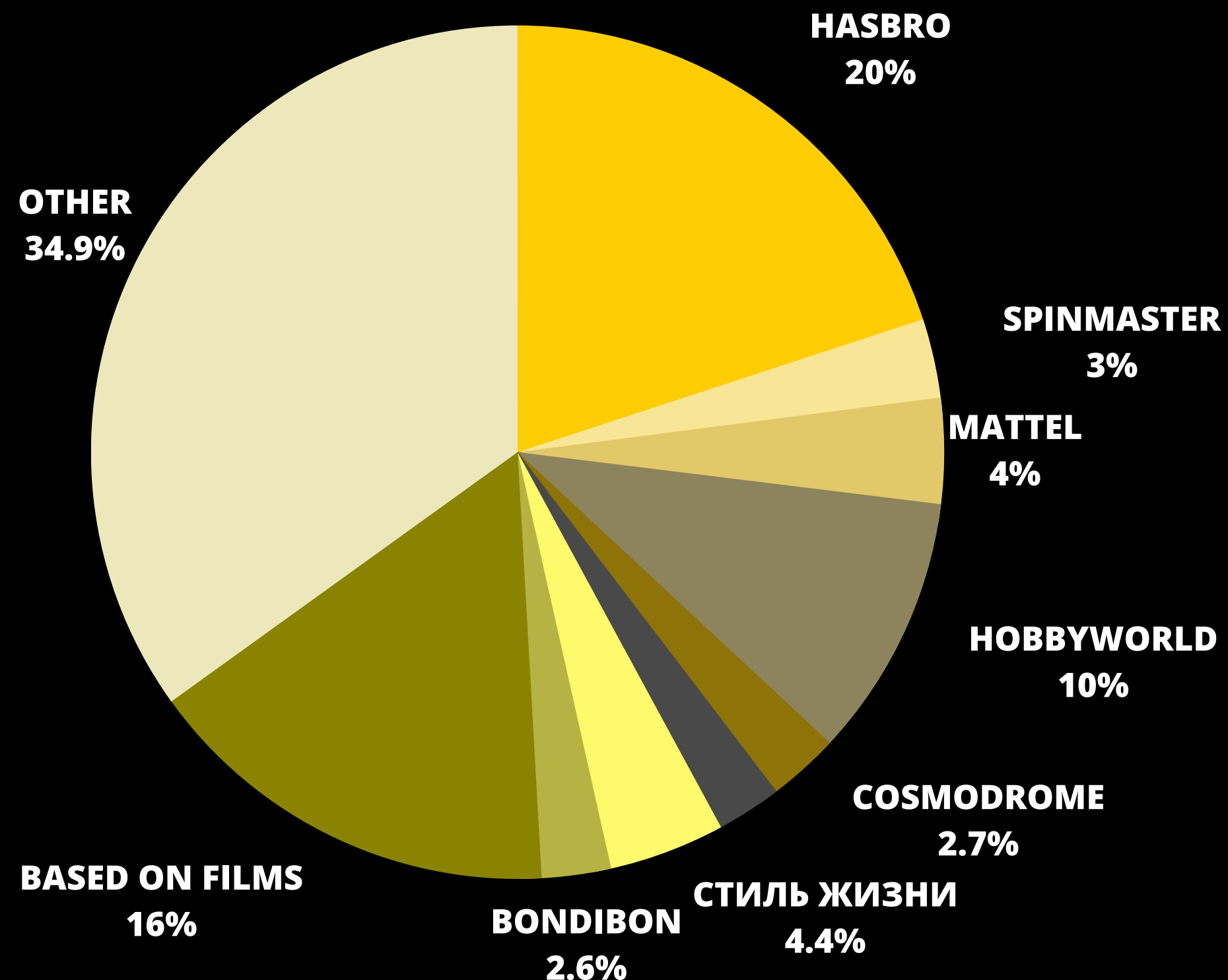
# Целевая Аудитория

- Люди 25-34 лет, любящие настольные игры
- Семьи с детьми
- Компании

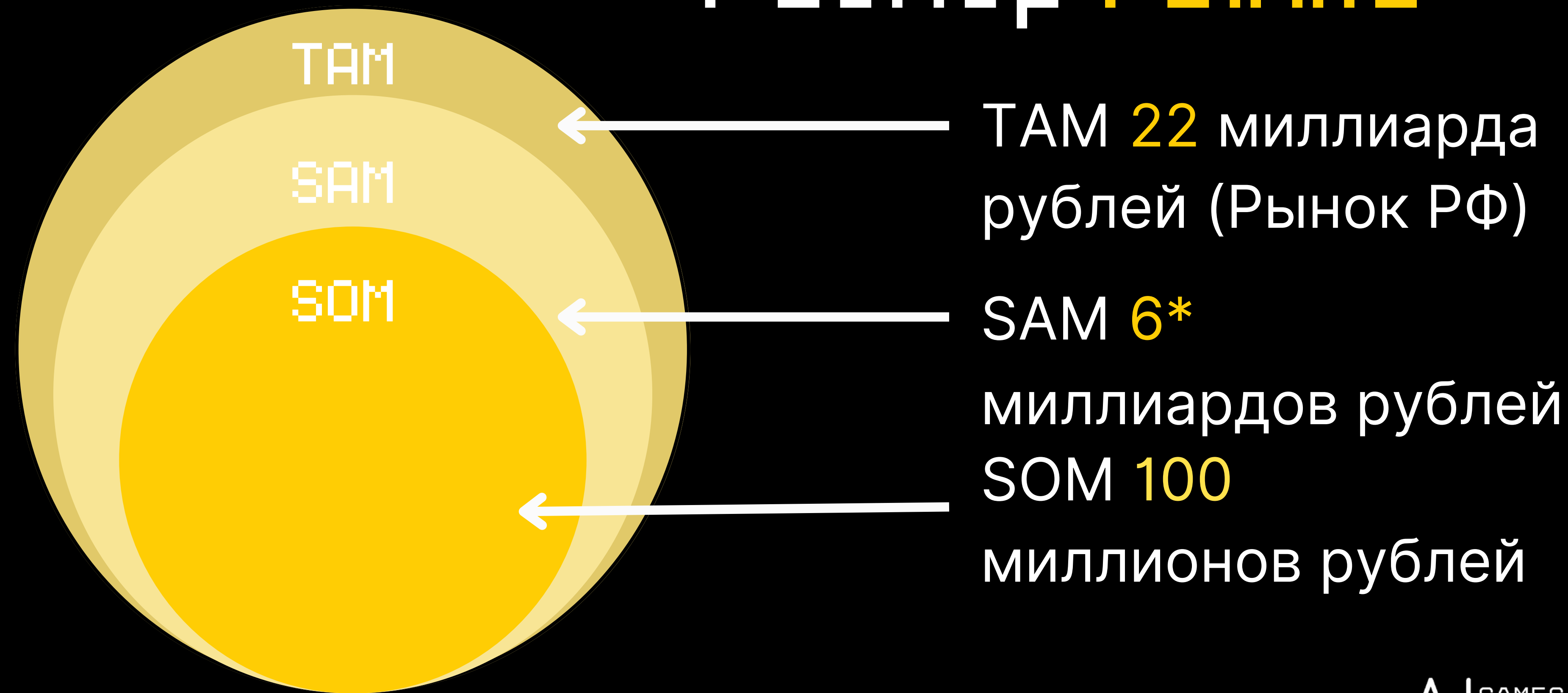


# РЫНОК

- Уход иностранных компаний
- Отсутствие технологий в настольных играх
- Разрыв новых контрактов по поставкам настольных игр



# Размер Рынка



\*расчитано на основе статистики о категория игр, которые выходят в год в среднем



# Конкуренты

- Производители настольных игр
- Студии гейм-дизайна

## Конкурентное преимущество

- Тренд на диджитализацию
- Уникальные механики

Какие игры?



Детские игры



Игры-стратегии, дорогой сегмент



Дешёвый сегмент, игры для развлечения, много иностранных контрактов



Игры с уникальными механиками

# Бизнес Модель

Развитие  
игрового  
движка

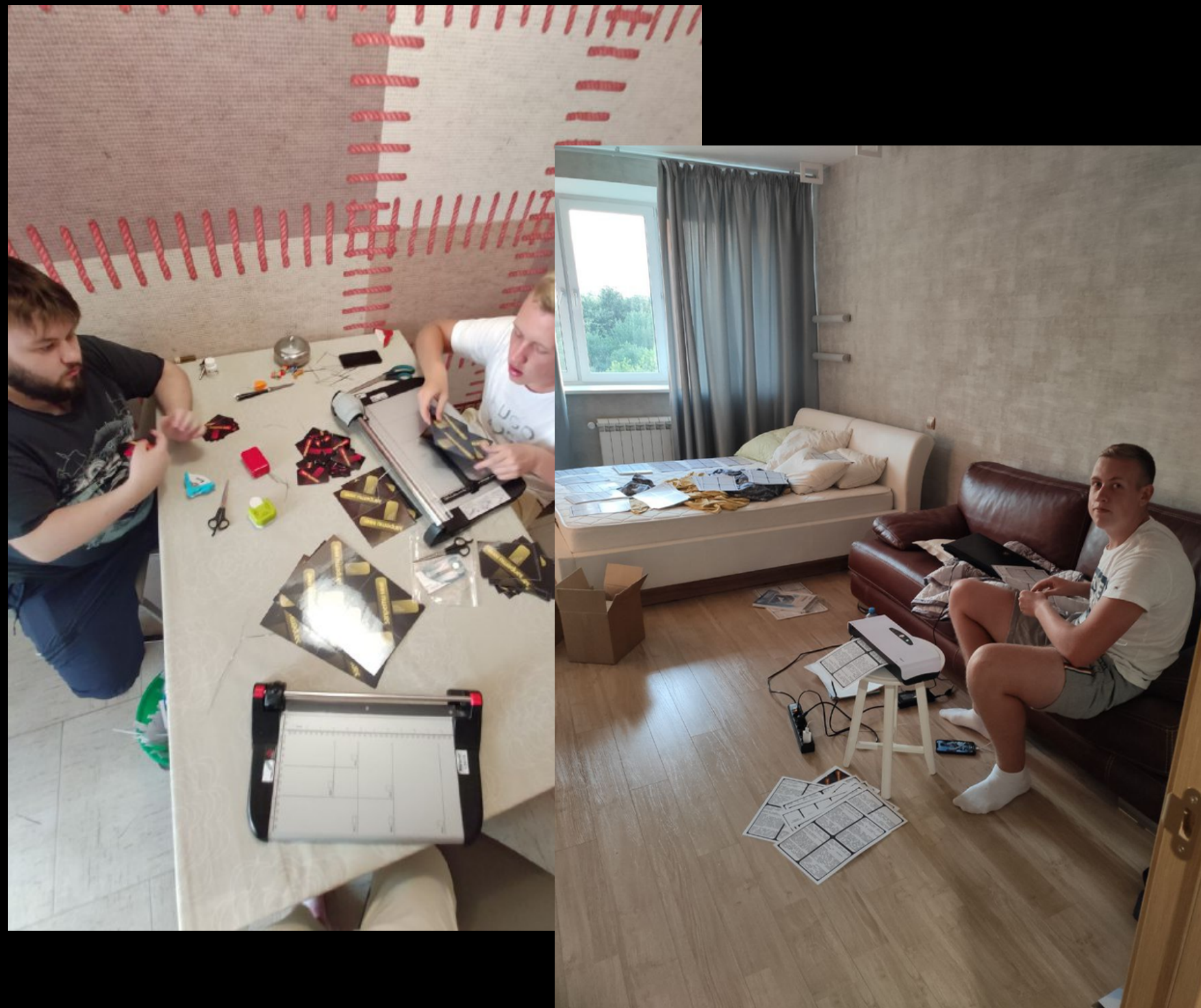
Производство  
собственных  
игр

Прямые  
продажи

Кооперация с  
компаниями,  
издательствами  
блогерами

Разработка  
под ключ

# Наш путь



# Наши достижения

- Дошли от стадии идеи к первым продажам
- Побывали на **2** выставках (ПК-ехро и "На связи" в Сколково)
- Выпускники предакселератора и акселератора MGIMO Ventures, акселерационной программы Финансового университета
- Собрали деньги на краудфандинге
- Выручка составляет около 200 тысяч рублей в среднем по году, рентабельность 10%

# Цель к ноябрю 2024 года

---

Выпустить еще **две**  
игры с нейросетями  
и другими  
технологиями

Перейти от сталин  
гаражников к  
производству с  
работниками и  
помещением

**5.000.000**

рублей выручки в  
месяц

# Чем помогут деньги?

---

-20% стоимости

печати

Больше

возможностей для

тестов



# ОНИ СМОГЛИ И МЫ СМОЖЕМ!



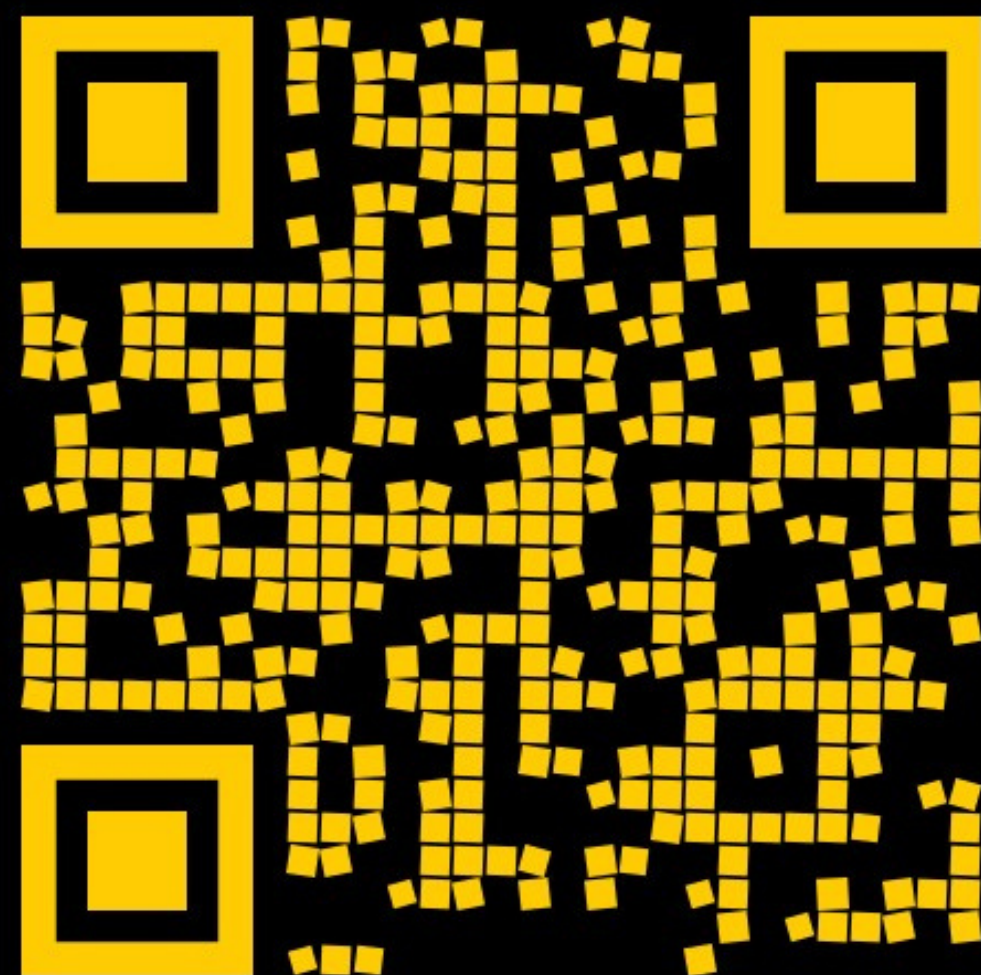
1976 Apple



2022 AI games

Подписывайся на

AI GAMES  
ENGINE



ТГ: @ivan\_bolshev

Mail: Ivan\_bolshev02@mail.ru