

First love

**2D казуальная новелла с выбором действий
на основе психологических тренингов с квестами и
мини-играми**

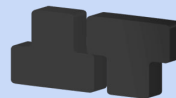


**ДЕПАРТАМЕНТ
ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА
И ИННОВАЦИОННОГО РАЗВИТИЯ
ГОРОДА МОСКВЫ**



АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

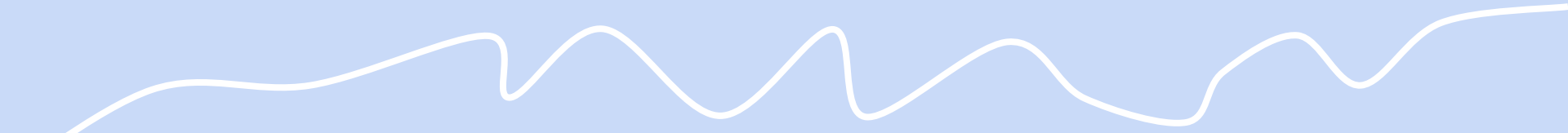
**РАЗВИТИЕ
ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО
КАПИТАЛА**



**ДЕТСКИЙ
ТЕХНОПАРК
МОСКВА**



Проблема:

- Сложность в социализации и одиночество
 - Отсутствие развлечений
 - Детские психологические травмы
 - Некорректная помощь школьного психолога
 - Уход с российского рынка игровых платформ и игр
- 

“First love”

Игра на основе
психологических тренингов
с квестами и мини-играми

ИННОВАЦИОННОСТЬ

- Доступна для игры
в любое время
и в любом месте
- Простой геймплей
- Яркая графика
- Прокачка
психологических
навыков

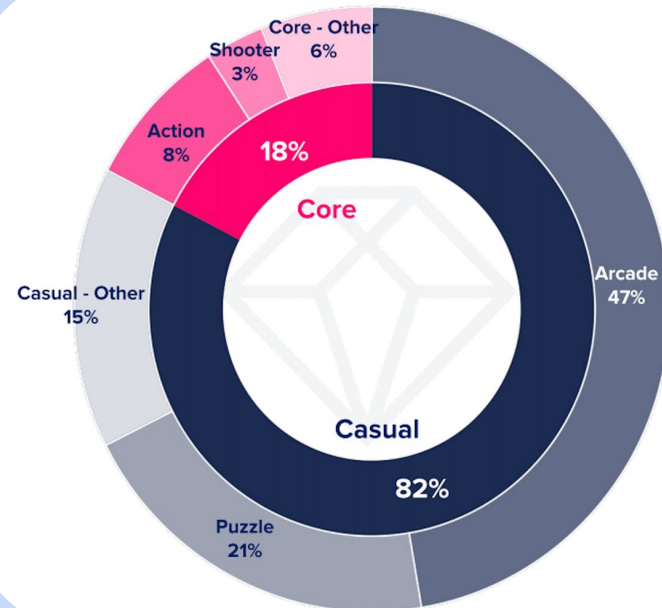
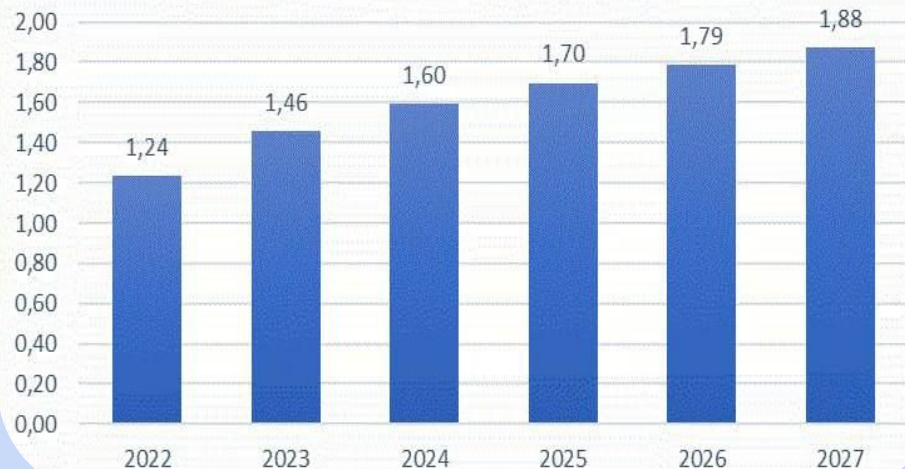
Портрет потребителя

- Молодые люди в возрасте от 14 до 25 лет
- Регулярные расходы от 5 тыс. руб



Рынок мобильных игр:

Российский рынок мобильных игр
в 2022-2027 гг, млрд \$



конкурентные преимущества

	First Love	Клуб романтики	Widgetable	Акинатор	Love Story Chat
Наличие чата с ИИ	+	-	+	±	-
Проработка психологических навыков	+	-	-	-	-
Сюжетная линия	+	+	-	-	+
Освоение навыков коммуникации с партнером	+	-	-	-	-

Платная ветка сюжета

Доступ к основной и
дополнительным частям
сюжета

Внутриигровые призы
и набор эксклюзивных
пропсов в подарок
(пропсы - внутриигровая
атрибутика)

Бесплатная ветка сюжета

Доступ к основной
части сюжета

Проработка
психологических
навыков

Внутриигровые призы



Финансирование

Сколько нужно, и на что?

- Дизайн персонажей - 50000 Р
- Дизайн игры - 50000 тыс.руб
- Разработка внутриигровых процессов - 150000 тыс.руб

Сколько потрачено?

На данный момент, вся работа ведется за счет энтузиазма команды



План Развития

Разработка
продукта

Развитие
социальных
сетей

2023 г.

Окончательная проверка всех
внутриигровых процессов

Выпуск игры
на
платформы

2024 г.

2 инновационные
новеллы

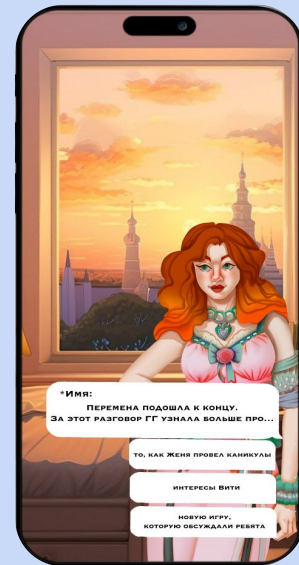
Выручка
2 млн. рублей

2026 г.

MVP



- Новелла на Яндекс.Игры для демонстрации концепции механик



Скрин игры из Unity

15 человек в команде

Команда



Павел Авдеев
Руководство
Разработка

**Финалист
Акселератора
«Технолидеры
Москвы»,
победитель
проекта «Бизнес
Уикенд Старт»**



Михаил Флёр
Руководство
Маркетинг

**Финалист
Акселератора
«Технолидеры
Москвы»,
победитель
проекта
«Бизнес Уикенд
Старт»**



Анна Петухова
Научный
руководитель

**Учитель основ
предпринимательства
в
Экономическом лицее
РЭУ имени Г. В.
Плеханова**



Сергей Поморин
Консультант по гейм-
геvu

**Разработал
около 50 инди-
игр,
YT-канал,
Team Lead,
Project Manager,
Scrum Master**



основные виды деятельности

создание видеоигр
(разработка механик игры, дизайна и т.д)

реклама и продвижение

распространение игры на различные платформы (яндекс. игры, vk. игры и т.д)



ключевые партнёры игровые студии (Vízor Games)

компании по продвижению
киберспортивные организации



ценностные предложения

игра, основанная на психологических тренингах

запоминающая дизайн персонажей

русский сеттинг



отношения с клиентами

каналы связи (соц. сети)

розыгрыши мерча (среди постоянных игроков)



потребительские сегменты

молодые люди в возрасте от 14 до 25 лет (увлекающиеся играми)

любители психологии (сюжеты основанные на психологических тренингах)

любители глубоких сюжетов с хорошо разработанными персонажами



ключевые ресурсы команда специалистов (программисты, сценаристы и т.д)

ресурсы для продвижения



каналы коммуникации

социальные сети

участие в различных мероприятиях и форумах

коллаборации

структура расходов

затраты на разработку игры (внктриигровые механики, дизайн персонажей, прописание сценария)

затраты на рекламу и продвижение

оплата труда сотрудников (команды)



источники дохода

продажа пропсов (внутриигровая отребутика) в внутриигровом маазине

оформление ВИП подписок пользователями

покупка платной версии сюжета пользователями

внутриигровая реклама



First Love