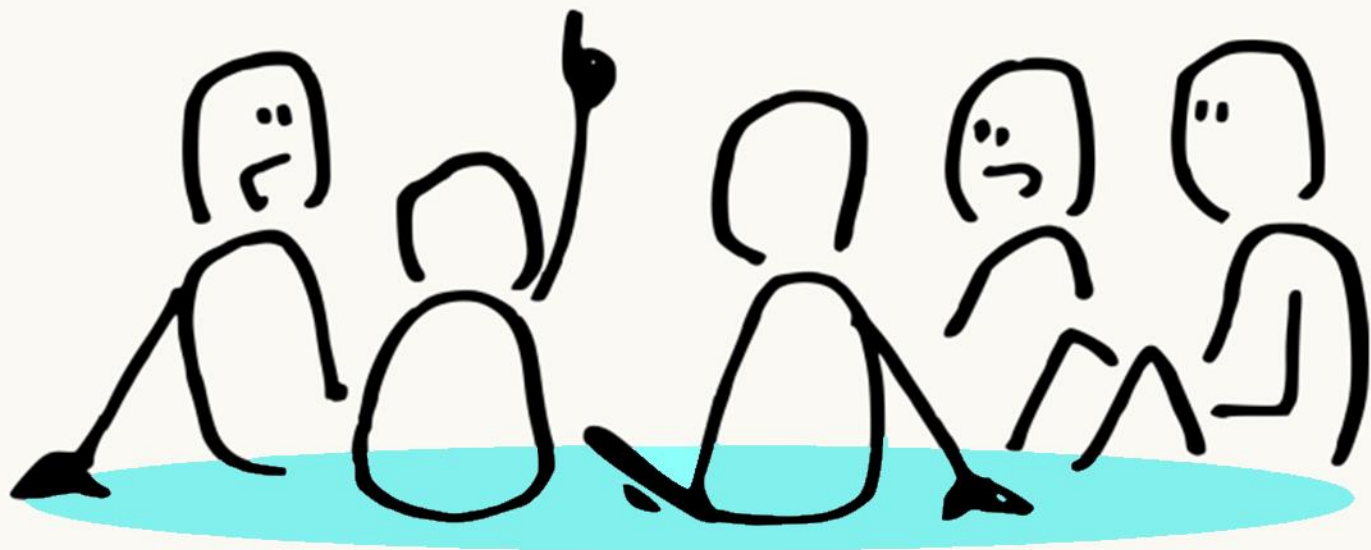


Инновационная
система умных
субтитров для игр

Иностран.АI



проблема

Большое кол-во языков

Более **7000** языков
из 142 языков семей
80% населения говорят на 80
60% на 40 языках.

Люди хотят играть на родном языке

Менее 5% людей знают
иностранный язык в
совершенстве.
Полное отсутствие родного
языка в игре –
серьёзный барьер для её
продажи.

Ограниченность ресурсов

Из-за **высокой стоимости и
долгого процесса перевода**
невозможно перевести игры на
все языки одновременно.
Вопрос выбора языков
перевода особенно остро стоит
для малых игровых студий.

Необходимы новые методики перевода и локализации игр на **большее** кол-во языков, за **меньшую** стоимость.



Что мы предлагаем?

Умные субтитры

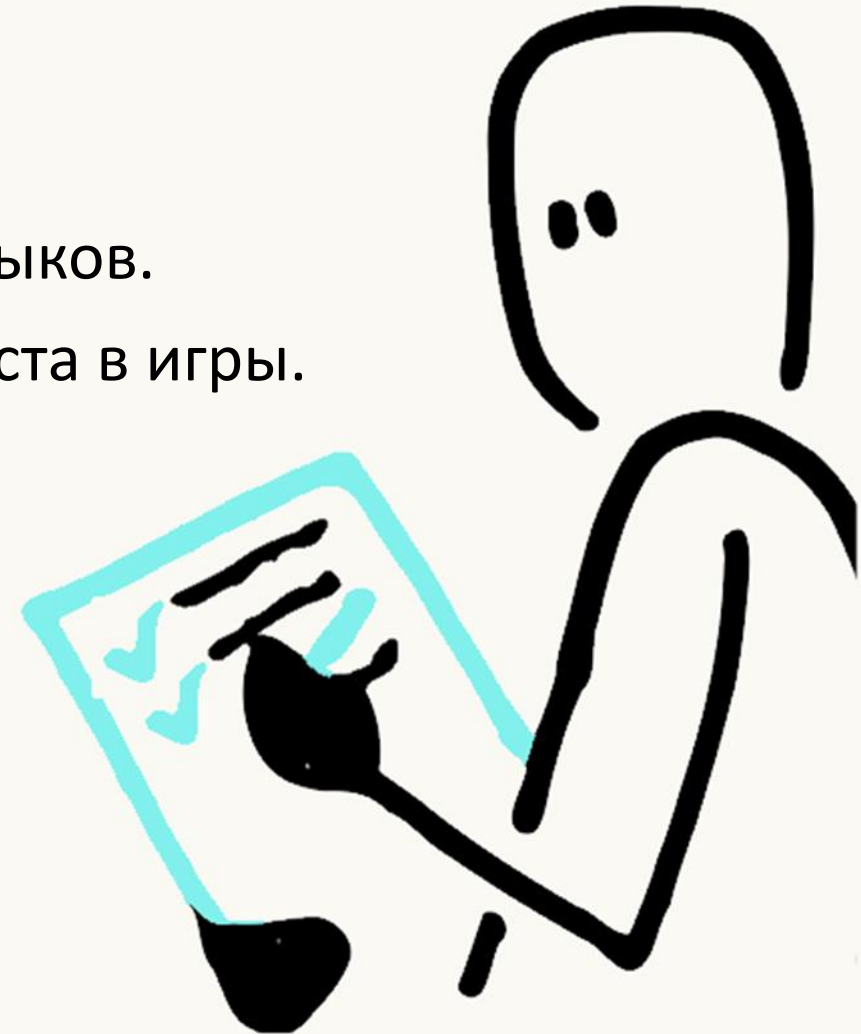
- Автоматически созданный перевод сложных слов и фраз.
- Подстраиваются под языковой уровень знаний игрока.
- Оптимизированные и улучшенные специально для игр.

Библиотека повторений

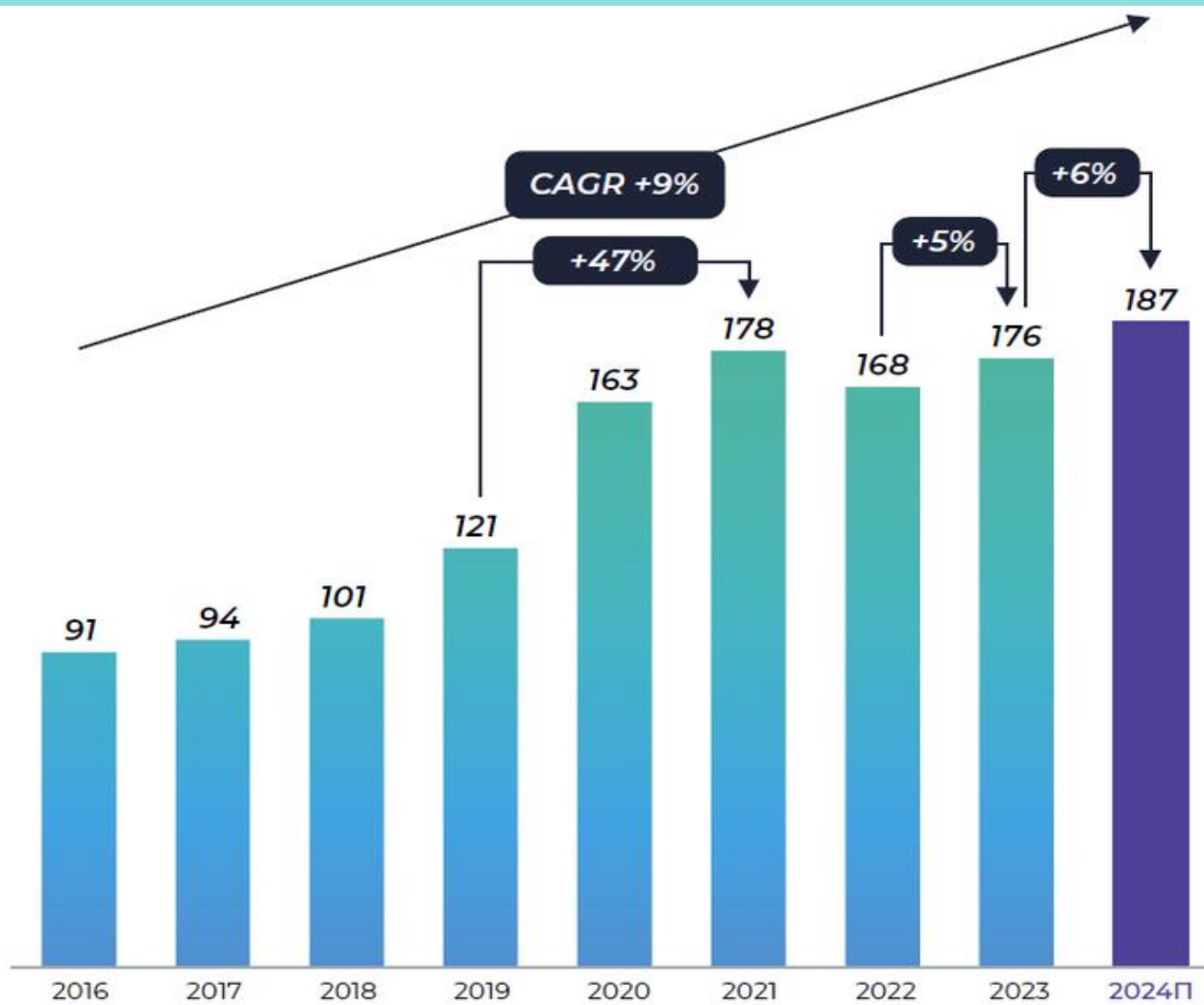
- Сохраняются новые слова и фразы.
- Определяет языковой уровень игрока.
- Быстрые упражнения для повторения и изучения.

Преимущества

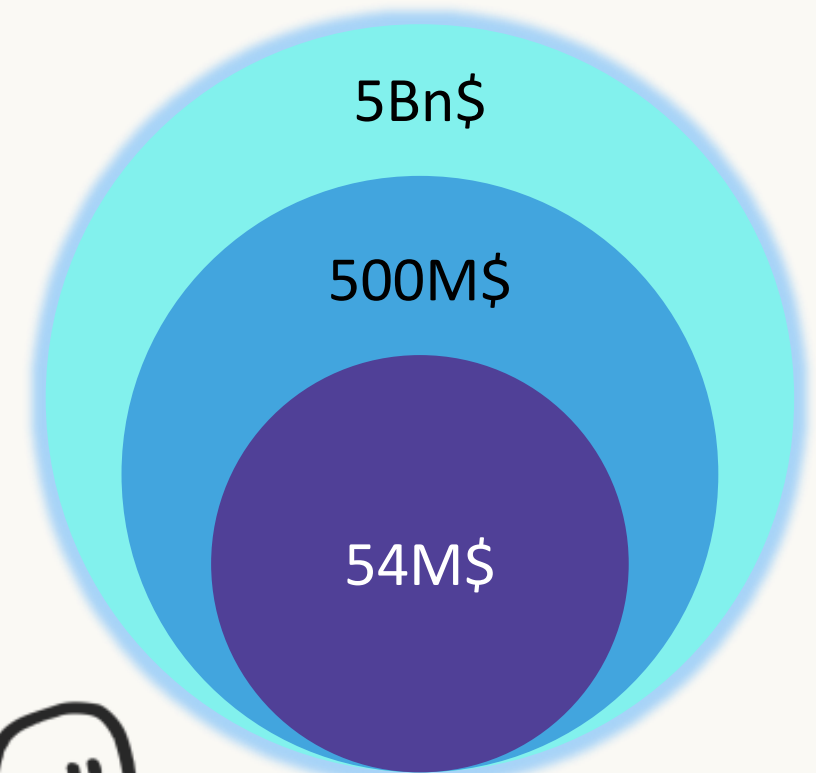
- ✓ **Экономит время и деньги** на локализации.
- ✓ **Открывает новые рынки** сбыта, за счёт новых языков.
- ✓ Позволяет добавлять неограниченное кол-во текста в игры.
- ✓ Даёт возможность игрокам изучать новые языки.



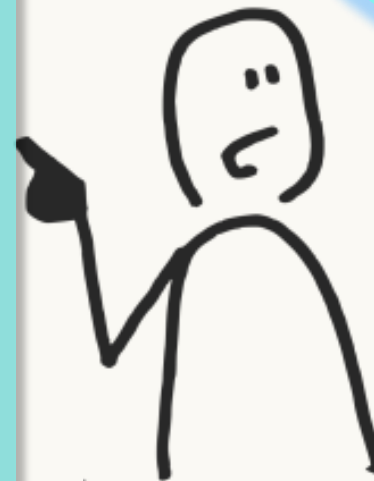
РЫНОК



Доходность рынка игр(Bn\$)



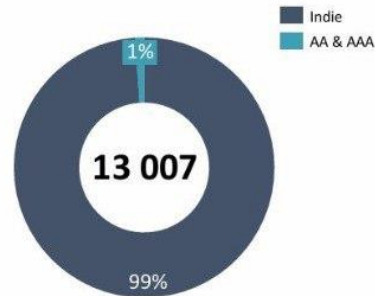
Для рынка игрового перевода



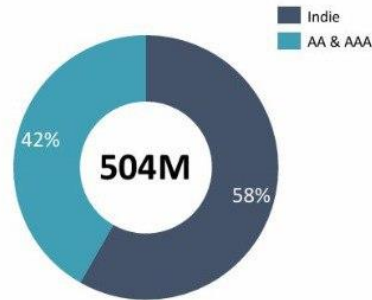
Indie games making as much money on Steam as AAA and AA games for the first time ever; indie revenue share has doubled since 2018

State of Indie on Steam in 2024, as of 30th Sep 2024

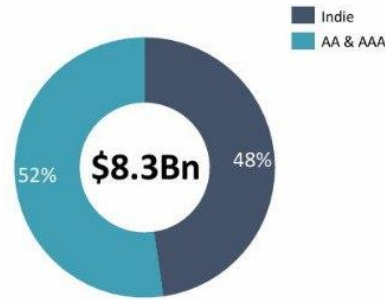
Number of Games Released



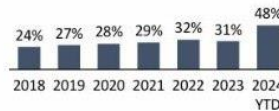
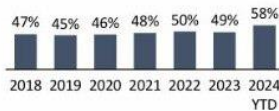
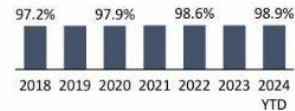
Units Sold (Millions)



Full Game Revenue (Millions USD)



Indie Mix Over Time



Данные представлены для одного из крупнейших онлайн-магазинов игр.

Портрет клиента

Инди-проекты

Для ПК и консолей

Реализация < 1 года

50k\$ < Расходы < 1M\$

Целевая аудитория



Бизнес модель: B2B

Иностран.АI

Создаём **перевод** и предоставляем **пакет SDK**, выгружаемый из облака.



Игровые студии

Заинтересованы в развитии проектов, расширении возможностей для игроков и выходе на новые рынки.



Геймеры

Конечный пользователь нашей системы. Принимает решение, насчёт использования представленной технологии.

Для новых проектов:

- ✓ Интеграция в проект
- ✓ Системное подключение
- ✓ Техническая поддержка

Для старых игр:

- ✓ Модовая система
- ✓ Локальная библиотека
- ✓ Связь через другие игры

Монетизация

Ежемесячные выплаты для поддержки подключения к серверам.

Краткосрочный план развития



Первые 5 месяцев: Подготовка команды

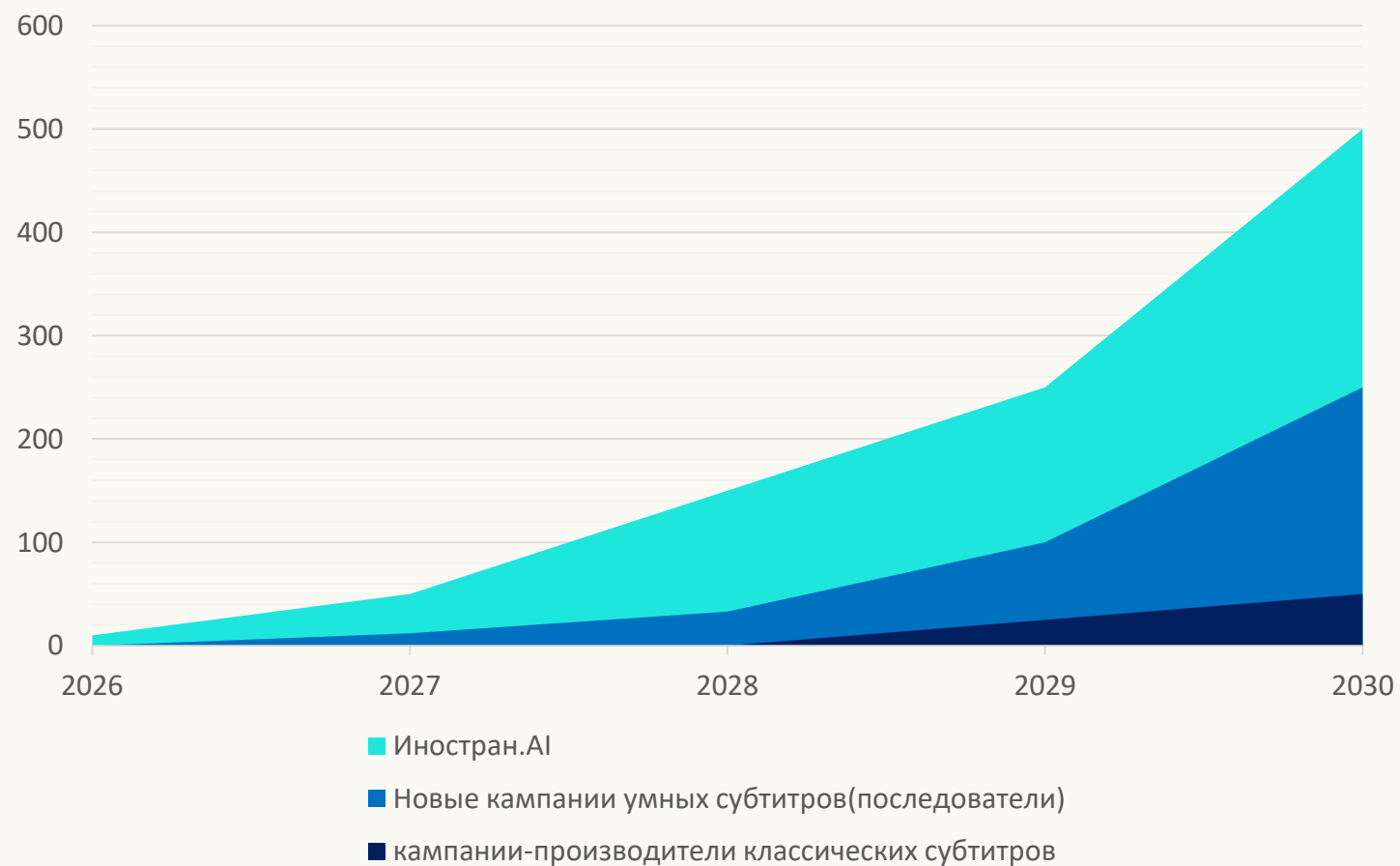
Первый 12 месяцев: Поиск инвесторов

С 6 по 36 месяц: Активная маркетинговая компания

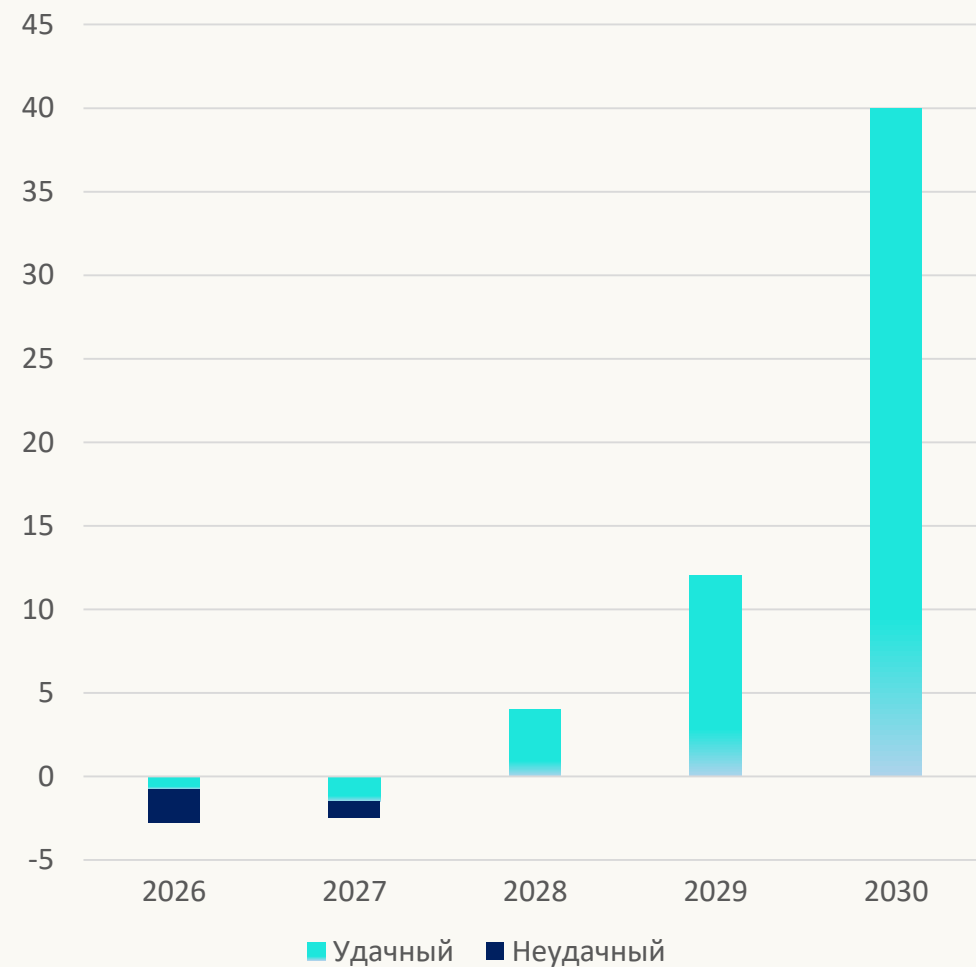
На протяжении всего времени мы будем анализировать и улучшать систему.

Финансы

Рынок умных субтитров для игр(M\$)



Ожидаемая прибыль(M\$)



Мы ищем

Партнёров

Инвесторов

Игровые
студии

И всех, кто
может помочь

Контакты

Готовы изменить мир игр?



Вергунов Владислав Игоревич
(менеджер проекта)

Tg:



Почта:

vv.vlad1@mail.ru