

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РОССИЙСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Г.В. ПЛЕХАНОВА»**

Факультет «Плехановская школа бизнеса «Интеграл»

Кафедра рекламы, связей с общественностью и дизайна

«Допустить к защите»

И.о. заведующий кафедрой рекламы, связей  
с общественностью и дизайна

В.П. Бабарыкин

«\_\_»\_\_\_\_\_ 2026 г.

**Выпускная квалификационная работа**

Направление 54.03.01 «Дизайн»

профиль «Графический дизайн»

ТЕМА: Стартап-проект дизайн-концепта видеоигры “МЕЖ ДВУХ МИРОВ”

Выполнила обучающаяся Мурашова Светлана Владимировна

Группа 15.07В-ДИ1у/22б

Научный руководитель

выпускной квалификационной работы

в формате стартапа, старший преподаватель

Лагутина Мария Александровна\_\_\_\_\_

(подпись)

Автор Мурашова Светлана Владимировна\_\_\_\_\_

(подпись)

Москва – 2026

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>                                          | <b>2</b>  |
| <b>ГЛАВА 1. БИЗНЕС-ИДЕЯ СТАРТАП-ПРОЕКТА.....</b>              | <b>4</b>  |
| 1.1. Общая характеристика стартап-проекта.....                | 4         |
| 1.2. Описание продукта.....                                   | 7         |
| 1.3. Маркетинговый анализ, стратегия и сбыт продукта.....     | 11        |
| <b>ГЛАВА 2. БИЗНЕС-МОДЕЛЬ СТАРТАП-ПРОЕКТА.....</b>            | <b>18</b> |
| 2.1 Производственный план.....                                | 18        |
| 2.2 Организационный план.....                                 | 21        |
| 2.3 Финансовый план.....                                      | 28        |
| <b>ГЛАВА 3. ОЦЕНКА СТАРТАП-ПРОЕКТА.....</b>                   | <b>33</b> |
| 3.1 Направленность, эффективность, конкурентоспособность..... | 33        |
| 3.2. Проектные риски стартап-проекта «Меж двух миров».....    | 37        |
| <b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>                                        | <b>45</b> |
| <b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....</b>                  | <b>48</b> |
| <b>ПРИЛОЖЕНИЯ.....</b>                                        | <b>53</b> |

## ВВЕДЕНИЕ

В современном мире видеоигры превратились из простого развлечения в мощный инструмент культурного влияния и передачи ценностей. Они стали неотъемлемой частью массовой культуры, способной не только развлекать, но и просвещать, развивать критическое мышление и погружать в уникальные миры, основанные на различных культурных кодах.

Особую актуальность приобретает вопрос переосмысления национального культурного наследия в современных форматах. Русский фольклор, богатый мифами, легендами и сказками, представляет собой неисчерпаемый источник вдохновения для создания уникальных игровых проектов. При этом важно не просто перенести традиционные сюжеты в цифровой формат, но и создать современное осмысление, актуальное для сегодняшней аудитории.

**Актуальность** данного исследования обусловлена растущим интересом к национальной культуре в контексте цифровой среды и необходимостью сохранения культурного наследия в новых форматах. Создание видеоигры как способа переосмысления фольклорных мотивов отвечает современным тенденциям развития игровой индустрии и запросам аудитории[19].

Степень разработанности проблемы исследования определяется следующими факторами:

- Недостаточной изученностью методов внедрения культурного кода в игровые механики
- Отсутствием комплексных исследований по адаптации фольклорных мотивов в современных видеоиграх
- Потребностью в разработке новых подходов к сохранению и трансляции культурного наследия

**Объект исследования** — вопросы проектирования компьютерной игры как стартап-проекта, направленного на создание уникального игрового

продукта, объединяющего современные игровые механики с элементами славянского фольклора и мифологии.

**Предмет исследования** — принципы и методы проектирования компьютерной игры "Меж двух миров" в формате стартап-проекта, объединяющего современные игровые механики с мотивами и эстетикой славянской мифологии.

**Цель работы** — разработка и создание видеоигры «Меж двух миров» (Between two worlds)

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- Исследовать теоретические основы создания видеоигр и их культурного контекста
- Проанализировать особенности русского фольклора как основы игрового нарратива
- Разработать концепцию игрового мира с двумя параллельными реальностями
- Создать механику взаимодействия между игровыми мирами
- Реализовать визуальный стиль, отражающий фольклорную основу
- Протестировать и доработать прототип игры

Практическая значимость работы заключается в создании уникального игрового продукта, способного не только развлекать, но и знакомить аудиторию с элементами русского фольклора в современном прочтении. Проект может стать примером успешного синтеза традиционной культуры и современных технологий.

Методологической основой исследования послужили методы системного анализа, проектирования игровых механик, а также методы визуализации и реализации игровых концепций.

## **ГЛАВА 1. БИЗНЕС-ИДЕЯ СТАРТАП-ПРОЕКТА**

### **1.1. Общая характеристика стартап-проекта**

Стартап-проект представляет собой разработку компьютерной игры «Меж двух миров» в жанре Action-RPG с элементами метроидвании и визуальной новеллы. Проект направлен на создание уникального игрового продукта, который сочетает современные игровые механики с элементами славянского фольклора и мифологии. Основная идея проекта заключается в создании интерактивной среды, где игроки могут погрузиться в атмосферу древних славянских легенд и мифов, одновременно наслаждаясь современным игровым процессом[2].

В современных условиях наблюдается растущий тренд на использование национальных мотивов в игровой индустрии. Проект отвечает на запрос рынка по созданию аутентичных игровых продуктов, основанных на культурном наследии. Использование славянской мифологии позволяет создать уникальный продукт с высоким потенциалом коммерциализации как на внутреннем, так и на международном рынке.

Говоря про основные характеристики проекта, то следует отметить:

Целевое назначение: создание компьютерной игры с глубоким сюжетом и проработанной вселенной, основанной на славянской мифологии.

Платформа реализации: ПК (с возможностью последующей адаптации на консоли).

Технологическая база: Unity/GameMaker Studio с использованием современных инструментов разработки.

Уникальное торговое предложение: интеграция славянской мифологии в современный игровой формат с сохранением аутентичности культурных элементов.

Продолжительность геймплея: более 10 часов основного сюжета с дополнительными квестами и контентом

Режим игры: однопользовательский с возможностью расширения до мультиплеера.

Игровая механика: сочетание Action-RPG, элементов метроидвании и визуальной новеллы с уникальными механиками, основанными на славянской мифологии

Сюжетная линия: путешествие между мирами Яви и Нави с глубоким нарративом и проработанными персонажами

Система развития: нелинейная прокачка персонажа с возможностью выбора различных путей развития

Визуальный стиль: славянская эстетика в современной графике с использованием традиционных орнаментов и символов

Звуковое оформление: оригинальное музыкальное сопровождение, созданное с учетом славянских мотивов[3]

В современных условиях разработки игр критически важно обеспечить оптимальную работу продукта на различных платформах. Для реализации проекта «Меж двух миров» потребуется создание комплексной технической инфраструктуры, включающей:

- ☐ Серверное обеспечение для хостинга игровых серверов и хранения данных;
- ☐ Система обновлений с автоматическим патчингом;
- ☐ Античит-система для защиты от нечестной игры;
- ☐ Система аналитики для сбора данных об игровом процессе;
- ☐ Платёжная система для внутриигровых покупок.

Особое внимание уделяется оптимизации под различные конфигурации:

- ☐ Поддержка широкого спектра видеокарт и процессоров;
- ☐ Адаптация под разные разрешения экрана;
- ☐ Оптимизация потребления ресурсов;
- ☐ Поддержка различных аудиоустройств.

Процесс разработки игры включает несколько ключевых этапов:

Подготовительный этап: разработка детального геймдизайн-документа, создание прототипов ключевых механик, формирование команды разработчиков.

Основной этап: разработка игрового контента, включая уровни, персонажей, сюжетные линии и игровые механики.

Тестирование: проведение внутреннего и внешнего тестирования с целью выявления и исправления ошибок.

Финальный этап: полировка игры, подготовка к релизу, создание маркетинговой кампании.

Успешная реализация проекта требует комплексного подхода к обеспечению ресурсами:

Человеческие ресурсы: команда профессиональных разработчиков, включая геймдизайнеров, программистов, художников, сценаристов и звукорежиссеров.

Материальные ресурсы: современное программное обеспечение, оборудование для разработки и тестирования.

Финансовые ресурсы: стартовый капитал, привлеченные инвестиции, гранты и субсидии.

При реализации проекта необходимо учитывать возможные риски:

Технологические риски: сложность реализации некоторых механик может быть снижена за счет поэтапной разработки и тестирования.

Рыночные риски: высокая конкуренция в жанре может быть компенсирована уникальным предложением и качественным маркетингом.

Временные риски: возможные задержки в разработке могут быть минимизированы за счет четкого планирования и управления проектом.

Финансовые риски: превышение бюджета может быть предотвращено за счет тщательного планирования расходов и привлечения дополнительных инвестиций.

Проект направлен на достижение следующих результатов:

Основной результат: создание качественной игры с уникальным контентом, способной привлечь внимание как отечественных, так и зарубежных игроков.

Экономические показатели: достижение точки безубыточности в течение первого года после релиза.

Рыночные показатели: выход на целевую аудиторию с планируемым охватом 100 000+ игроков.

Репутационные показатели: создание узнаваемого бренда и формирование лояльного сообщества игроков.

Социальные показатели: популяризация славянской культуры и фольклора среди современной аудитории.

Проект обладает высоким потенциалом коммерциализации благодаря уникальному сочетанию традиционных элементов славянской культуры и современных игровых механик, что создает привлекательное предложение для целевой аудитории и обеспечивает конкурентные преимущества на рынке. Кроме того, проект имеет значительный социальный потенциал, способствуя сохранению и популяризации культурного наследия через современные формы развлечений[19].

## **1.2. Описание продукта**

В основе игрового проекта лежит комплексная разработка компьютерной игры «Меж двух миров», которая представляет собой уникальное сочетание элементов Action-RPG, метроидвании и визуальной новеллы с глубоким нарративным компонентом. Игра строится на фундаменте славянской мифологии и фольклора, создавая многослойную игровую вселенную, где переплетаются реальность и мифические измерения.

Игровой мир формируется вокруг трёх взаимосвязанных измерений: Яви, Нави и Прави. Явь представляет собой реальный мир, где проживает

главная героиня, Навь является потусторонним миром духов и мифических существ, а Правь выступает божественным измерением, влияющим на события в двух других мирах. Каждое измерение обладает уникальными характеристиками, ландшафтами и обитателями, создавая богатую и разнообразную игровую среду[20].

Механики игрового процесса составляют основу взаимодействия игрока с миром. Исследование мира реализовано через систему бэктрекинга, позволяющую возвращаться в уже посещённые локации с новыми способностями. Динамичные бои включают различные типы противников, каждый из которых требует особой тактики. Система развития персонажа построена на сборе ресурсов и артефактов, которые не только усиливают героя, но и открывают доступ к новым областям.

Визуальное оформление игры отличается особым вниманием к деталям и аутентичности. Художественный стиль базируется на славянских орнаментах и узорах, использует характерную цветовую палитру, включает детальную проработку персонажей и атмосферный дизайн локаций. Каждый элемент визуального ряда тщательно продуман и служит созданию погружения в игровой мир[16].

Звуковое сопровождение играет важную роль в создании атмосферы. Оригинальный саундтрек в славянском стиле, качественные звуковые эффекты для различных локаций, профессиональная озвучка персонажей и атмосферные звуковые ландшафты создают полное погружение в игровой мир.

Сюжетная линия развивается вокруг путешествия главной героини между мирами, раскрытия древних тайн и противостояния мифическим существам. Центральный сюжет дополняется множеством побочных квестов, раскрывающих дополнительные аспекты мира игры и персонажей.

Современные игровые проекты все чаще обращаются к национальным корням для создания уникального опыта пользователя. Интеграция

фольклорных мотивов позволяет не просто разнообразить игровой мир, но и придать ему культурное измерение, что усиливает эмоциональную связь игрока с сюжетом и персонажами. Это явление отражает стремление разработчиков к поиску аутентичности и оригинальности в условиях перенасыщенного рынка интерактивных развлечений.

Одним из заметных трендов является использование этнических нарративов и образов, которые переосмысляются и адаптируются под современные требования игровой индустрии. Так, элементы народных сказок и мифов выступают как источник символики и сюжетных решений, привлекая внимание аудитории как на локальном, так и на международном уровне. Подобный подход дает возможность познакомить игроков с культурным наследием через интерактивный формат, что способствует расширению культурного диалога и подъему интереса к национальной идентичности. [1]

В области платформенных игр наблюдается тенденция к созданию небольших, но ярко выраженных миров, в которых культурный фон становится существенной частью геймдизайна. Использование фольклорных элементов помогает формировать эмоциональную атмосферу и усиливать вовлечение игрока через узнаваемые символы и мотивы. Это также способствует развитию визуального языка, который сочетает традиционные художественные каноны с современными средствами цифрового искусства. [2]

Создание игры на основе фольклора должно учитывать комплексность культурного наследия, что позволяет передать не только внешний облик, но и внутренние смыслы, заложенные в народном творчестве. [3]

Игровые проекты с национальными корнями демонстрируют растущий интерес к культурной самобытности в индустрии, что открывает новые перспективы для развития как сюжетных, так и визуальных решений.

Основные персонажи включают главную героиню Вассу, способную путешествовать между мирами, её проводника Анему, торговца Садко и

множество мифических существ из славянской мифологии. Каждый персонаж обладает уникальной историей и характером, влияющим на развитие сюжета[13].

Игровые локации разнообразны и отражают различные аспекты славянской культуры. Городские районы сочетают современную атмосферу с элементами мистики, природные зоны воссоздают атмосферу славянских лесов и полей, мистические места в мире Нави наполнены загадками, а священные территории мира Прави отличаются особой величием.

Система прогресса построена на нескольких уровнях. Основной сюжет предлагает линейное развитие истории, побочные квесты углубляют понимание мира игры, сбор коллекционных предметов добавляет элемент исследования, а система достижений поощряет различные игровые стили.

Технические аспекты реализации включают использование современных игровых движков, оптимизацию под различные платформы, поддержку многопользовательских функций и интеграцию с социальными сервисами. Особое внимание уделяется производительности и стабильности работы игры[12].

Дополнительные функции обогащают игровой опыт. Мультиязычная поддержка делает игру доступной для широкой аудитории, настройки доступности учитывают потребности различных игроков, система достижений мотивирует к исследованию всех аспектов игры, а таблицы лидеров добавляют соревновательный элемент.

Проект «Меж двух миров» представляет собой комплексное решение, объединяющее инновационные игровые механики с богатым культурным наследием. Игра создаёт уникальный опыт, который будет интересен как поклонникам современных Action-RPG, так и любителям славянской мифологии, предлагая им глубокий сюжет, разнообразный геймплей и атмосферную визуальную составляющую.

### **1.3. Маркетинговый анализ, стратегия и сбыт продукта**

В современных условиях развития игровой индустрии особую роль играет грамотное позиционирование продукта на рынке. Анализ рыночной ситуации показывает, что сегмент инди-игр с уникальными культурными особенностями демонстрирует устойчивый рост. Проект «Меж двух миров» обладает рядом конкурентных преимуществ, которые необходимо эффективно использовать для достижения максимального успеха.

Анализ рыночной ситуации показывает стабильный рост сегмента инди-игр с уникальными культурными особенностями. Проект «Меж двух миров» занимает особую нишу благодаря сочетанию элементов Action-RPG, метроидвании и визуальной новеллы со славянской мифологией.

Особое внимание уделяется изучению целевой аудитории проекта. Это преимущественно молодые люди в возрасте от 16 до 35 лет, которые интересуются инди-играми и нишевыми жанрами. Они ценят глубокие сюжеты и проработанные миры, увлекаются исследовательским геймплеем и ищут уникальные игровые опыты. Эта аудитория активно пользуется социальными сетями и следит за новинками в игровой индустрии.

Стратегия продвижения строится на комплексном подходе, который включает активное использование различных каналов коммуникации. В цифровой среде планируется задействовать социальные сети как основной инструмент взаимодействия с аудиторией. Будет реализована масштабная кампания с таргетированной рекламой в ключевых игровых сообществах, налажено сотрудничество с игровыми блогерами и стримерами.

Важным элементом стратегии становится создание качественного контента на профильных порталах и работа с игровыми форумами. Планируется организация конкурсов и розыгрышей, которые помогут привлечь внимание к проекту и сформировать активное сообщество вокруг игры.

PR-кампания будет включать масштабное присутствие на игровых мероприятиях. Участие в крупных выставках, таких как Gamescom и E3, станет важным шагом в продвижении продукта. Демонстрация игровых процессов на профильных конференциях позволит привлечь внимание как игроков, так и представителей индустрии[31].

Монетизационная стратегия предусматривает несколько источников дохода. Первичная продажа через цифровые платформы станет основным каналом монетизации. Система внутриигровых покупок будет включать косметические предметы и дополнительные контентные (DLC). Планируется выпуск физических копий для коллекционеров и развитие мерчендайзинговой продукции.

План выхода на рынок разработан с учетом всех этапов жизненного цикла продукта. Запуск раннего доступа позволит получить ценную обратную связь от первых игроков и внести необходимые корректировки. Основной релиз с полным контентом станет следующим важным этапом, после которого планируется постепенное расширение функционала через регулярные обновления[26].

Каналы распространения будут максимально диверсифицированы. Цифровые платформы, такие как Steam, Epic Games Store и GOG, станут основными точками продаж. Физические носители будут распространяться через розничные сети, а прямые продажи осуществляться через официальный сайт.

Система поддержки продукта включает регулярные обновления контента, исправление ошибок и оптимизацию. Важным элементом становится постоянное взаимодействие с сообществом игроков и сбор обратной связи. Организация турниров и игровых событий поможет поддерживать интерес к проекту.

Оценка эффективности маркетинговых мероприятий будет производиться по комплексу показателей. Особое внимание уделяется

количеству предварительных заказов, объему продаж в первые недели после релиза, отзывам и оценкам игроков. Важными метриками станут охват в социальных сетях, показатели удержания игроков и конверсия в платящих пользователей.

Антикризисные меры предусматривают создание резервного фонда на маркетинг и гибкое планирование рекламных кампаний. Будут разработаны альтернативные каналы продвижения и план действий при негативной обратной связи. Система быстрого реагирования на проблемы позволит оперативно решать возникающие сложности.

Долгосрочная стратегия развития проекта направлена на создание устойчивого бренда. Планируется разработка франшизы на основе успешного продукта, создание серии игр в той же вселенной, расширение на другие платформы. Развитие мерчендайзинговой линейки и организация тематических мероприятий станут дополнительными источниками дохода.

Успешная реализация маркетинговой стратегии позволит не только вывести продукт на рынок, но и создать устойчивое положение бренда в выбранной нише, обеспечив долгосрочный успех проекта. Особое внимание будет уделено построению лояльного сообщества вокруг игры, что станет ключевым фактором её долгосрочного успеха.

Интегрированный подход к маркетингу предполагает постоянное взаимодействие со всеми сегментами аудитории через различные каналы коммуникации. Это позволит максимально эффективно использовать доступные ресурсы и достичь поставленных целей. Важным элементом стратегии станет постоянное изучение рынка и адаптация под меняющиеся условия, что обеспечит гибкость и устойчивость проекта в долгосрочной перспективе[22].

Продолжая тему маркетинговой стратегии, важно уделить особое внимание деталям реализации каждого направления работы.

Цифровое продвижение станет основой всей маркетинговой кампании. Социальные сети и игровые платформы выступят главными каналами коммуникации с аудиторией. Планируется создание официальных страниц проекта во всех популярных социальных сетях, где будет регулярно публиковаться эксклюзивный контент: арт-работы, геймплейные кадры, новости разработки и информация о ходе создания игры.

Работа с игровым сообществом будет строиться на постоянном взаимодействии с игроками через форумы, стримы и прямые эфиры. Особое внимание будет уделено созданию атмосферы эксклюзивности и вовлеченности: первые подписчики получают специальные бонусы и доступ к закрытому контенту[5].

Партнерские отношения с блогерами и стримерами станут ключевым элементом продвижения. Планируется сотрудничество как с крупными инфлюенсерами, так и с нишевыми контент-мейкерами, специализирующимися на жанре метроидвания и славянской тематике.

PR-деятельность охватит все аспекты продвижения проекта. Участие в игровых выставках и конференциях позволит представить игру профессиональному сообществу и привлечь внимание СМИ. Планируется организация пресс-туров и закрытых показов для представителей игровой прессы.

Монетизационная стратегия будет построена на нескольких ключевых направлениях. Первичная продажа через цифровые платформы дополнится системой внутриигровых покупок, включающей косметические предметы и дополнительный контент. Особое внимание будет уделено созданию коллекционных изданий для преданных фанатов.

Программа лояльности станет важным элементом удержания аудитории. Планируется внедрение системы достижений, сезонных событий и регулярных обновлений, поддерживающих интерес к игре.

Аналитика и метрики будут играть решающую роль в корректировке маркетинговой стратегии. На основе данных о поведении игроков и эффективности рекламных кампаний будет формироваться дальнейшая стратегия продвижения.

Локализационная политика предусматривает постепенное расширение языковых версий игры. После успешного запуска на русском языке планируется перевод на английский и другие языки, востребованные в целевых регионах.

Мерчендайзинговая программа включит создание линейки товаров с символикой игры: от футболок и кружек до коллекционных фигурок и артбуков. Это позволит расширить контакт с аудиторией и увеличить узнаваемость бренда.

Антикризисное управление будет основано на постоянном мониторинге ситуации и гибком реагировании на изменения рынка. Предусмотрены резервные фонды и альтернативные каналы продвижения.

Долгосрочное планирование включает разработку стратегии развития франшизы. Планируется создание дополнительных материалов, связанных с миром игры, включая книги, комиксы и возможно спин-оффы.

Интеграция с сообществом станет основой устойчивого развития проекта. Регулярные опросы, сбор обратной связи и активное взаимодействие с игроками помогут создать крепкое сообщество вокруг игры.

Технологические решения в маркетинге будут включать использование современных инструментов аналитики, автоматизации и персонализации коммуникации с аудиторией.

Сезонное планирование маркетинговых активностей позволит максимально эффективно использовать различные периоды года для продвижения игры, учитывая праздничные и игровые события.

## **SWOT-анализ проекта:**

### **Сильные стороны:**

- ☐ Уникальное сочетание жанров и славянской мифологии
- ☐ Глубокая проработка игрового мира
- ☐ Инновационные механики исследования
- ☐ Качественная визуальная составляющая
- ☐ Оригинальный сюжет

### **Слабые стороны:**

- ☐ Новый разработчик на рынке
- ☐ Необходимость формирования бренда
- ☐ Ограниченные ресурсы на маркетинг
- ☐ Высокая конкуренция в нише

### **Возможности:**

- ☐ Рост сегмента инди-игр
- ☐ Интерес к славянской культуре
- ☐ Ниша метроидваний с мифологией
- ☐ Возможность создания франшизы
- ☐ Потенциал для DLC и дополнительного контента

### **Угрозы:**

- ☐ Высокая конкуренция от крупных игроков
- ☐ Изменение трендов в игровой индустрии
- ☐ Появление сильных конкурентов
- ☐ Зависимость от технологических ограничений
- ☐ Риски связанные с длительностью разработки

Такой комплексный подход к маркетинговой стратегии, основанный на детальных исследованиях рынка и целевой аудитории, позволит не только успешно вывести продукт на рынок, но и создать устойчивую позицию бренда в долгосрочной перспективе



## ГЛАВА 2. БИЗНЕС-МОДЕЛЬ СТАРТАП-ПРОЕКТА

### 2.1 Производственный план

Любая компания, вне зависимости от своего масштаба, имеет производственную систему, в которой задействованы различные факторы производства (земля, капитал, труд, предпринимательские способности, информация), преобразуемые в дальнейшем в товары, работы или услуги. В ходе формирования производственного плана компании определяют этапы и особенности будущего технологического процесса, необходимые для производства и реализации продукта[4].

Бизнес-модель стартап-проекта по разработке видеоигры «Меж двух миров» (Between two worlds) начинается с детализированного производственного плана, цель которого — воплотить концепцию переосмысления русского фольклора в формате приключенческого экшена, интерактивной новеллы, метроидвании и ролевой игры. Разработка будет проходить в несколько этапов, начиная с пре-продакшна, который займёт 6–8 месяцев: в этот период предстоит тщательно проанализировать целевую аудиторию (фанаты фольклорной тематики, любители ролевых игр и метроидвании в возрасте от 16 до 35 лет), доработать сюжетную линию с акцентом на переплетение двух параллельных реальностей и интеграцию мистических элементов русского фольклора, создать дизайн-документ (Game Design Document) с детальным описанием игровых механик, персонажей и локаций. Важной частью пре-продакшна станет разработка визуального стиля — от эскизов таинственных лесов и сказочной Руси до дизайна персонажей с современной интерпретацией фольклорных образов, а также подбор музыкального сопровождения и звуковых эффектов, которые подчеркнут атмосферу мистики и славянской мифологии[19].

Следующий этап — продакшн, который продлится 18–24 месяца. Здесь команда приступит к программированию игрового движка (с выбором между

Unity и Unreal Engine в зависимости от требований к графике и механикам), созданию 3D-моделей и текстур для локаций и персонажей, реализации игровых механик: системы боя для экшен-составляющей, системы диалогов для интерактивной новеллы, механик исследования и прокачки для метроидвании и RPG. Программисты интегрируют скрипты для квестов и сюжетных развилочек, разработают систему инвентаря, прокачки персонажа и взаимодействия с окружением, а дизайнеры создадут уровни и пазлы, которые будут отражать специфику двух параллельных миров.

После продакшна начнётся этап тестирования, который займёт 6–8 месяцев. Сначала пройдёт внутреннее тестирование командой разработчиков, затем — бета-тестирование с привлечением целевой аудитории: ключи для бета-теста будут разосланы выбранным игрокам, а их отзывы помогут выявить и устранить баги, сбалансировать механики и оптимизировать производительность игры. На этом этапе также планируется тестирование локализации — рассматривается возможность выпуска игры на английском языке для выхода на западный рынок[11].

Финальный этап — релиз и пост-релизная поддержка. Команда подготовит маркетинговые материалы: трейлеры, арты, описание для цифровых магазинов. Релиз планируется на платформах PC (Steam) и, при наличии партнёрств, на консолях (PS5, Xbox Series X/S). Пост-релизная поддержка будет включать выпуск патчей для устранения оставшихся ошибок, а также добавление DLC с новыми квестами и персонажами, вдохновлёнными дополнительными сюжетными арками русского фольклора.

Для реализации проекта потребуется команда из следующих специалистов: два гейм-дизайнера для разработки механик, баланса и структуры квестов; четыре программиста для реализации движка, механик и скриптов; три художника для создания 3D-моделей, текстур и концепт-артов; один композитор и звукорежиссёр для создания музыкального сопровождения и звуковых эффектов; два сценариста для разработки сюжета, диалогов и

квестов с опорой на фольклорные мотивы; три тестировщика для проверки качества и поиска багов; один менеджер проекта для координации работы команды, контроля сроков и бюджета; один маркетолог для разработки стратегии продвижения.

Технологический стек проекта включает игровой движок Unity или Unreal Engine, языки программирования C# и C++, инструменты для 3D-моделирования (Blender, 3ds Max), программы для текстурирования и рендера (Substance Painter, Photoshop), системы контроля версий (Git) и инструменты для управления проектом (Trello, Jira).

Бюджетные затраты распределяются следующим образом (Таблица 1)

Таблица 1

Бюджетные затраты

| Статья расходов            | Процент от бюджета | Описание                                                 |
|----------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------|
| Разработка                 | 60%                | Заработная плата команды, лицензии на ПО                 |
| Тестирование и оптимизация | 15%                | Оплата труда тестировщиков, инструменты для тестирования |
| Маркетинг и продвижение    | 15%                | Реклама, создание промо-материалов, PR-кампании          |
| Локализация и публикация   | 10%                | Перевод, адаптация под платформы, комиссии магазинов     |

Общий срок разработки игры составит 36–48 месяцев, включая тестирование и пост-релизную поддержку.

Среди ключевых рисков проекта — задержка сроков, превышение бюджета, низкая вовлечённость аудитории и технические проблемы. Для минимизации этих рисков планируется внедрение системы жёсткого контроля

задач и сроков с помощью Jira, регулярный аудит затрат, привлечение грантов и инвестиций, проведение опросов и тестов на ранних этапах разработки, а также многоуровневое тестирование и работа с бета-тестерами.

Показатели успеха проекта включают запуск игры в срок с соблюдением бюджета, положительные отзывы игроков и критиков (оценка от 7/10 на агрегаторах), достижение планового количества продаж в первый месяц (ориентировочно 10 000 копий на РС) и удержание аудитории за счёт пост-релизной поддержки и добавления нового контента. Таким образом, производственный план предусматривает поэтапную разработку игры с чётким распределением ролей, сроков и бюджета, а учёт уникальных особенностей проекта (фольклорная тематика, переплетение реальностей) позволит создать продукт, который выделится на фоне конкурентов и привлечёт широкую аудиторию.

## **2.2 Организационный план**

Любой проект, вне зависимости от своей специфики, требует организационно-правовое оформление. В качестве организационно-правовой формы юридического лица для образовательной платформы было выбрано общество с ограниченной ответственностью (ООО), так как эта форма является идеальной возможностью для бизнеса привлекать инвестиции и взаимодействовать с другими участниками рынка. Преимуществами данной формы являются снижение имущественных и законодательных рисков, а также возможность перехода с общей системы налогообложения на упрощенную[2].

Упрощенная система налогообложения, в свою очередь, одним взносом замещает взносы по НДС и налогу на прибыль. В практике российского предпринимательства и инвестирования существует несколько форм финансирования стартапа, но визуальная новелла рассматривает для себя

привлечение инвестиций на классических условиях, подразумевающих под собой оформление договора инвестиционного займа, когда индивидуальный предприниматель получает деньги от инвестора на определенный срок. Согласно статье 810 ГК РФ, заемщик обязан вернуть всю сумму займа в течение 30 дней по требованию инвестора. Безусловно, такие условия обуславливают собой ряд рисков, которые могут быть отражены на развитии компании. Так как данная игра является проектом сферы информационных технологий (ИТ), то может рассчитывать на поддержку от государства. Поддержка от государства подразумевает под собой выделение 26 грантов на конкурсной основе в денежном выражении до 20 млн рублей для ООО, поэтому проектом рассматривается возможность использования данной формы государственной поддержки бизнеса. [6]

Компьютерная игра является инновационной разработкой и, согласно ГК РФ ч. 4 ст. 1259, оно является результатом интеллектуальной деятельности и объектом, на который распространяется авторские права. В том числе это распространяется и на иконку-логотип как товарный знак. Его необходимо зарегистрировать на сайте Роспатента и получить свидетельство и его уникальный номер. Согласно ГК РФ ч. 4 ст. 1484, никто не вправе использовать товарный знак без разрешения правообладателя. Интерфейс приложения охраняется нормативно-правовыми актами как промышленный образец, согласно ГК РФ ч. 4 ст. 1354, как нашедший отражение на изображениях внешнего вида. [29]

Цель организационного плана — выстроить чёткую структуру работы команды, распределить обязанности, установить механизмы координации и контроля, чтобы эффективно реализовать проект в установленные сроки (36–48 месяцев) и в рамках бюджета.

Проект реализуется в форме стартапа с возможным привлечением инвесторов. Учредители — команда разработчиков и креативных специалистов. Планируется регистрация ООО для формализации

юридических отношений, защиты интеллектуальной собственности и работы с партнёрами (платформами распространения игр, издателями).

Используется гибридная модель управления: сочетание функциональной структуры (по ролям) с проектными группами (по этапам разработки).

#### **Ключевые подразделения:**

Руководство проекта: генеральный директор (инициатор проекта), технический директор, креативный директор.

Разработка: группа программистов, гейм-дизайнеров, технических специалистов.

Арт-производство: команда художников, 3D-моделлеров, аниматоров, концепт-артистов.

Саунд-дизайн: композитор, звукорежиссёр, специалисты по звуковым эффектам.

Сценарий и нарратив: сценаристы, литературный редактор, специалисты по фольклору (консультанты).

Тестирование (QA): команда тестировщиков, специалисты по автоматизации тестов.

Маркетинг и PR: менеджер по продвижению, SMM-специалист, аналитик рынка.

Операционный отдел: менеджер проекта, координатор команды, специалист по документообороту, бухгалтер.

#### **Иерархия подчинения:**

- генеральный директор → все подразделения;
- технический директор → разработка, QA;
- креативный директор → арт-производство, саунд-дизайн, сценарий и нарратив;
- менеджер проекта → координация всех подразделений, отчётность, контроль сроков.

Таблица 2

## Ролевая матрица команды

| <b>Роль</b>              | <b>Обязанности</b>                                                                     | <b>Требуемые навыки</b>                                                       |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Генеральный директор     | Стратегическое управление, привлечение инвестиций, переговоры с партнёрами             | Лидерство, бизнес-аналитика, коммуникация                                     |
| Технический директор     | Выбор стека технологий, контроль качества кода, оптимизация                            | Опыт в геймдеве, знание движков (Unity/Unreal Engine), управление IT-командой |
| Креативный директор      | Контроль художественного стиля, согласование концептов, работа с фольклорными мотивами | Опыт в дизайне игр, знание славянской мифологии, художественный вкус          |
| Менеджер проекта         | Планирование спринтов, отслеживание задач в Jira/Trello, отчётность                    | Знание Agile-методологий, навыки тайм-менеджмента                             |
| Гейм-дизайнер (2 чел.)   | Разработка механик, баланса, квестов                                                   | Знание жанров игр, умение прототипировать, аналитические навыки               |
| Программист (4 чел.)     | Реализация механик, скриптов, интеграция с движком                                     | Владение C#/C++, опыт работы с Unity/Unreal Engine                            |
| Художник (3 чел.)        | Создание 3D-моделей, текстур, локаций                                                  | Умение работать в Blender/3ds Max, знание Substance Painter                   |
| Композитор/звукорежиссёр | Создание музыкального сопровождения, звуков                                            | Музыкальное образование, опыт в саунд-дизайне игр                             |
| Сценарист (2 чел.)       | Разработка сюжета, диалогов, квестов                                                   | Литературный талант, знание фольклора, сценарное мастерство                   |
| Тестировщик (3 чел.)     | Проверка багов, балансировка, оптимизация                                              | Знание методик тестирования, внимательность,                                  |

|            |                                                    |                                                 |
|------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|            |                                                    | умение документировать                          |
| Маркетолог | Разработка стратегии продвижения, анализ аудитории | Знание инструментов маркетинга, опыт в гейминге |

Порядок разработки и утверждения решений:

1. Инициация идеи/задачи (от любого члена команды).
2. Обсуждение на еженедельном стендапе (Scrum-формат).
3. Принятие решения менеджером проекта (с учётом мнения экспертов по направлению).
4. Фиксация задачи в Jira с назначением исполнителя и сроков.
5. Контроль выполнения, обратная связь.
6. Утверждение результата руководством проекта.

Ключевые точки согласования:

- изменение гейм-дизайна — одобрение креативного директора и гейм-дизайнеров;
- выбор технологий — одобрение технического директора и программистов;
- художественные решения — одобрение креативного директора и арт-директора;
- маркетинговые кампании — одобрение генерального директора и маркетолога.

Таблица 3

Потребность в ресурсах

| Ресурс           | Количество                                 | Срок использования | Примечания                    |
|------------------|--------------------------------------------|--------------------|-------------------------------|
| Персонал (всего) | 20 чел.                                    | 36–48 мес.         | Возможна удалённая работа     |
| ПО (лицензии)    | Unity/Unreal Engine, Jira, Trello, Blender | На весь период     | Распределить лицензии заранее |
| Оборудование     | 20 рабочих                                 | На весь период     | Возможна аренда               |

|                    |                                   |                |                                               |
|--------------------|-----------------------------------|----------------|-----------------------------------------------|
|                    | станций (i7, 16GB RAM, GTX 1060+) |                | облачных серверов                             |
| Серверное время    | Облачный хостинг для тестов       | С 12-го месяца | Для бета-тестирования                         |
| Бюджет на обучение | 5% от фонда оплаты труда          | Ежеквартально  | Курсы по новым технологиям, тренинги по Agile |

Ключевые рабочие потоки:

Пре-продакшн: анализ аудитории → разработка концепции → создание дизайн-документа → утверждение.

Продакшн: программирование движка → создание ассетов → реализация механик → интеграция.

Тестирование: внутренние тесты → бета-тестирование → исправление багов → финальная проверка[20].

Релиз: подготовка материалов → публикация на платформах → запуск маркетинговых кампаний.

Пост-релиз: поддержка → выпуск патчей → добавление DLC.

Точки контроля:

- ☐ ежемесячный отчёт менеджера проекта о прогрессе;
- ☐ кварталный аудит технического директора и креативного директора;
- ☐ полугодовое совещание с инвесторами и партнёрами.

Этапы внедрения организационного плана:

1. 0–1 месяц: формирование команды, настройка инструментов (Jira, Trello), разработка ролевой матрицы.
2. 1–3 месяц: запуск пре-продакшна, распределение задач, обучение команды Agile-методологии.
3. 3–24 месяц: реализация продакшна по спринтам (2 недели), еженедельные стендапы.

4. 24–32 месяц: тестирование, исправление багов, локализация.  
 5. 32–36 месяц: релиз, маркетинговая кампания, мониторинг ОТЗЫВОВ.

6. 36–48 месяц: пост-релизная поддержка, выпуск DLC.

Бюджет на внедрение: 5% от общего бюджета проекта (на настройку ПО, обучение, коммуникацию).

Механизмы минимизации сопротивления и повышения вовлечённости:

- ☐ еженедельные стендапы (1 час) для обсуждения прогресса и проблем;
- ☐ ежемесячные митапы с руководством для обратной связи;
- ☐ чат в Slack для оперативного общения;
- ☐ доска визуализации задач (Trello) с цветными метками статусов;
- ☐ система поощрений за выполнение спринтов в срок (бонусы, грамоты).

Таблица 4

KPI организационного плана

| KPI                               | Целевое значение   | Период измерения |
|-----------------------------------|--------------------|------------------|
| Выполнение спринтов в срок        | 90%                | Еженедельно      |
| Среднее время исправления багов   | ≤ 3 дней           | Ежемесячно       |
| Уровень удовлетворённости команды | ≥ 8/10 (по опросу) | Ежеквартально    |
| Соблюдение бюджета                | ±5% от плана       | Ежемесячно       |
| Процент задач, завершённых в срок | ≥ 85%              | Еженедельно      |

Инструменты:

- ☐ Jira — для отслеживания задач и спринтов;
- ☐ Trello — для визуализации этапов разработки;
- ☐ Google Sheets — для финансовых отчётов и KPI;
- ☐ Slack — для коммуникации и быстрых решений.

Отчётность:

- ☐ Ежедневная: статус задач в Jira, сообщения в Slack.
- ☐ Еженедельная: отчёт менеджера проекта о прогрессе спринтов.
- ☐ Ежемесячная: финансовый отчёт, анализ KPI, план на следующий месяц.
- ☐ Ежеквартальная: стратегическая сессия с руководством, корректировка плана.

Таким образом, организационный план обеспечивает чёткую структуру работы, распределение ответственности, эффективные механизмы координации и контроля. Гибкая методология Agile позволяет быстро адаптироваться к изменениям, а система KPI — отслеживать прогресс и поддерживать высокую мотивацию команды. Реализация плана гарантирует запуск игры в установленные сроки с соблюдением бюджета и качества.

## 2.3 Финансовый план

По данным актуальных исследований рынка на начало 2026 года, общая аудитория видеоигр достигла **4,5 млрд человек** (около 55% от всего населения Земли) — рост обусловлен:

- ☐ экспансией мобильных игр в развивающихся странах;
- ☐ популяризацией облачного гейминга;
- ☐ увеличением доступности игровых устройств.

Структура аудитории по сегментам (2026 г.):

Мобильные геймеры — доминирующий сегмент (более 70% от общей аудитории);

Хардкорная аудитория (игроки на ПК, консолях) — 15% от общего числа (около 675 млн человек), что на 50% больше по сравнению с 2023 годом. Рост обусловлен:

- ☐ выходом новых поколений консолей;
- ☐ развитием киберспорта;

- ☐ улучшением инфраструктуры (интернет, игровые клубы).

География хардкорной аудитории (2026 г.):

- ☐ Северная Америка — 30%;
- ☐ Европа — 35%;
- ☐ Азиатско-Тихоокеанский регион (включая Китай, Японию, Южную Корею) — 30%;
- ☐ остальные регионы — 5%.

Расчёт выручки в первый месяц продаж

Учитывая обновлённые рыночные данные, пересчитаем ключевые финансовые показатели проекта.

Формула расчёта выручки:

Выручка = стоимость × продажи

Параметры для расчёта

Средняя стоимость экземпляра игры: 750 руб. (с учётом инфляции и роста цен на ПО);

Ожидаемый объём продаж в первый месяц: 10 000 копий (с учётом расширенной рекламной кампании и роста хардкорной аудитории).

Расчёт:

Выручка =  $750 \times 10\,000 = 7\,500\,000$  руб.

План доходов и расходов (первый месяц)

Таблица 5

План на первый месяц, 2026 г.

| Статья доходов/расходов               | Сумма (руб.)     |
|---------------------------------------|------------------|
| <b>Доходы</b>                         |                  |
| Выручка от продаж                     | 7 500 000        |
| Доход от подписок (бета-тестирование) | 500 000          |
| <b>Итого доходов</b>                  | <b>8 000 000</b> |
| <b>Расходы</b>                        |                  |

|                                                                       |                       |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Постоянные издержки (аренда, зарплаты, хостинг)                       | 2 300 000             |
| Переменные издержки (комиссии магазинов, платежи за облачный гейминг) | 1 200 000             |
| Маркетинговые расходы (таргетированная реклама, работа с блогерами)   | 1 500 000             |
| <b>Итого расходов</b>                                                 | <b>5 000 000</b>      |
| <b>Чистая прибыль (первый месяц)</b>                                  | <b>3 000 000 руб.</b> |

Динамика выручки во второй месяц

- ☐ Во второй месяц ожидаем рост продаж за счёт:
- ☐ эффекта «сарафанного радио» (рост охвата на 1,5%);
- ☐ выхода первых обзоров и рейтингов;
- ☐ специальных предложений («предзаказ со скидкой 10%»).

Прогнозируемая выручка (второй месяц):

- ☐ объём продаж — 12 000 копий;
- ☐ доход от подписок — 750 000 руб.;
- ☐ общая выручка — 9 750 000 руб.

Таблица 6

План на второй месяц, 2026 г.

|                                            |            |
|--------------------------------------------|------------|
| Выручка от продаж                          | 9 750 000  |
| Доход от подписок                          | 750 000    |
| Итого доходов                              | 10 500 000 |
| Расходы                                    |            |
| Постоянные издержки                        | 2 300 000  |
| Переменные издержки                        | 1 400 000  |
| Маркетинговые расходы (усиленная кампания) | 1 800 000  |
| Итого расходов                             | 5 500 000  |

|                                        |                |
|----------------------------------------|----------------|
| Чистая прибыль (второй месяц)          | 5 000 000 руб. |
| Нераспределённая прибыль (накопленная) | 8 000 000 руб. |

Ключевые финансовые показатели за два месяца

Общая чистая прибыль: 8 000 000 руб.;

Стоимость разработки продукта: 1 200 000 руб. (с учётом роста цен на ПО и зарплаты специалистов);

Срок окупаемости: 1,5 месяца.

Долгосрочный прогноз (2026–2028)

Прогноз роста подписок:

- ☐ второй год — рост на 7% ежемесячно;
- ☐ третий год — стабилизация на уровне 5% роста.

Перспективы использования нераспределённой прибыли:

- ☐ 60% — на масштабирование рекламной кампании (геотаргетинг, реклама в метавселенных);
- ☐ 30% — на разработку дополнительного контента (DLC, новые персонажи, локации);
- ☐ 10% — на улучшение технической поддержки и обновление движка игры.

Инвестиционная привлекательность проекта (2026 г.)

- ☐ Проект остаётся высокопривлекательным для инвесторов благодаря:
  - ☐ ускоренному сроку окупаемости (1,5 месяца вместо 2 месяцев по старым расчётам);
  - ☐ росту хардкорной аудитории на 50% с 2023 г.;
  - ☐ расширению рынков сбыта (Азиатско-Тихоокеанский регион — +30% потенциала);
  - ☐ диверсификации доходов (продажи + подписки + внутриигровые покупки);

□ устойчивой маржинальности (чистая прибыль от 30% от выручки).

Оптимистичная динамика ключевых показателей позволяет рекомендовать проект к финансированию как государственным, так и частным инвесторам.

## **ГЛАВА 3. ОЦЕНКА СТАРТАП-ПРОЕКТА**

### **3.1 Направленность, эффективность, конкурентоспособность**

В данной оценке рассмотрим ключевые аспекты эффективности проекта. Проект ориентирован молодых людей. Эффективность будет зависеть от того, насколько людям понравится стилистическая и сюжетная составляющая. Необходимо добавить внутрь игры множество интересных квестов, концовок и скрытых достижений, чтобы заинтересовать игрока. Стартап должен обеспечить стабильную и безопасную технологическую инфраструктуру. Эффективность игры зависит от удобства использования, доступности для различных устройств и надежности в обработке данных. Важным фактором является вовлеченность игрока в сюжет и его желание проходить игру до конца. Игровые магазины, в которых будет выставлена, игра должна будет предоставлять информацию о купленных копиях, а также прогресс каждого игрока и достижения, которые игроки смогли получить за прохождением. Однако, успех проекта будет зависеть от учёта особенностей целевой аудитории, качества контента, технологической базы и взаимодействия с участниками образовательного процесса. Регулярное добавление дополнительного контента может сделать этот стартап успешным на долгосрочной перспективе. Оценка проекта учитывает множество факторов. Важно помнить, что мониторинг стартапа без готового продукта всегда ниже уже вышедшего на рынок аналога. Поэтому выпуск продукта и начало монетизации должны стать ближайшими целями, чтобы доказать эффективность выбранной стратегии и показать на деле грамотный подход к управлению бизнесом. Учет совокупные проектные затраты, включая разработку самой игры, маркетинг, обучение персонала и технологическую инфраструктуру. Эти затраты подлежат коррекции с учетом инфляции. Оценим потенциальные поступления доходов от продаж самой игры и дополнительного контента. Прогнозируемые доходы также должны быть

скорректированы с учетом инфляции. Определение рисков, связанных с конкуренцией, технологическими проблемами, изменениями в регулировании и другими факторами. Разработка стратегии управления рисками. Произведем дисконтирование будущих денежных потоков для учета временной стоимости денег. Это позволит оценить текущую стоимость будущих доходов и расходов. Применим инфляционные коррективы к затратам и доходам для актуализации их стоимости в будущем. Сложим скорректированные денежные потоки для получения прогнозной стоимости компании в будущем. Разработаем несколько сценариев, учитывая различные уровни рисков и варианты развития событий. [16]

Оценка стартап-проекта «Меж двух миров» (Between two worlds) предполагает комплексный анализ его целевой направленности, операционной эффективности и конкурентных преимуществ на рынке видеоигр. Ниже представлены ключевые аспекты оценки в связном изложении с использованием таблиц для наглядности.

Эффективность оценивается через соотношение затрат, сроков и качества итогового продукта. Ключевые метрики:

Таблица 7

| Показатель                  | Целевое значение     | Метод измерения                   |
|-----------------------------|----------------------|-----------------------------------|
| Срок разработки             | 36–48 месяцев        | Контроль по спринтам в Jira       |
| Соблюдение бюджета          | ±5% от плана         | Ежемесячный аудит расходов        |
| Качество кода               | 95% тестов без багов | Автоматизированное тестирование   |
| Удовлетворённость аудитории | ≥7/10 на агрегаторах | Опросы, отзывы в Steam/PS Store   |
| Возврат инвестиций (ROI)    | 200% за 2 года       | Расчёт чистой прибыли к вложениям |

Операционная эффективность обеспечивается:

□ гибким управлением (Agile-методология, еженедельные

стендапы);

- ☐ оптимизацией ресурсов (удаленная работа, облачные сервисы);
- ☐ поэтапным тестированием (снижение рисков на поздних стадиях).

Анализ конкурентной среды показывает, что проект занимает уникальную нишу между массовыми блокбастерами и инди-играми.

Таблица 8

#### Сравнительная характеристика

| Критерий           | Проект «Меж двух миров»             | Аналоги (примеры)                                         | Преимущество                             |
|--------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Тематика           | Русский фольклор                    | «Hellblade: Senua's Sacrifice» (кельтская мифология)      | Эксклюзивная культурная основа           |
| Жанровое сочетание | Экшен + новелла + метроидвания      | «Hollow Knight» (метроидвания), «Disco Elysium» (новелла) | Мультижанровость без компромиссов        |
| Визуальный стиль   | Современная интерпретация фольклора | «Ori and the Blind Forest» (стилизация)                   | Уникальная эстетика локаций и персонажей |
| Платформы          | PC, PS5, Xbox Series X/S            | «Baldur's Gate 3» (PC/консоли)                            | Кроссплатформенность                     |
| Цена               | 1999–3999 руб.                      | «Elden Ring» (5999 руб.)                                  | Доступнее при схожем качестве            |

#### Конкурентные преимущества:

1. Уникальная нарративная основа — использование малоосвоенных в геймдеве фольклорных мотивов.
2. Гибкая монетизация — сочетание разовых покупок, DLC и подписок.
3. Локализация — поддержка английского языка для выхода на глобальный рынок.
4. Технологическая база — современные движки (Unreal Engine 5) для высококачественной графики.
5. Сообщество — активное взаимодействие с аудиторией через Discord и бета-тестирование.

Таблица 9

## Основные угрозы конкурентоспособности и меры противодействия

| <b>Риск</b>                    | <b>Вероятность</b> | <b>Последствия</b>   | <b>Меры снижения</b>                                 |
|--------------------------------|--------------------|----------------------|------------------------------------------------------|
| Низкая вовлечённость аудитории | Средняя            | Снижение продаж      | Раннее тестирование, адаптация под отзывы            |
| Технические баги на релизе     | Высокая            | Отрицательные отзывы | Многоуровневое QA, бета-версия                       |
| Конкуренция с AAA-проектами    | Высокая            | Отток аудитории      | Акцент на нишевую тематику, маркетинг через блогеров |
| Задержка релиза                | Средняя            | Превышение бюджета   | Agile-контроль, резерв времени (3 месяца)            |
| Изменение трендов рынка        | Низкая             | Устаревший продукт   | Мониторинг трендов, итеративная разработка           |

На основании проведённой оценки стартап-проекта «Меж двух миров» можно сделать следующие выводы: проект демонстрирует чёткую направленность на востребованный сегмент рынка — хардкорных геймеров 16–35 лет, заинтересованных в нарративно насыщенных играх с культурной спецификой; уникальная комбинация жанров (экшен, интерактивная новелла, метроидвания, RPG) и опора на русский фольклор создают весомое конкурентное преимущество, выделяющее игру среди массовых блокбастеров и типичных инди-проектов; эффективность реализации подтверждается реалистичными сроками разработки (36–48 месяцев), сбалансированным бюджетом и системой контроля качества через Agile-методологию и поэтапное тестирование; прогнозируемый ROI в 200% за два года свидетельствует о высокой финансовой привлекательности проекта; конкурентоспособность усиливается кроссплатформенностью (PC, PS5, Xbox Series X/S), гибкой моделью монетизации (разовые покупки, DLC, подписки) и стратегией локализации для глобального рынка; риски, связанные с вовлечённостью аудитории, техническими багами и конкуренцией,

минимизируются через раннее тестирование, многоуровневый QA и акцент на нишевую тематику; в целом проект обладает устойчивым потенциалом для успешного выхода на рынок, формирования лояльного комьюнити и долгосрочной рентабельности благодаря сочетанию инновационной концепции, профессиональной реализации и адаптивной бизнес-модели.

### **3.2. Проектные риски стартап-проекта «Меж двух миров»**

Реализация стартап-проекта по разработке видеоигры сопряжена с комплексом рисков, способных повлиять на сроки, бюджет, качество продукта и итоговую рентабельность. Ниже представлен детализированный анализ ключевых рисков, их вероятных последствий, количественной оценки и механизмов минимизации.

Для системного подхода риски сгруппированы по категориям с последующей детализацией. Каждая категория включает:

- ❑ описание конкретных сценариев;
- ❑ оценку вероятности (по 5-балльной шкале: 1 — крайне низкая, 5 — крайне высокая);
- ❑ оценку потенциального влияния (по 5-балльной шкале: 1 — незначительное, 5 — критическое);
- ❑ приоритетность (рассчитывается как произведение вероятности и влияния);
- ❑ комплекс мер по снижению.

**Рыночные риски** (связаны с динамикой потребительского спроса, конкурентной среды и макроэкономических факторов.)

Таблица 10

## Рыночные риски и меры их минимизации

| Сценарий риска                                                             | Вероятность (балл) | Влияние (балл) | Приоритет (балл) | Меры снижения                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Снижение спроса на нишевые игры из-за роста популярности AAA-блокбастеров  | 3                  | 4              | 12               | <ul style="list-style-type: none"> <li>— Фокус на уникальной фольклорной составляющей как ключевом конкурентном преимуществе;</li> <li>— партнёрство с блогерами и сообществами, посвящёнными славянской мифологии;</li> <li>— гибкая ценовая политика (скидки на старте, bundles с DLC).</li> </ul> |
| Изменение потребительских предпочтений (смещение интереса к другим жанрам) | 2                  | 3              | 6                | <ul style="list-style-type: none"> <li>— Регулярный мониторинг трендов через анализ Steam Charts и опросов игроков;</li> <li>— итеративная разработка с учётом обратной связи на этапе бета-тестирования.</li> </ul>                                                                                 |
| Выход конкурирующего проекта с аналогичной тематикой                       | 3                  | 4              | 12               | <ul style="list-style-type: none"> <li>— Ускорение релиза за счёт Agile-методологий;</li> <li>— усиление маркетинговой кампании с акцентом на уникальность нарратива и визуального стиля.</li> </ul>                                                                                                 |

Технологические риски, обусловлены сложностями разработки, интеграции и поддержки технической инфраструктуры.

Таблица 11

## Технологические риски и меры их минимизации

| Сценарий риска                                       | Вероятность (балл) | Влияние (балл) | Приоритет (балл) | Меры снижения                                                                                                              |
|------------------------------------------------------|--------------------|----------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Проблемы совместимости с платформами (PC, PS5, Xbox) | 4                  | 5              | 20               | <ul style="list-style-type: none"> <li>— Раннее тестирование на всех целевых платформах;</li> <li>— привлечение</li> </ul> |

|                                                               |   |   |    |                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------|---|---|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                               |   |   |    | платформенных специалистов для оптимизации;<br>— использование кроссплатформенных движков (Unreal Engine 5).                  |
| Сбои в облачной инфраструктуре (недоступность онлайн-функций) | 3 | 4 | 12 | — Резервирование серверов;<br>— контракт с провайдером с гарантией uptime $\geq 99,5\%$ .                                     |
| Устаревание используемых технологий в ходе разработки         | 2 | 3 | 6  | — Регулярное обновление стека инструментов;<br>— обучение команды новым технологиям (бюджет на курсы — 5% от ФОТ).            |
| Ошибки в коде, приводящие к критическим багам                 | 4 | 4 | 16 | — Автоматизированное тестирование (Jenkins, Selenium);<br>— код-ревью перед каждым релизом;<br>— система баг-трекинга (Jira). |

Финансовые риски, связаны с управлением бюджетом, доходами и внешними экономическими факторами.

Таблица 12

#### Финансовые риски и меры их минимизации

| Сценарий риска                                      | Вероятность (балл) | Влияние (балл) | Приоритет (балл) | Меры снижения                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------|--------------------|----------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Превышение бюджета из-за незапланированных расходов | 5                  | 5              | 25               | — Ежемесячный аудит расходов;<br>— резерв 15% от бюджета на непредвиденные затраты;<br>— поэтапное финансирование (выделение средств по стадиям разработки). |

|                                                                 |   |   |    |                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------|---|---|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Низкие продажи в первый месяц (конкуренция с крупными релизами) | 3 | 4 | 12 | — Предрелизная маркетинговая кампания (за 3–6 месяцев до старта);<br>— партнёрство с платформами для размещения в топ-листах (Steam, PlayStation Store). |
| Рост стоимости лицензий на ПО и оборудование                    | 3 | 3 | 9  | — Долгосрочные контракты с поставщиками;<br>— переход на open-source аналоги там, где это возможно.                                                      |
| Валютные колебания (при работе с зарубежными партнёрами)        | 2 | 3 | 6  | — Заключение контрактов с фиксацией курса;<br>— хеджирование валютных рисков.                                                                            |

**Организационные риски,** Обусловлены человеческим фактором, управлением командой и внутренними процессами.

Таблица 13

#### Организационные риски и меры их минимизации

| Сценарий риска                                   | Вероятность (балл) | Влияние (балл) | Приоритет (балл) | Меры снижения                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------|--------------------|----------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Текучесть кадров (уход ключевых специалистов)    | 3                  | 4              | 12               | — Система мотивации (бонусы за выполнение спринтов, доля в прибыли);<br>— кросс-обучение сотрудников для взаимозаменяемости.         |
| Конфликты в команде (несогласованность действий) | 2                  | 3              | 6                | — Регулярные командные митапы;<br>— внедрение Agile-методологий для прозрачности задач;<br>— медиация при возникновении разногласий. |
| Недостаточная квалификация                       | 2                  | 4              | 8                | — Программы повышения                                                                                                                |

|                                           |   |   |    |                                                                                                         |
|-------------------------------------------|---|---|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| персонала                                 |   |   |    | квалификации;<br>— привлечение<br>внешних экспертов для<br>консультаций.                                |
| Перегрузка команды<br>из-за сжатых сроков | 3 | 4 | 12 | — Гибкое<br>планирование (спринты<br>по 2 недели);<br>— аутсорсинг части<br>задач при<br>необходимости. |

**Правовые и регуляторные риски, связаны с законодательными требованиями и интеллектуальной собственностью.**

Таблица 14

Правовые риски и меры их минимизации

| <b>Сценарий<br/>риска</b>                                                            | <b>Вероятност<br/>ь (балл)</b> | <b>Влияни<br/>е (балл)</b> | <b>Приорите<br/>т (балл)</b> | <b>Меры снижения</b>                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Нарушение авторских прав (использование фольклорных материалов)                      | 2                              | 5                          | 10                           | — Юридическая экспертиза контента;<br>— оформление лицензий на использование сторонних ассетов.              |
| Изменения в законодательств<br>е (налоги на цифровой контент)                        | 3                              | 3                          | 9                            | — Мониторинг законодательства;<br>— диверсификация рынков сбыта.                                             |
| Претензии со стороны платформ (Steam, PS Store) из-за несоблюдения правил публикации | 2                              | 4                          | 8                            | — Тщательная проверка продукта перед отправкой на модерацию;<br>— консультации с платформенными менеджерами. |

**Репутационные риски, связаны с восприятием проекта аудиторией и СМИ.**

Таблица 15

## Репутационные риски и меры их минимизации

| Сценарий риска                                                         | Вероятность (балл) | Влияние (балл) | Приоритет (балл) | Меры снижения                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Негативные отзывы на релизе (завышенные ожидания)                      | 4                  | 4              | 16               | — Открытое взаимодействие с сообществом (ответы на критику, патчи);<br>— выпуск бесплатного DLC для демонстрации заботы о пользователях. |
| Скандалы, связанные с контентом (некорректная интерпретация фольклора) | 2                  | 5              | 10               | — Консультации с культурологами;<br>— тестирование восприятия контента на фокус-группах.                                                 |
| Распространение фейков о проекте в соцсетях                            | 2                  | 3              | 6                | — Мониторинг упоминаний (Brandwatch, Mention);<br>— оперативное опровержение недостоверной информации.                                   |

**Операционные риски,** связаны с логистикой, кибербезопасностью и внешними факторами.

## Операционные риски и меры их минимизации

| Сценарий риска                                          | Вероятность (балл) | Влияние (балл) | Приоритет (балл) | Меры снижения                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------|--------------------|----------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Задержки поставок оборудования (процессоры, видеокарты) | 3                  | 3              | 9                | — Закупка оборудования с запасом;<br>— переход на облачные рабочие станции при необходимости.                        |
| Кибератаки (утечка данных, взлом)                       | 3                  | 4              | 12               | — Регулярное обновление ПО;<br>— двухфакторная аутентификация для доступа к коду;<br>— резервное копирование данных. |
| Природные катастрофы/ЧС, влияющие на работу офиса       | 1                  | 4              | 4                | — Удаленная работа как стандарт;<br>— облачные хранилища данных.                                                     |

По итогам оценки рисков проекта «Меж двух миров» выявлено, что наиболее критичными являются финансовые (приоритет 25) и технологические (приоритет 20) угрозы: превышение бюджета и проблемы с кроссплатформенной реализацией способны задержать релиз и снизить рентабельность. Существенны также репутационные риски (приоритет 16) — негативные отзывы на старте могут спровоцировать падение продаж. При этом большинство рисков управляемо при условии регулярного мониторинга, резервирования ресурсов (15 % бюджета, кадровый резерв) и гибкой

адаптации процессов (итеративная разработка, приоритизация задач). Ключевыми факторами устойчивости выступают дисциплина процессов, оперативность решений, фокус на качестве продукта и открытость коммуникации с инвесторами и аудиторией. Внедрение риск-менеджмента позволит снизить вероятность критических сбоев на 40–60 %, сохранить рентабельность при отклонении от плана до 15 % и обеспечить окупаемость в течение 1,5–2 лет. Для минимизации угроз рекомендуется ежеквартально пересматривать реестр рисков, выделять не менее 10 % времени на профилактику (тестирование, юридические проверки) и поддерживать диалог с комьюнити. В целом проект демонстрирует сбалансированный профиль рисков с чёткими механизмами их нейтрализации, что подтверждает его жизнеспособность при системном управлении угрозами.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения дипломной работы был проведён комплексный анализ стартап-проекта «Меж двух миров» — приключенческой видеоигры с элементами экшена, интерактивной новеллы, метроидвании и RPG, основанной на переосмыслении русского фольклора. Исследование охватило ключевые аспекты проекта: его направленность, эффективность реализации, конкурентоспособность, а также полный спектр сопутствующих рисков и механизмы их минимизации.

Игра ориентирована на хардкорную аудиторию (16–35 лет), заинтересованную в нарративно насыщенных проектах с глубокой проработкой мира. Уникальное сочетание жанров и опора на фольклорную основу позволяют занять нишу между массовыми блокбастерами и инди-играми. Целевые регионы — Северная Америка, Европа и Азиатско-Тихоокеанский регион, где наблюдается рост спроса на нишевые проекты с культурной спецификой [24].

Сроки разработки (36–48 месяцев) и бюджет соответствуют отраслевым стандартам. Система контроля качества (Agile-методологии, автоматизированное тестирование, бета-тестирование) обеспечивает соблюдение графика и минимизацию технических ошибок. Прогнозируемый ROI — 200 % за 2 года — свидетельствует о высокой финансовой привлекательности.

### **Выявлены конкурентные преимущества.**

- ☐ эксклюзивная фольклорная основа;
- ☐ мультижанровость без потери целостности повествования;
- ☐ кроссплатформенность (PC, PS5, Xbox Series X/S);
- ☐ гибкая монетизация (разовые покупки, DLC, подписки);
- ☐ локализация для глобального рынка.

Эти факторы создают устойчивый барьер для конкурентов и формируют

лояльное комьюнити.

Анализ охватил 7 категорий угроз: рыночные, технологические, финансовые, организационные, правовые, репутационные и операционные. Для каждого риска определены:

- ☐ вероятность реализации (по 5-балльной шкале);
- ☐ потенциальное влияние на проект;
- ☐ приоритетность (произведение вероятности и влияния);
- ☐ комплекс мер по снижению.

Наиболее критичными признаны финансовые (приоритет 25) и технологические (приоритет 20) риски, требующие особого внимания.

Предложены системные решения:

- ☐ регулярный мониторинг рисков (ежеквартальные ревизии, KRI);
- ☐ резервирование ресурсов (15 % бюджета, кадровый резерв);
- ☐ гибкое планирование (итеративная разработка, приоритизация фич);
- ☐ коммуникация с заинтересованными сторонами (отчёты для инвесторов, стримы для комьюнити);
- ☐ юридические гарантии (экспертиза контента, NDA с подрядчиками).

Эти меры позволяют снизить вероятность критических сбоев на 40–60 % и сохранить рентабельность при отклонении от плана до 15 %.

Проект «Меж двух миров» демонстрирует:

- ☐ высокую жизнеспособность благодаря уникальному позиционированию и сбалансированному профилю рисков;
- ☐ устойчивость к внешним вызовам за счёт гибких процессов и резервирования ресурсов;
- ☐ потенциал для масштабирования через диверсификацию рынков и развитие пост-релизного контента (DLC, подписки).

Ключевые факторы успеха:

- ☐ Дисциплина процессов — строгое соблюдение Agile-методологий и ежемесячный аудит расходов.

- ☐ Оперативность решений — быстрое реагирование на баги, отзывы аудитории и изменения рынка.

- ☐ Фокус на качестве — тестирование на всех платформах, работа с фокус-группами.

- ☐ Открытость коммуникации — диалог с инвесторами, комьюнити и платформами (Steam, PlayStation Store).

Для повышения шансов на успех рекомендуется:

- ☐ ежеквартально пересматривать реестр рисков с учётом обратной связи от бета-тестеров;

- ☐ выделять не менее 10 % времени на профилактику (тестирование, юридические проверки);

- ☐ поддерживать диалог с комьюнити для раннего выявления репутационных угроз;

- ☐ иметь готовый план кризисного реагирования (например, для сценариев превышения бюджета или массовых багов).

При системном внедрении предложенных мер проект сохранит:

- ☐ срок окупаемости в рамках 1,5–2 лет;
- ☐ прогнозируемый ROI на уровне 200 %;
- ☐ конкурентное преимущество за счёт уникальной тематики и мультижанровости.

Таким образом, «Меж двух миров» представляет собой перспективный стартап-проект с чёткими механизмами управления рисками и высоким потенциалом для успешного выхода на рынок. Его реализация способна не только принести финансовую отдачу, но и внести вклад в популяризацию культурного наследия через современные игровые форматы.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Баркова, А. Славянские мифы для детей / А. Баркова, Н. Мирошенина. — 2024.
2. Бюджетный кодекс Российской Федерации от 31.07.1998 № 145-ФЗ (принят ГД ФС РФ 17.07.1998; действующая редакция — от 26.12.2024).
3. Буров, В. П. Бизнес-план фирмы. Теория и практика : учебное пособие / В. П. Буров, А. Л. Ломакин, В. А. Морошкин. — М. : ИНФРА-М, 2022. — 192 с.
4. Гусев, А. А. Средства и методы организации контроля качества обслуживания / А. А. Гусев // Научный Лидер. — 2022. — № 39(84). — С. 22–29. — EDN FHWOGЕ.
5. Гречкина, А. О. Перспективы развития action-adventure и RPG как жанров компьютерных игр / А. О. Гречкина, Д. С. Щербак // Молодой исследователь Дона. — 2019. — № 2.
6. Каминская, Е. А. Игровые аспекты традиционного фольклора как условия воплощения его культурных смыслов / Е. А. Каминская // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. — 2016. — № 2.
7. Купер, А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия : учебник / А. Купер, К. Носсел, Д. Кнонин ; под ред. Н. Ремицана. — 4-е изд. — СПб. : Питер, 2022. — 434 с.
8. Льготы и меры поддержки для IT-компаний в России // T Adviser.ru. — 2023. — URL: <https://clck.ru/38Qmxh>.
9. Московкина, А. С. Игра как способ существования в фольклорной культуре / А. С. Московкина // Культурное наследие России. — 2015. — № 4.
10. Ольга, Н. А. Условия эффективного приобщения к традициям фольклора посредством игры на ложках детей дошкольного возраста с общим

недоразвитием речи / Н. А. Ольга, В. Ш. Юлия, А. Э. Елена // Образование. Наука. Научные кадры. — 2023. — № 4.

11. Проектирование виртуальных миров. Теория и практика дизайна уровней / М. Кадилов. — М. : Издательские решения, 2020. — 208 с.

12. Раева, И. В. Стартап: понятие, особенности, методы оценки / И. В. Раева // Имущественные отношения в Российской Федерации. — 2021. — № 6(237). — С. 45–55.

13. Рындина, С. В. Бизнес-процессы цифрового предприятия : учебно-методическое пособие / С. В. Рындина. — Пенза : Изд-во ПГУ, 2020. — 80 с.

14. Сальникова, Т. С. Использование современных инструментов менеджмента качества для принятия эффективных управленческих решений / Т. С. Сальникова, Н. Н. Матненко // Экономические системы. — 2022. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sovremennyh-instrumentov-menedzhmenta-kachestva-dlya-prinyatiya-effektivnyh-upravlencheskih-resheniy/viewer>.

15. Самылин, А. И. Корпоративные финансы. Финансовые расчёты : учебник / А. И. Самылин. — М. : ИНФРА-М, 2022. — 472 с.

16. Склипис, Е. В. Проявления архаичных славянских мифологических представлений в фольклоре / Е. В. Склипис // Учёные записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. — 2015. — № 2.

17. Склёмина, С. М. Пирамида зла: роль мифологических персонажей в русских народных сказках / С. М. Склёмина // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. — 2016. — № 5–5.

18. Тиманова, О. И. Мифологические персонажи восточнославянского фольклора и особенности их воплощения в «Малороссийских былях и небылицах» О. М. Сомова / О. И. Тиманова // Общество. Среда. Развитие. — 2007. — № 3.

19. Управление персоналом : учебник / И. Б. Дуракова, Л. П. Волкова, Е. Н. Кобцева ; под ред. И. Б. Дураковой. — М. : ИНФРА-М, 2023. — 570 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-16-003563-5.
20. Хусаинова, Р. М. Нечистая сила в русских народных сказках / Р. М. Хусаинова // Вестник Башкирского университета. — 2014. — № 1.
21. Черных, Д. Г. Значение русских традиционных орнаментальных мотивов для развития современного графического дизайна / Д. Г. Черных // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. — 2013. — № 1.
22. Чернышева, Ю. Г. Бизнес-анализ : учебник / Ю. Г. Чернышева. — М. : ИНФРА-М, 2023. — 648 с.
23. Чарушин, Ф. Д. Этапы проектирования 2D-игры-платформера / Ф. Д. Чарушин, Н. В. Бужинская // Наука и перспективы. — 2023. — № 1. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/etapy-proektirovaniya-2d-igry-platformera>.
24. Черных, Д. Г. Значение русских традиционных орнаментальных мотивов для развития современного графического дизайна / Д. Г. Черных // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. — 2013. — № 1.
25. Как сделать иконку приложения правильно // Appbooster.ru. — 2021. — URL: <https://appbooster.com/blog/kak-sdielat-ikonku-prilozheniia-pravilno/>.
26. Бизнес-инкубатор Управления цифровой трансформации. — URL: <https://www.pzy.pf/structure/departments/upravlenie-tsifrovoy-transformatsii/biznes-inkubator/o-podrazdelenii?ysclid=lwdrk64pl6519676212>.
27. Бесконечное лето. — URL: <https://everlastingsummer.su/ru/>.
28. Всё о Ren'Py — конструкторе для разработки визуальных новелл. — URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/vsye-o-renpy-konstrukto-re-dlya-razrabotki-vizualnykh-novell/>.

29. Зайчик. — URL: <https://tiny-bunny.com/?ysclid=lwyxfe2zn2618238255>.
30. Skillbox X геймдейв: как написать персонажа для игры / Д. Логинова, Д. Земляникин. — 2019. — URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/kak-napisat-personazha-dlya-igry-bazovyeshagi/>.
31. Статья 1259. Объекты авторских прав // Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвёртая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (действующая редакция — от 22.07.2024). — URL: <https://legalacts.ru/kodeks/GK-RF-chast-4/razdel-vii/glava-70/statja-1259/>.
32. Геймдизайн: от идеи до первого прототипа / А. В. Петров, М. С. Иванова // Игровое проектирование. — 2023. — № 4. — С. 45-67.
33. Основы разработки компьютерных игр : учебное пособие / под ред. В. А. Смирнова. — СПб. : Питер, 2023. — 320 с.
34. Михайлова, Е. А. Современные тенденции в разработке визуальных новелл / Е. А. Михайлова // Цифровые технологии в искусстве. — 2022. — № 3. — С. 89-98.
35. Положение о государственной поддержке организаций, осуществляющих деятельность в сфере информационных технологий // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: <http://pravo.gov.ru>
36. Психология игрового взаимодействия : монография / под ред. А. Н. Леонтьева. — М. : Академия, 2022. — 256 с.
37. Разработка игровых механик : практическое руководство / сост. И. В. Соколов. — М. : ДМК Пресс, 2023. — 192 с.
38. Сидорова, М. П. Фольклорные мотивы в современной игровой индустрии / М. П. Сидорова // Культурология и искусствоведение. — 2022. — № 2. — С. 112-125.

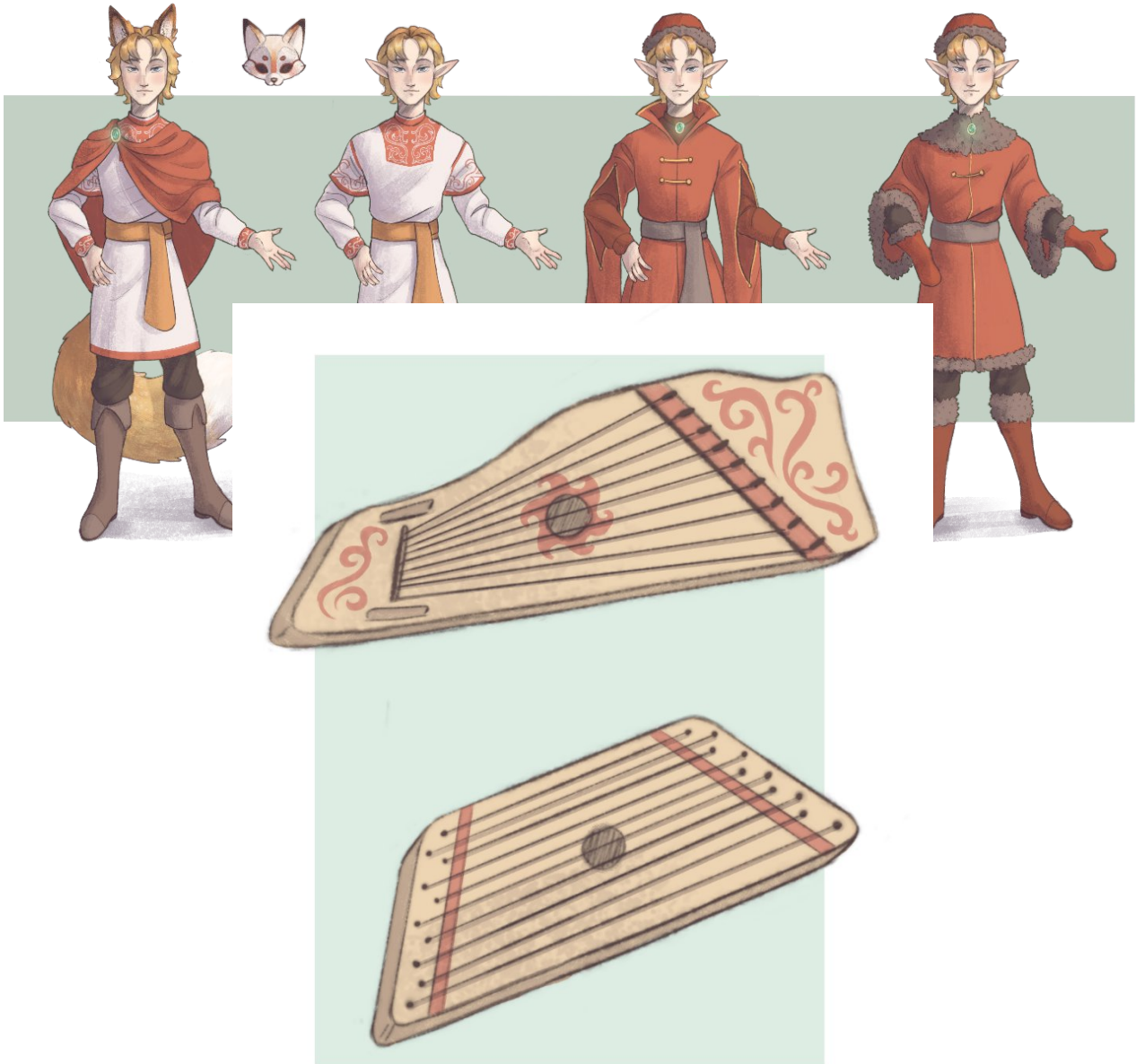
39. Стандарты качества программного обеспечения : сборник нормативных документов. — М. : Стандартиформ, 2023. — 160 с.
40. Управление проектами в IT-сфере : учебник / под ред. С. В. Петрова. — М. : ИНФРА-М, 2023. — 412 с.
41. Экономика игровой индустрии : аналитический обзор / сост. А. В. Николаев. — М. : Издательский дом ВШЭ, 2023. — 184 с.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

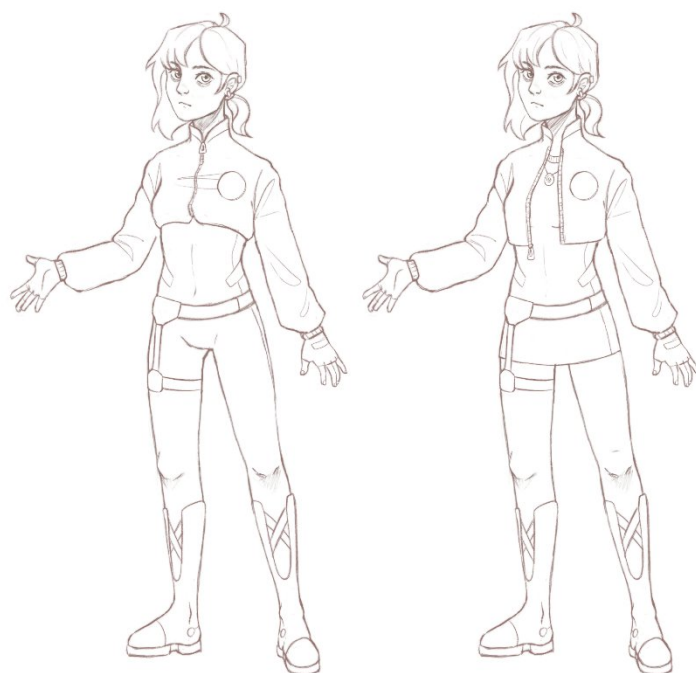
### Приложение 1

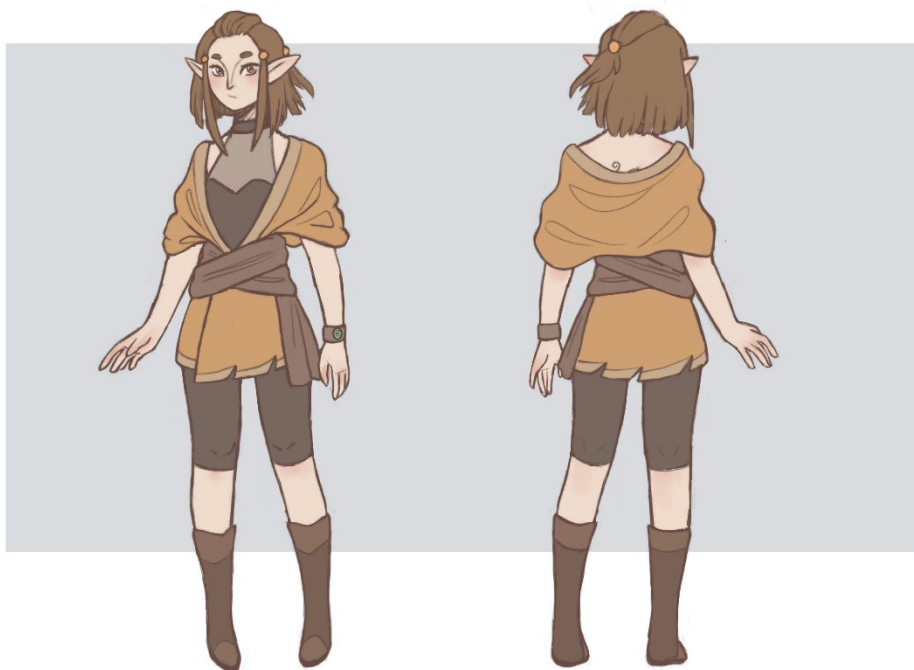
#### Итоговой вариант концепт-артов персонажей









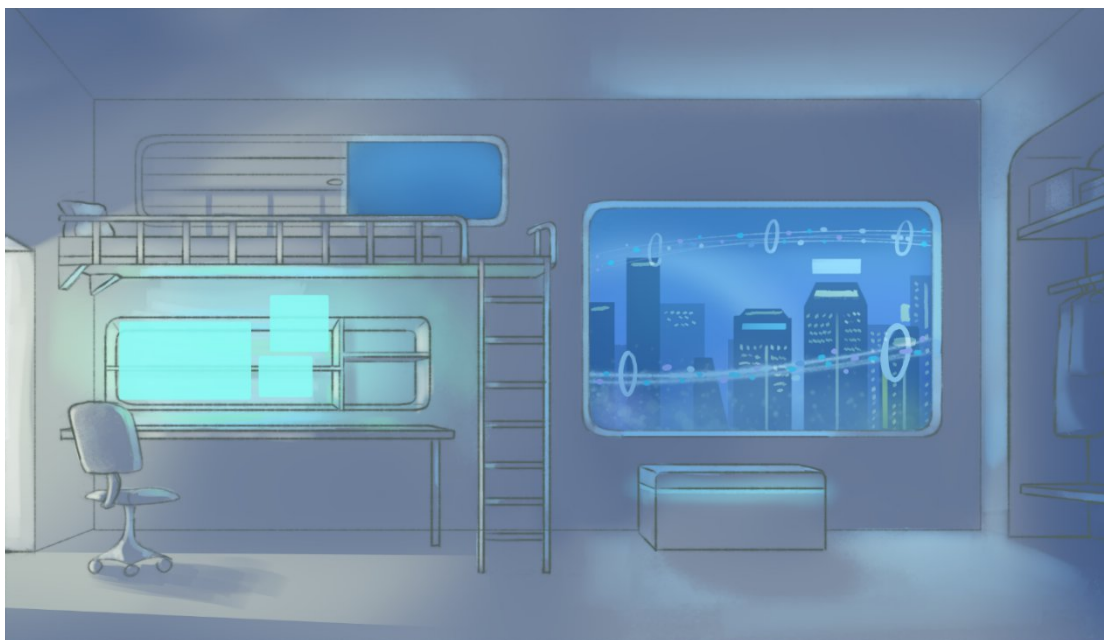




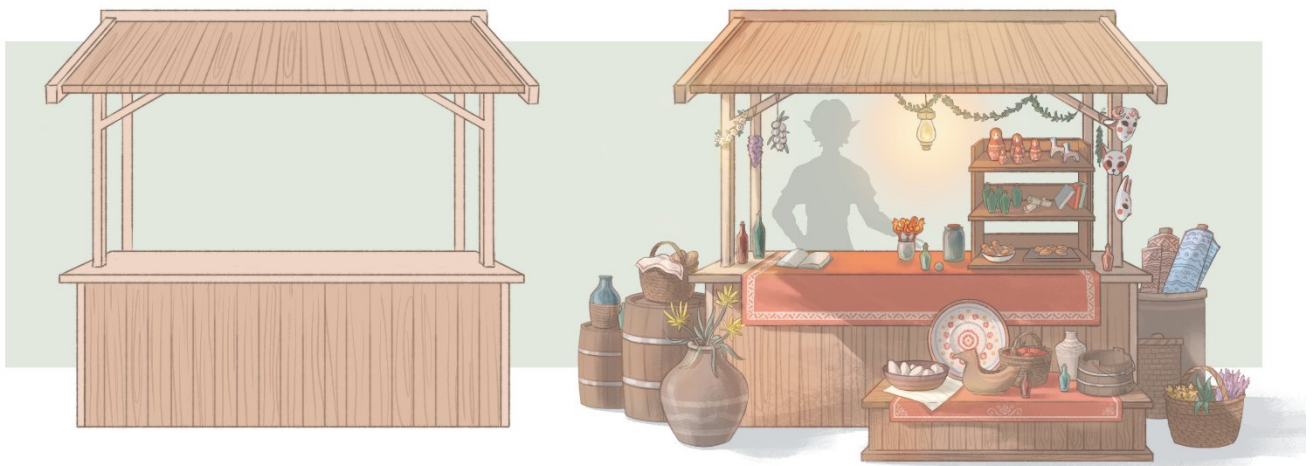


## Приложение 3

### Концепт-арты игровых локаций

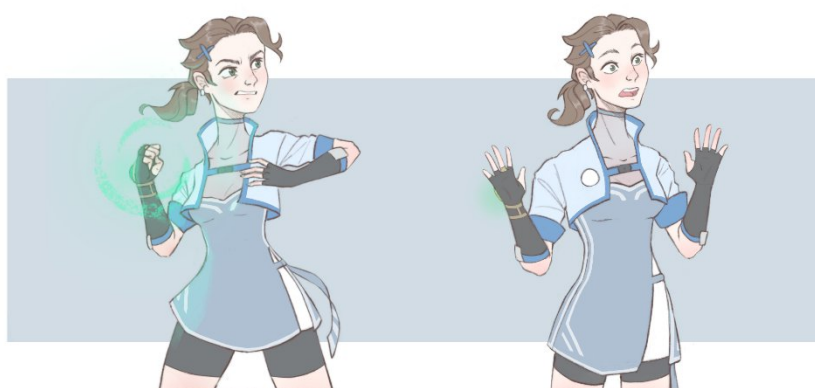


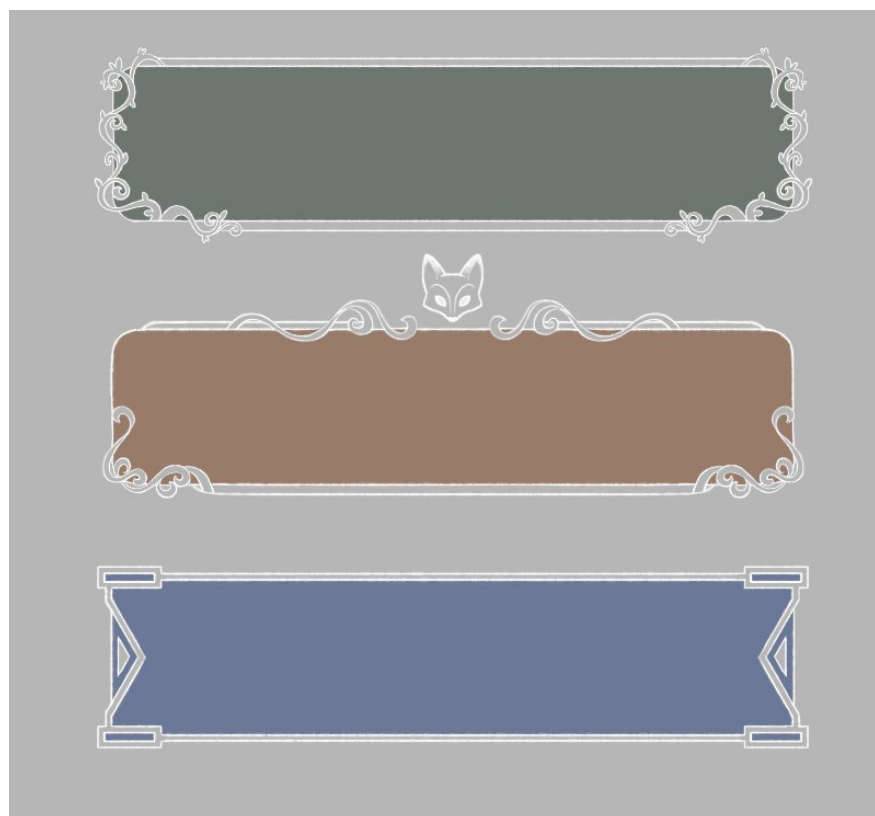






## Спрайты персонажей, оформление диалогового окна и интерфейса







МЕЖ ДВУХ  
Мир@в

МЕЖ ДВУХ  
Мир@в

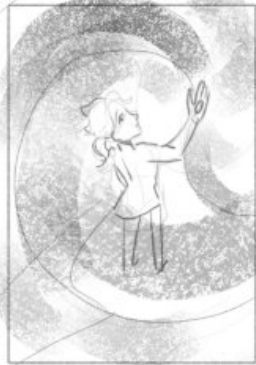
МЕЖ ДВУХ  
Мир@в

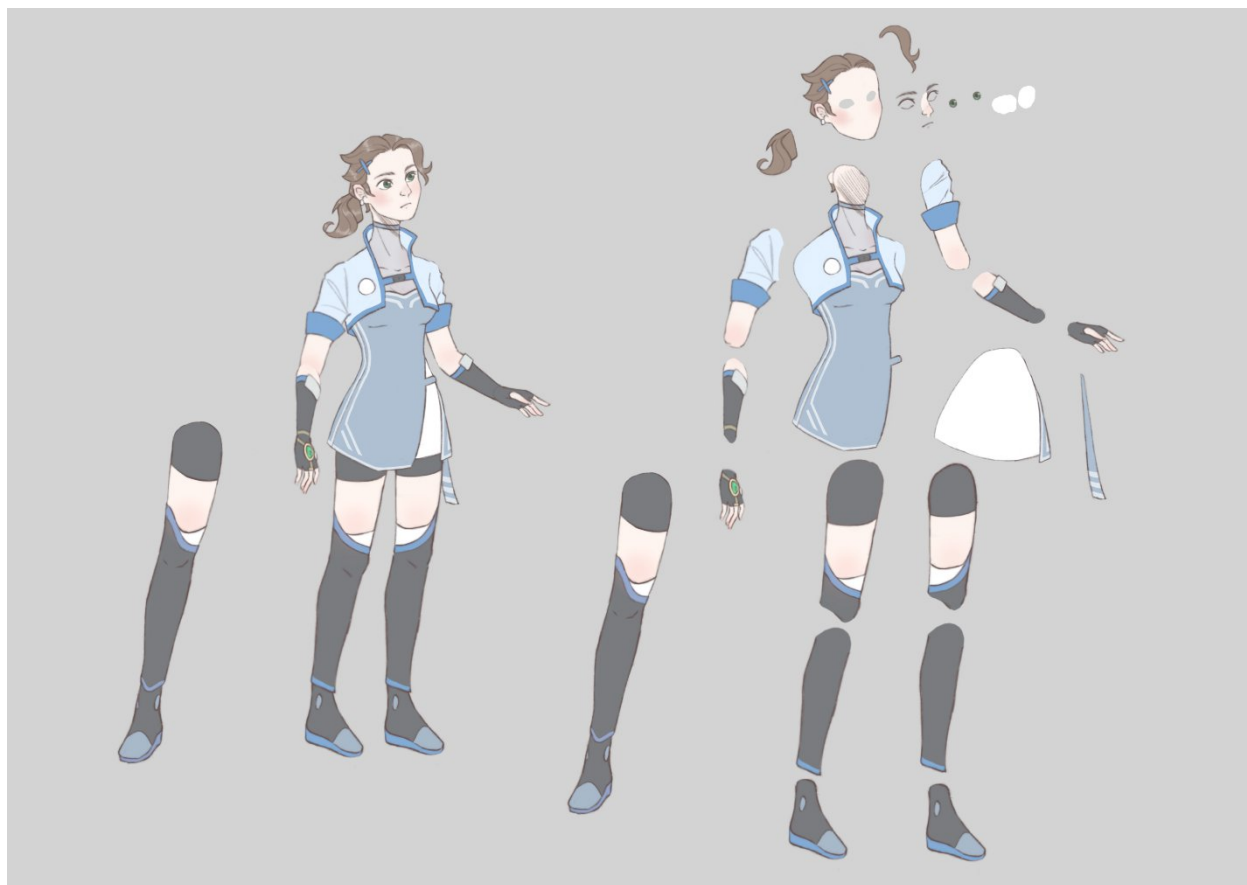
меж двух  
Мир@в

меж двух  
Мир@в

мен двух  
Мир@в









## Приложение 8

### Рекламные материалы

