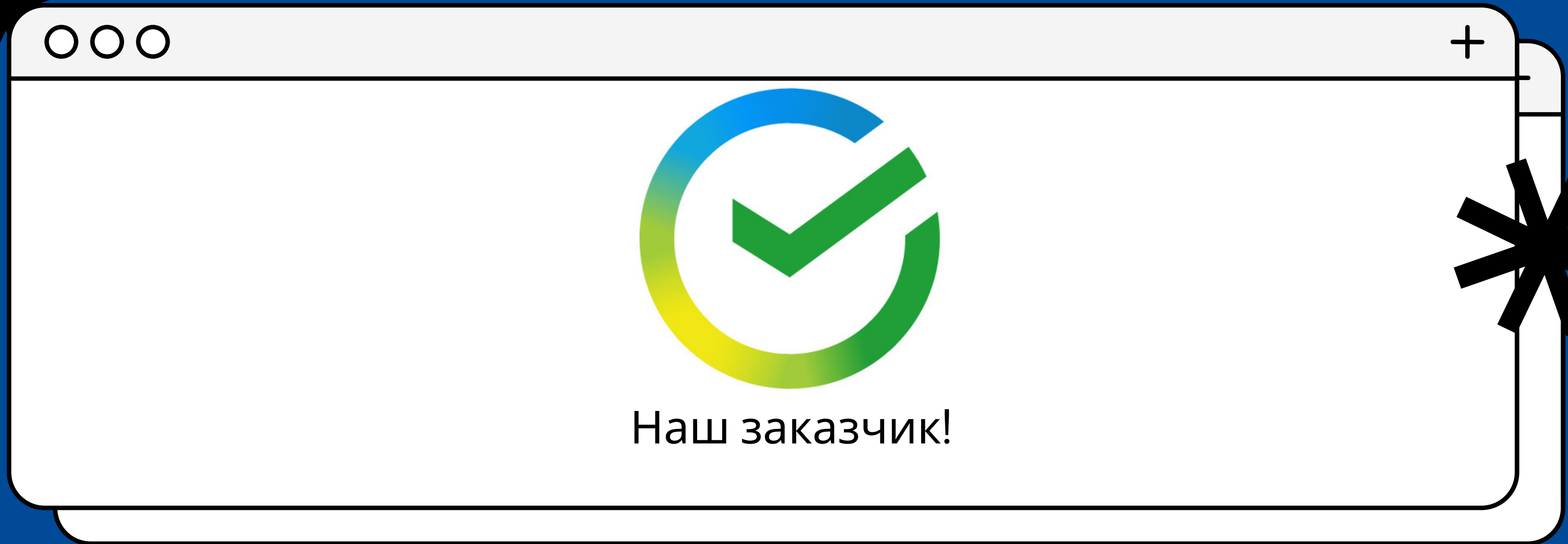
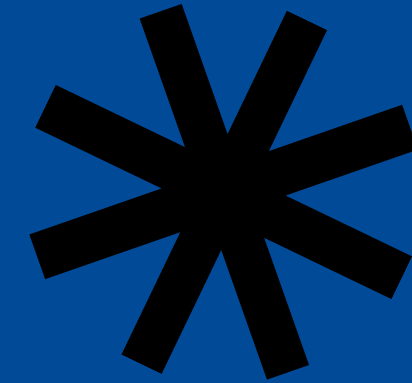
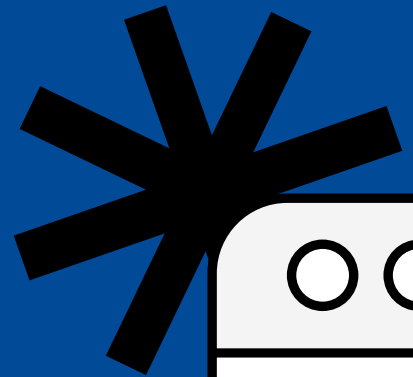


ESGame

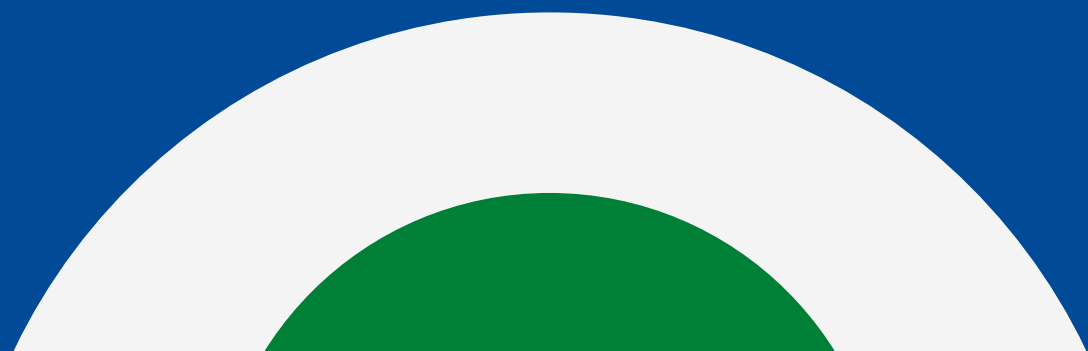
Search



Разработка Игры
ESGame



Наш заказчик!



Производится поиск **цели** ...

○○○

+

Повысить лояльность
молодой аудитории к
экосистеме Сбер
посредством **ESG**



Опрос более 30 респондентов 🔍

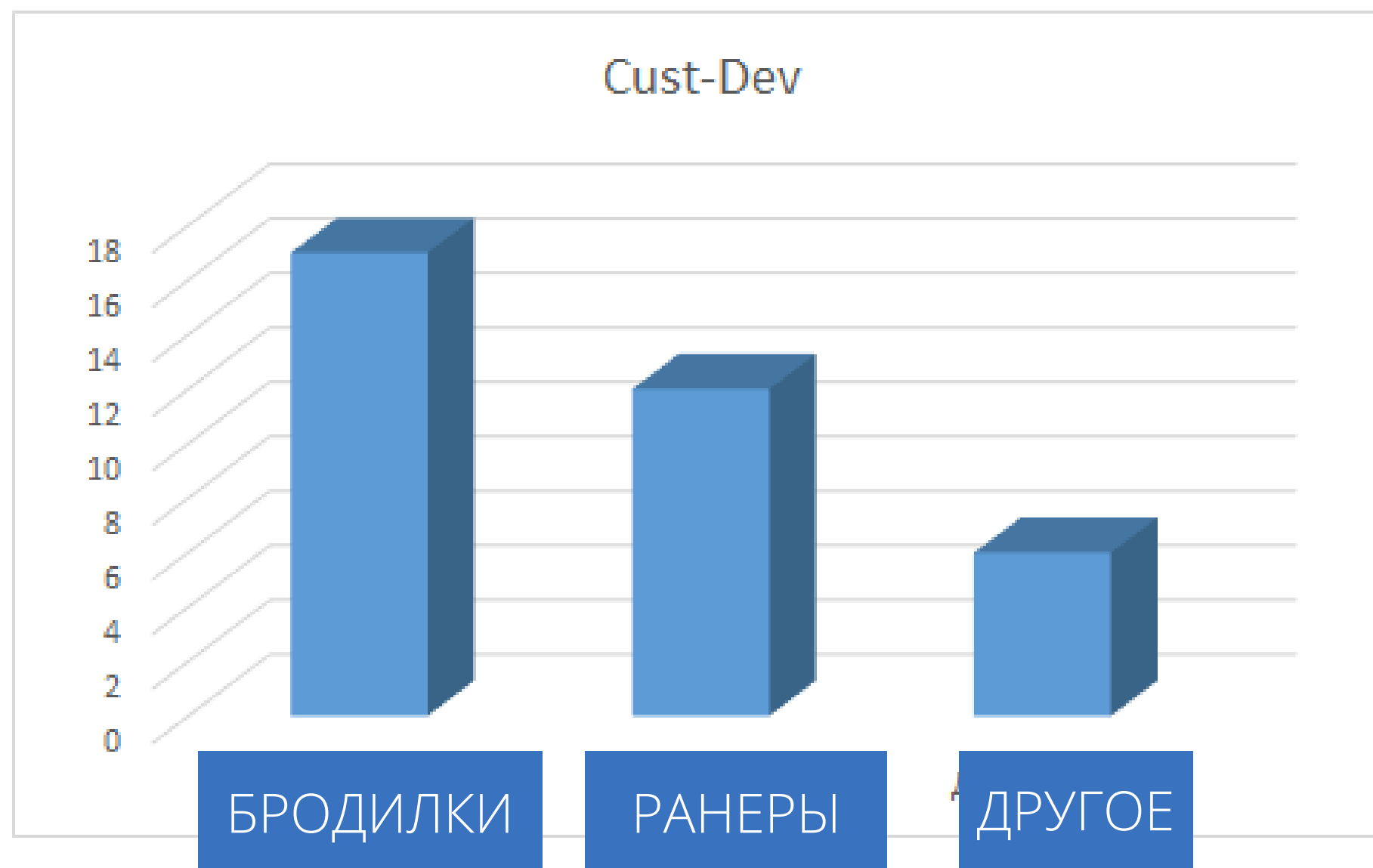
Cust - Dev

Два основных жанра:

- Аркады (ранеры)
- Приключения (адвенчура, бродилка, квест)

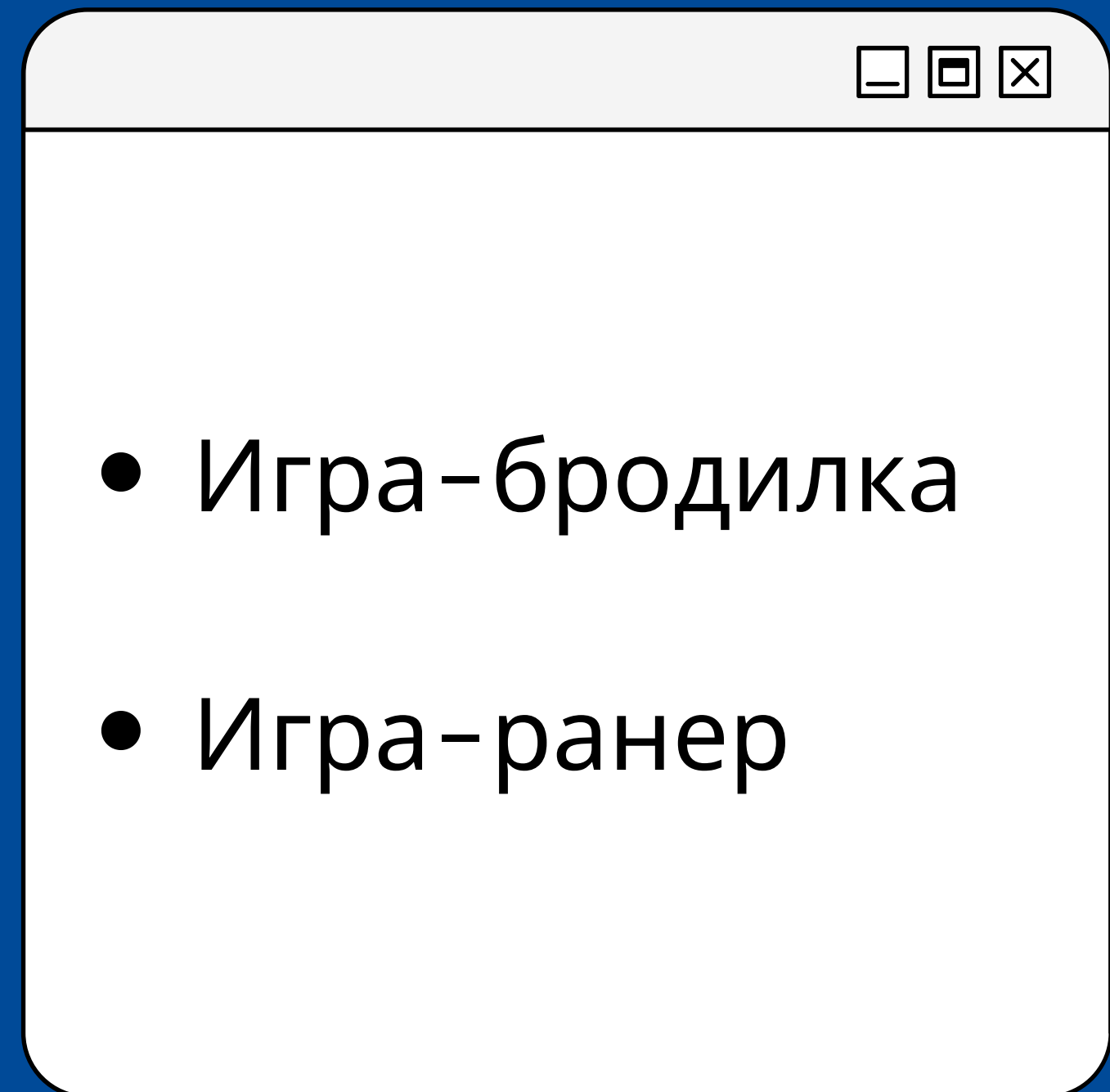
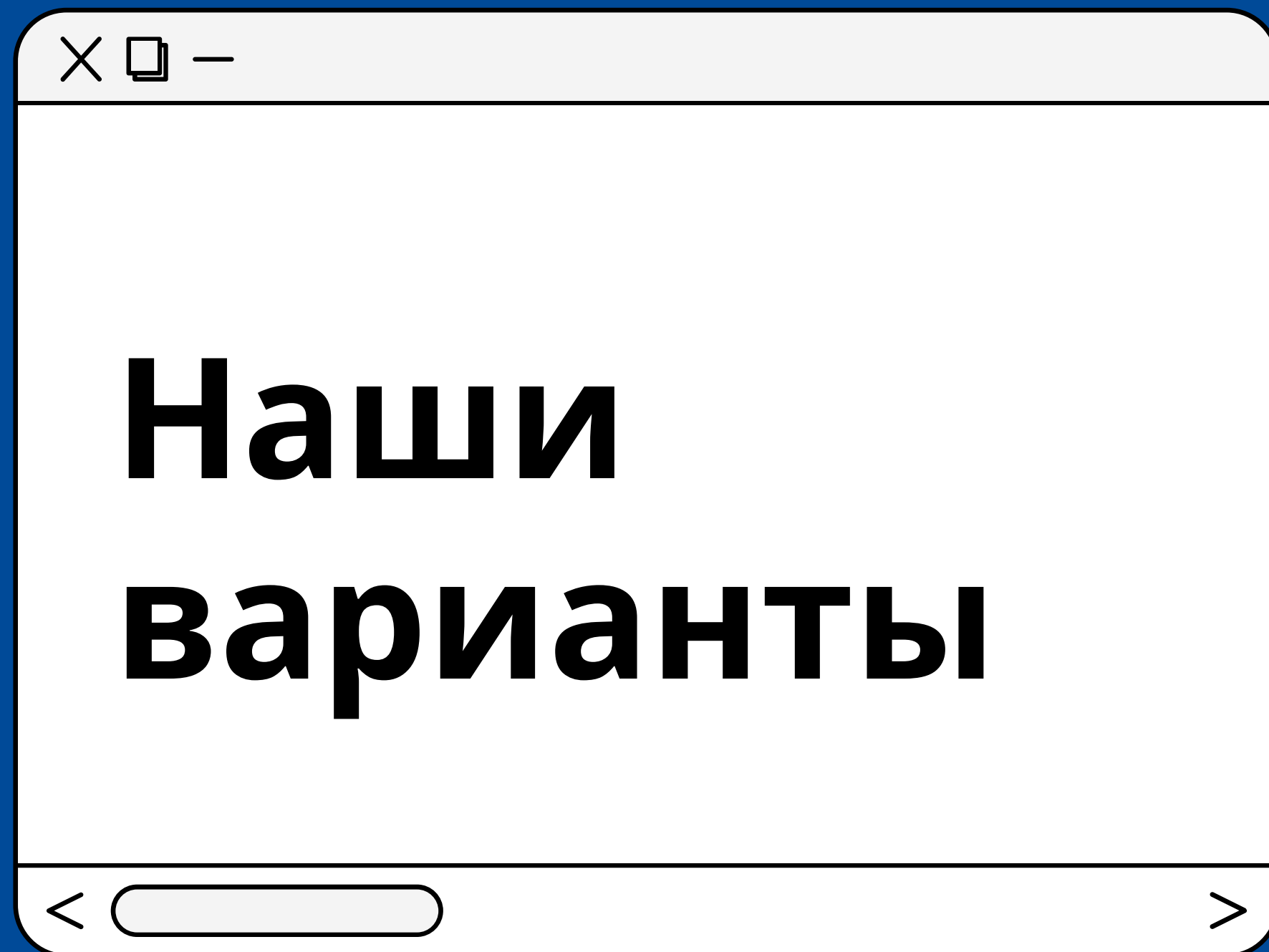
Наиболее частыми причинами
выбора игры были
"влияние друзей" и "элемент соревнования".

Search 



Save

Cancel



Преимущества и недостатки

Игра-бродилка 

ПРЕИМУЩЕСТВА

- Творческий потенциал
- Обучающие элементы

НЕДОСТАТКИ

- Высокий порог входа
- Трудоёмкость

Игра-ранер 

ПРЕИМУЩЕСТВА

- Простота
- Низкий порог входа
- Простота реализации

НЕДОСТАТКИ

- Меньше обучающих элементов

Наше решение!

Search



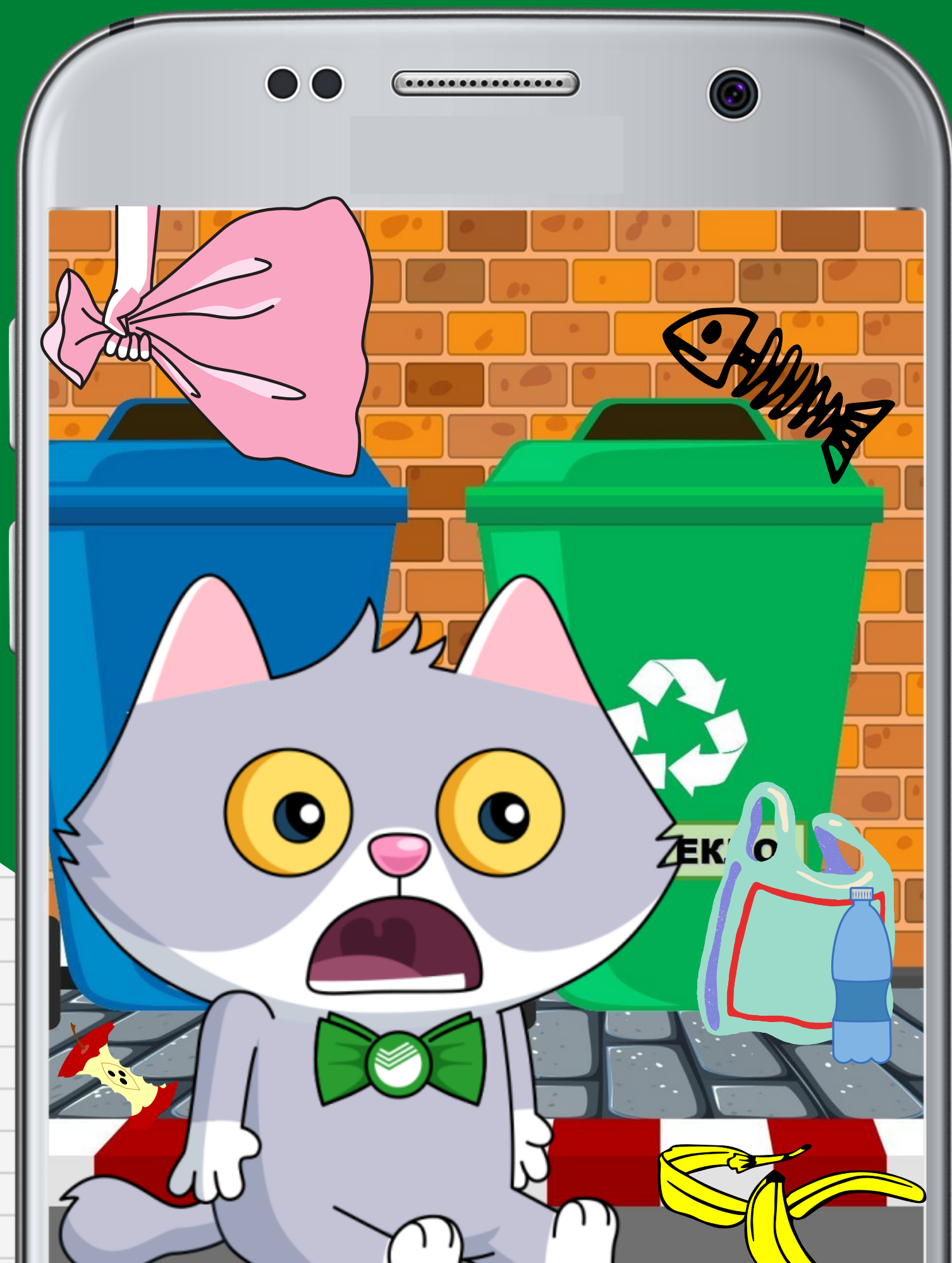
Ранер



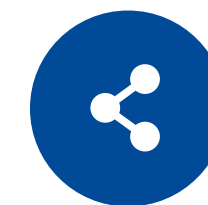
Бродилка

Save

Cancel



Геймплей



+ Появление мусора

+ Смахнуть в правильную корзину и получить баллы

+ Не смахнул - мусор падает!

+ Мусор завалил кота - конец игры!

+ Количество мусора ограничено

+ Получаем и тратим звезды для открытия новой локации

Ежегодно на Земле высаживается лишь 10%
от числа вырубленных в тот же срок деревьев





ИМЯ

64%



1056



2066



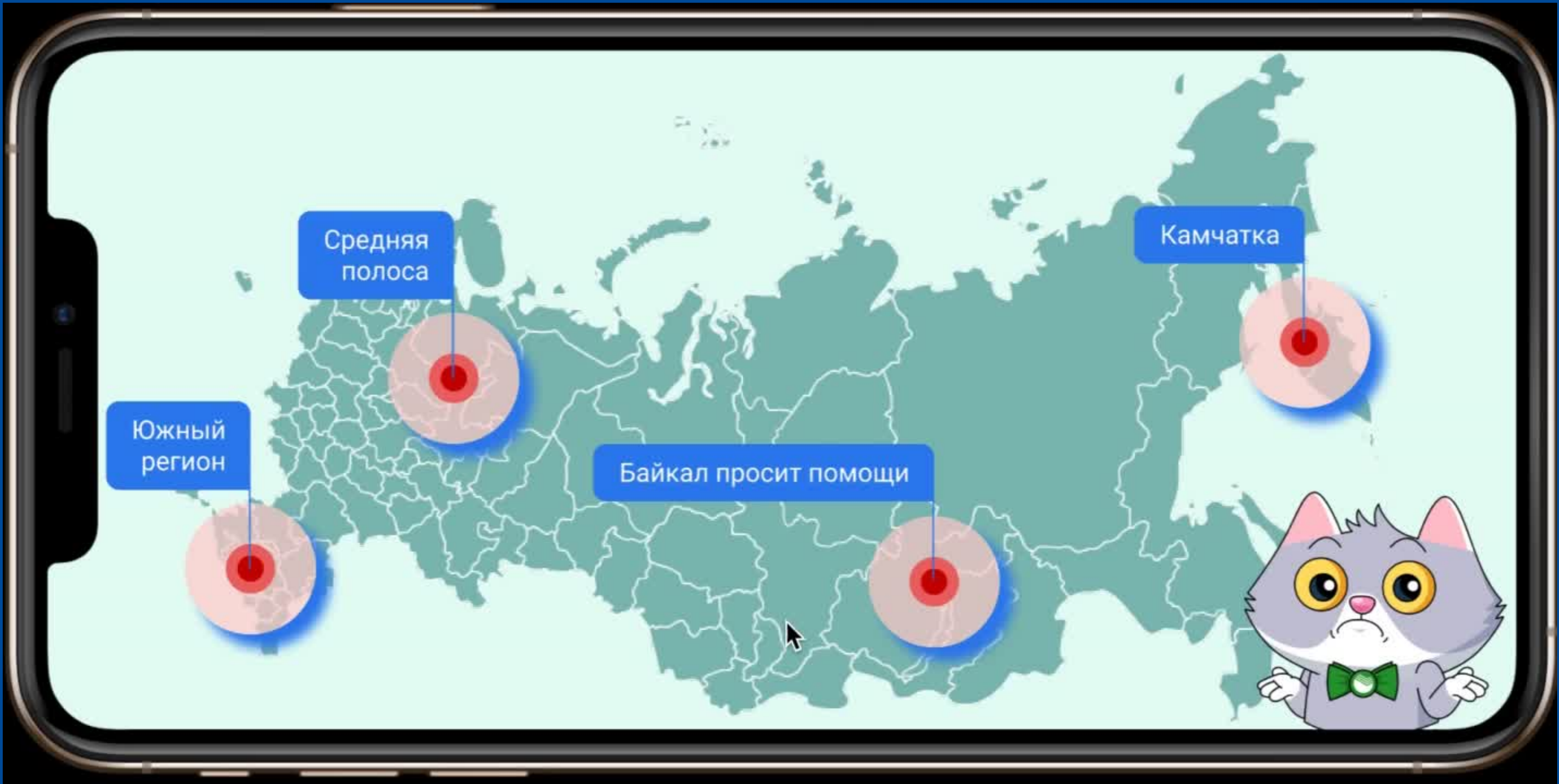
ЧАТ

КОМАНДА

ОПЦИИ



ИГРАТЬ



Южный регион

Средняя полоса

Байкал просит помощи

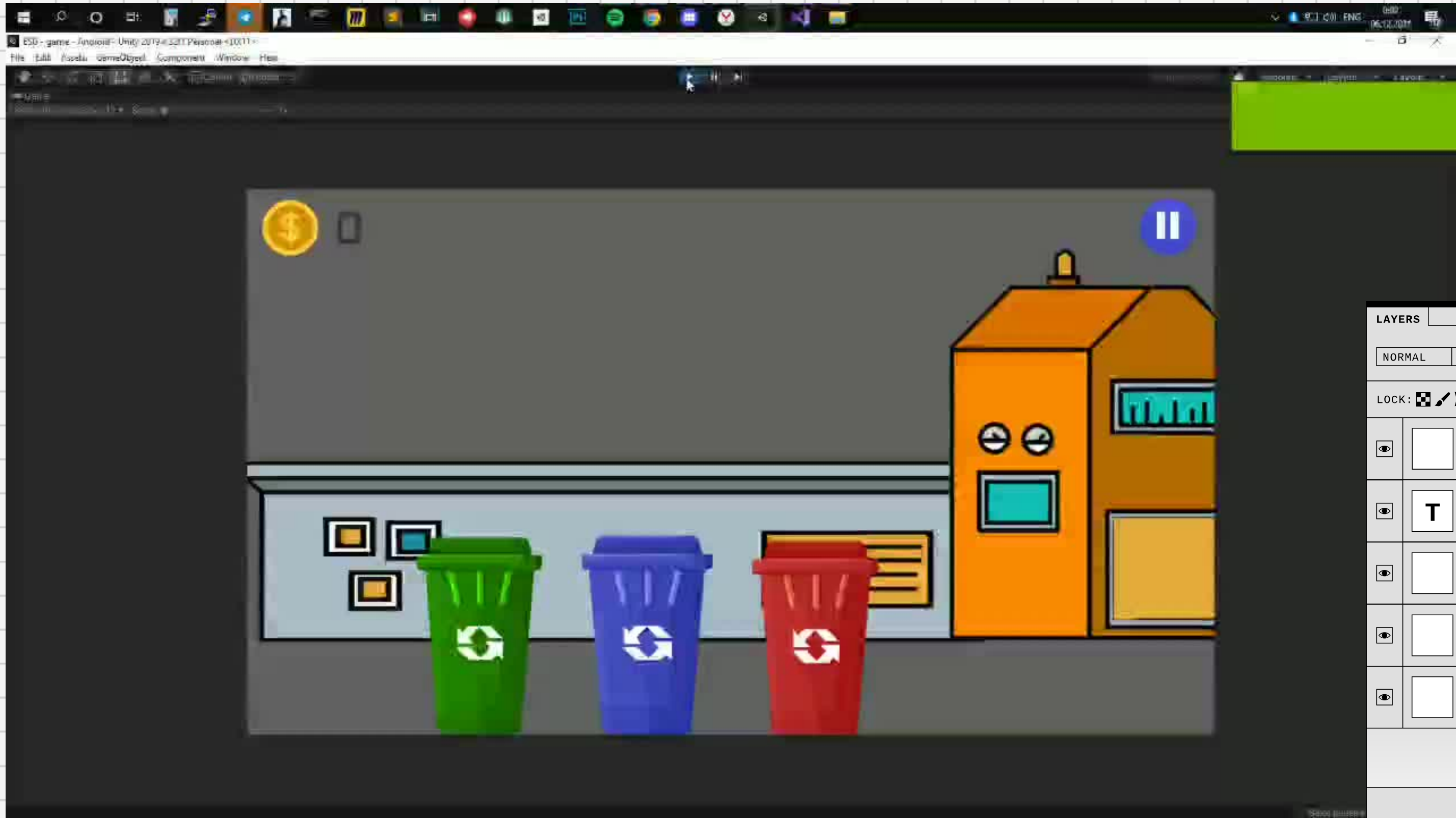
Камчатка





Успех - это умение
двигаться от
неудачи к неудаче,
не теряя
энтузиазма.





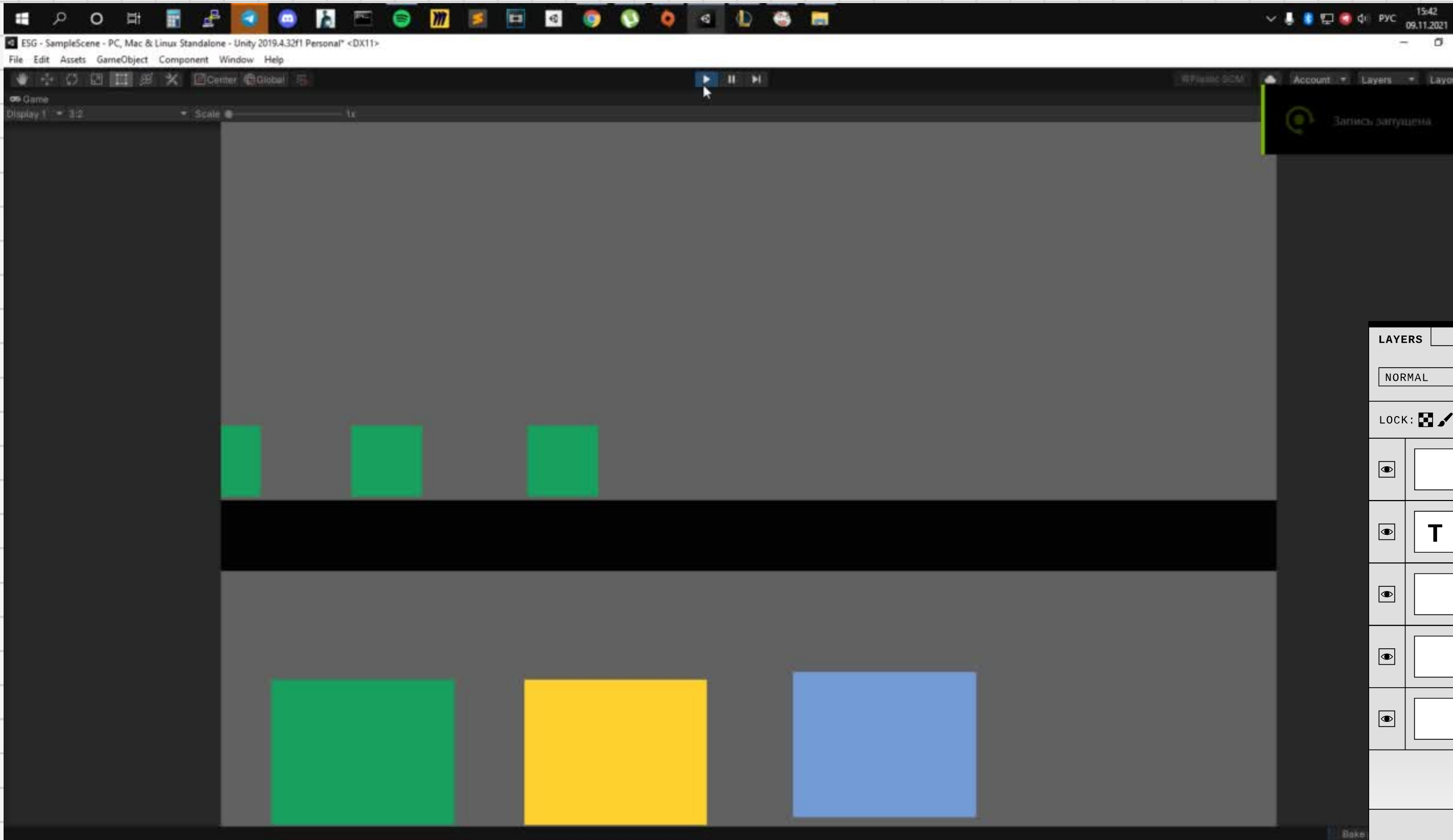
LAYERS

NORMAL ▾ OPACITY 100% ▾

LOCK: FILL 100% ▾

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LAYER 1 COPY
<input type="checkbox"/>	T	TEXT
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LAYER 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SMART OBJECT
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BACKGROUND <input type="checkbox"/>

fx



LAYERS

NORMAL ▾ OPACITY 100% ▾

LOCK: FILL 100% ▾

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LAYER 1 COPY
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	T TEXT
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	LAYER 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	SMART OBJECT
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BACKGROUND <input type="checkbox"/>

fx

Экономика проекта

Search



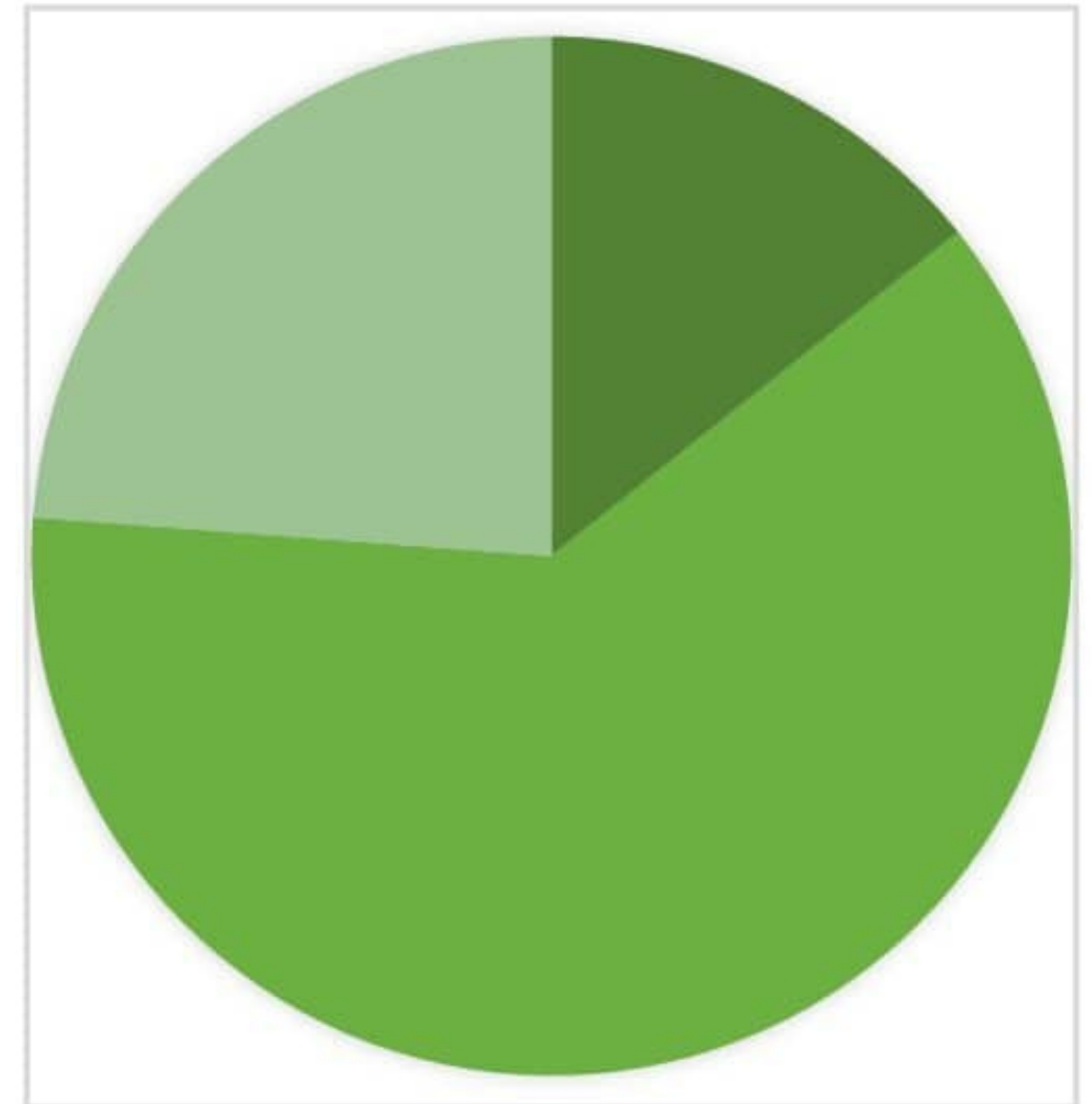
Смета расходов

Заработная плата	Кол-во сотрудников	З/П в месяц (тыс. руб.)	Расходы за 2 месяца (тыс. руб.)
гейм-дизайнер	1	120	240
программист	2	100	400
художник	1	75	150
звукооператор	1	50	100
ИТОГО бюджет проекта			890

Прогноз вовлечения пользователей

(на основе результатов продвижения СБЕРа среди молодежи в Тик-Ток)

Количество человек скачавших игру	1 млн
Обязательно воспользуются услугами Сбера	15%
Возможно воспользуются услугами Сбера	65%
Точно не будут пользоваться услугами Сбера	25%

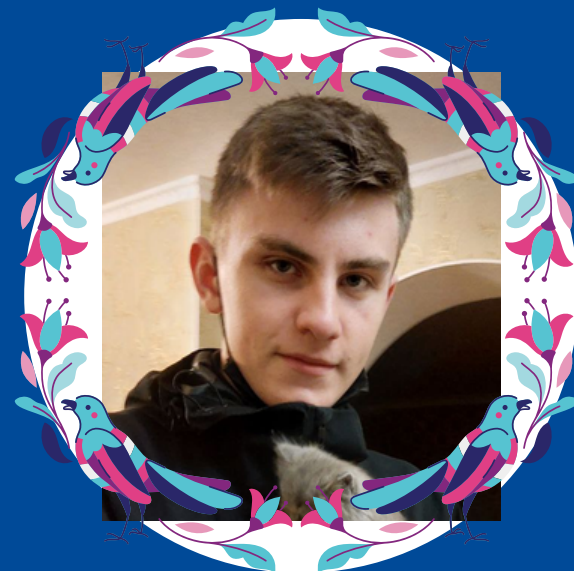


Команда

Search



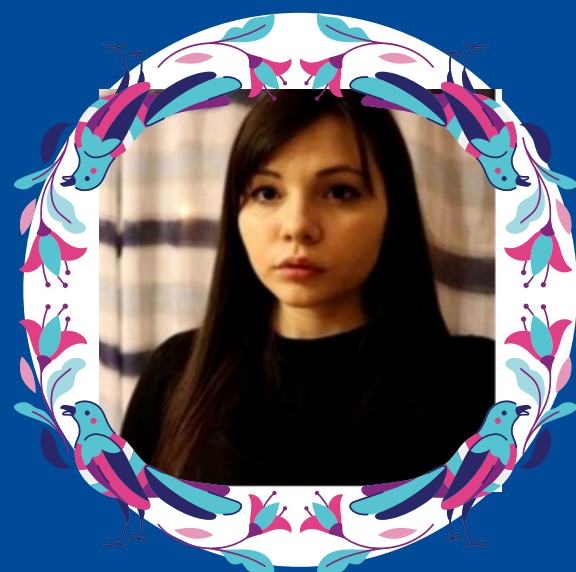
Тепляков Виталий
спикер



Суботин Владислав
разработчик



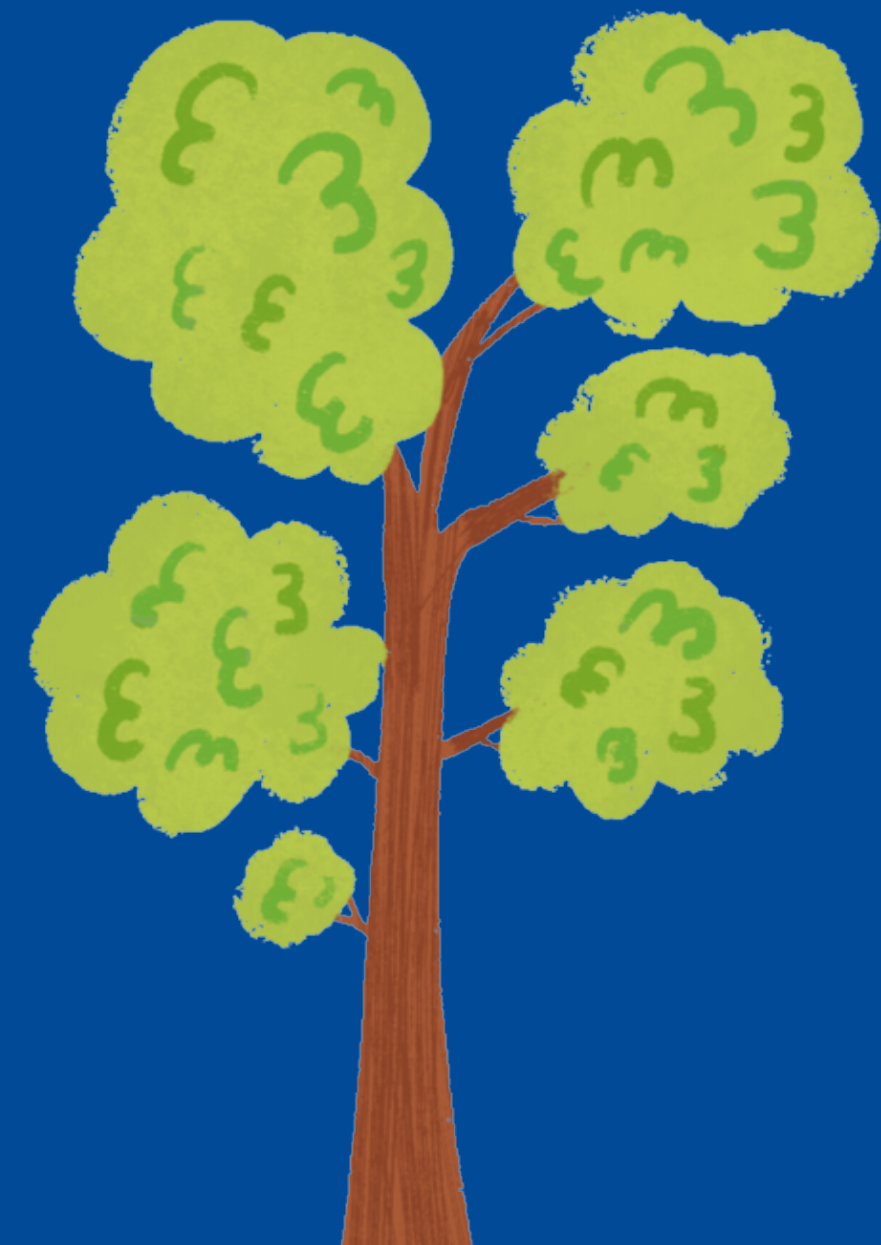
Пузикова Юля
редактор



Баркенхоева Асмалика
разработчик

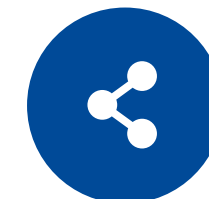


Воробьев Юрий
наставник





ИТОГИ



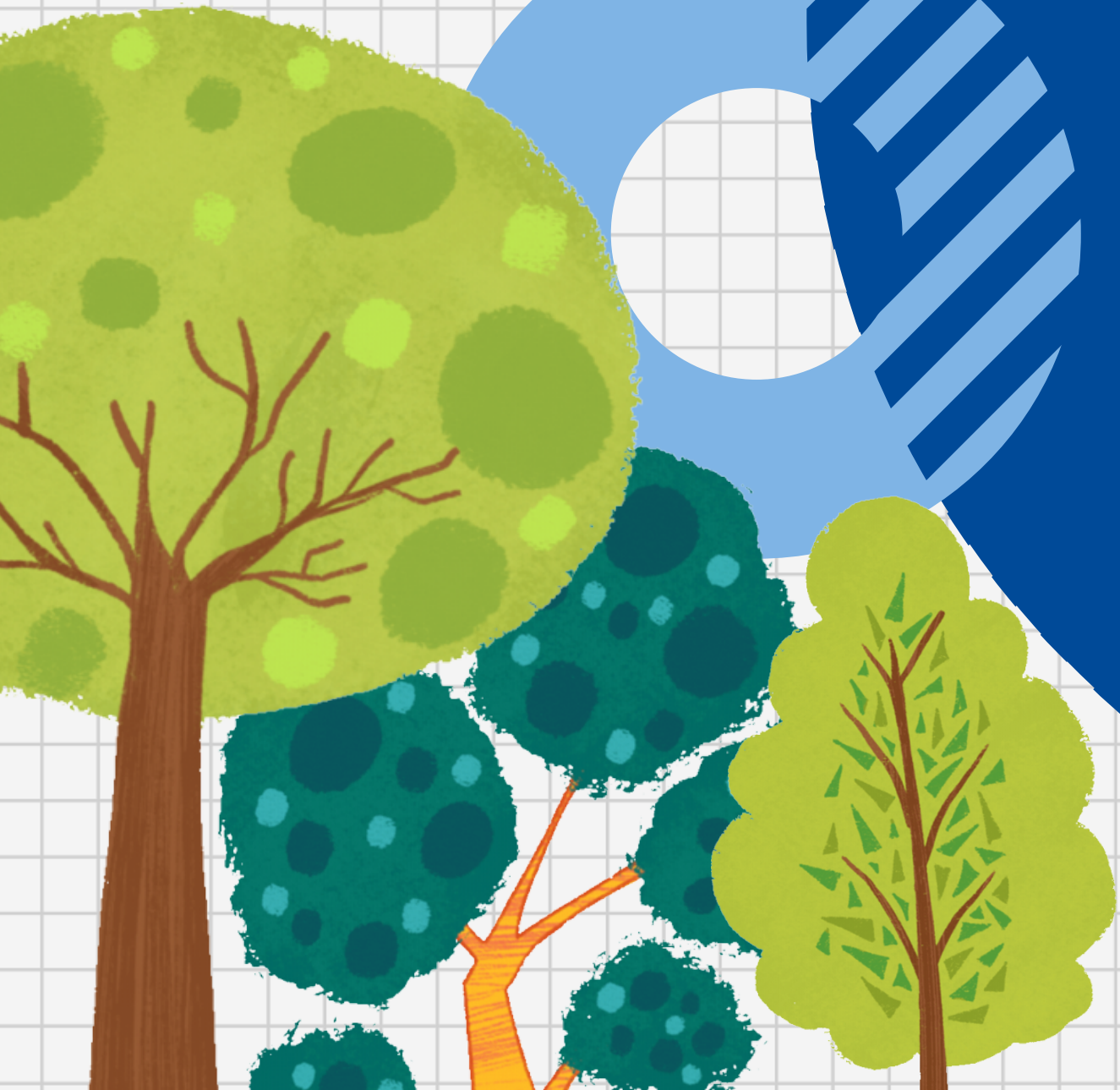
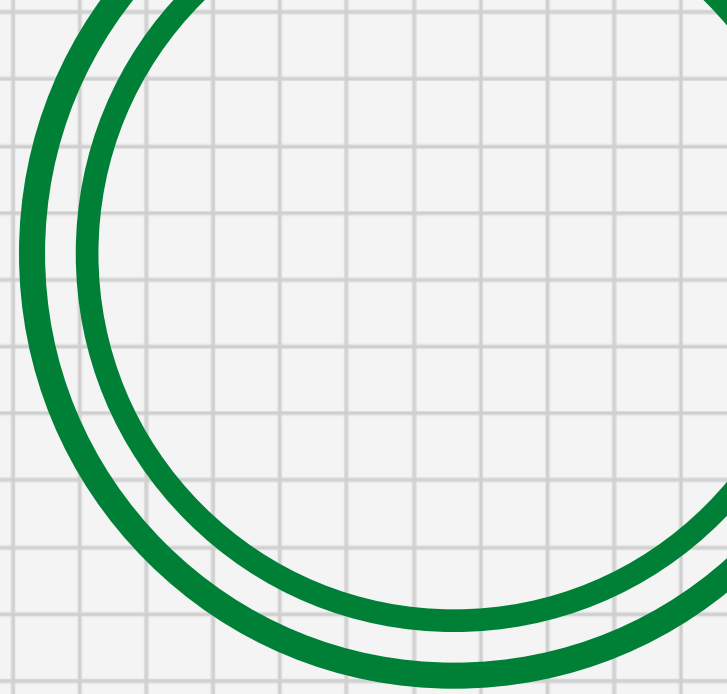
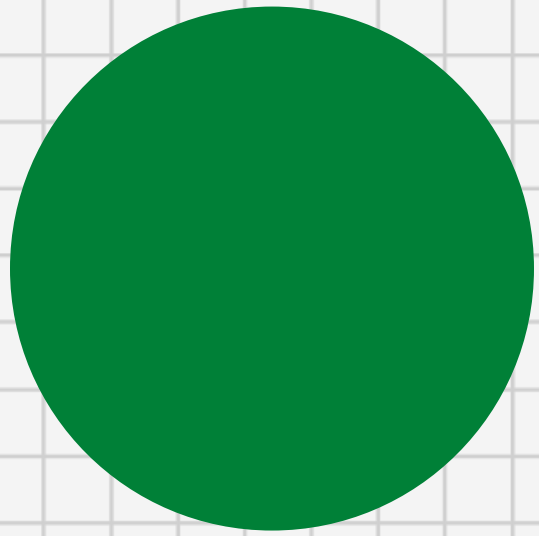
+ Новый опыт

+ Проведенный Cust-Dev

+ Четко проработанная концепция

+ Расчитанная экономика проекта

+ Готовое MVP



Let's play