

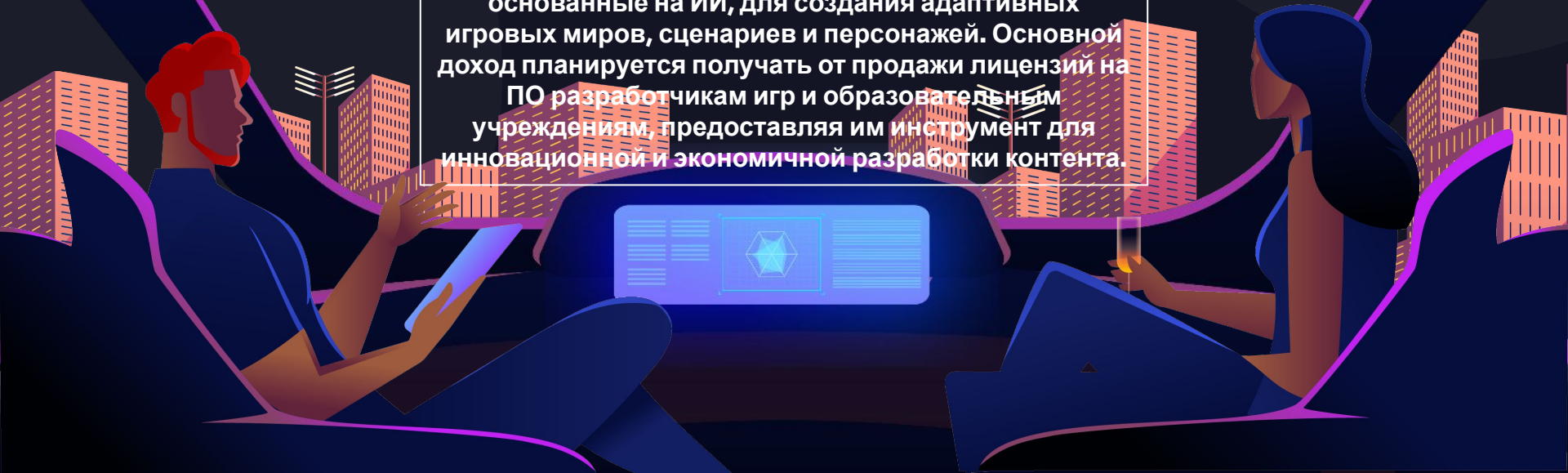
# ГПО ЭМИС-2003

Процедурная генерация игрового  
контента



# Актуальность

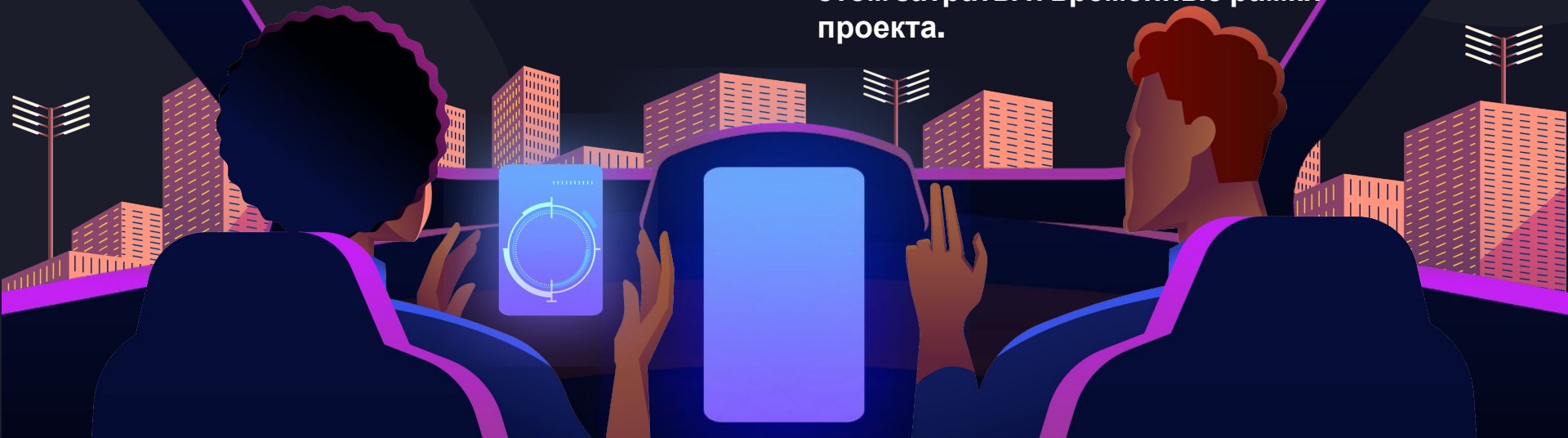
Продуктом проекта является программное обеспечение для процедурной генерации игрового контента. Оно предлагает уникальные алгоритмы, основанные на ИИ, для создания адаптивных игровых миров, сценариев и персонажей. Основным доход планируется получать от продажи лицензий на ПО разработчикам игр и образовательным учреждениям, предоставляя им инструмент для инновационной и экономической разработки контента.



01

# Решение проблемы

"ГПО ЭМИС-2003" решает ключевую проблему разработчиков игр – нехватку ресурсов и времени для создания обширных, качественных и уникальных игровых миров. Программа автоматизирует и оптимизирует процесс создания контента, позволяя разработчикам сосредоточиться на креативных аспектах игры, снижая при этом затраты и временные рамки проекта.



# Анализ конкурентов

## Ice-Pick Lodge



Независимая студия, создающая уникальные игры с глубоким сюжетом и оригинальной механикой, известная своим нестандартным подходом к геймплею.

## HeroCraft



Разработчик и издатель мобильных и социальных игр, активно работающий как с рынком мобильных игр, так и с играми для ПК и консолей.



## 1С-СофтКлаб

Крупнейший российский разработчик и издатель компьютерных игр, предлагающий широкий спектр продуктов для различных платформ.



## Nival

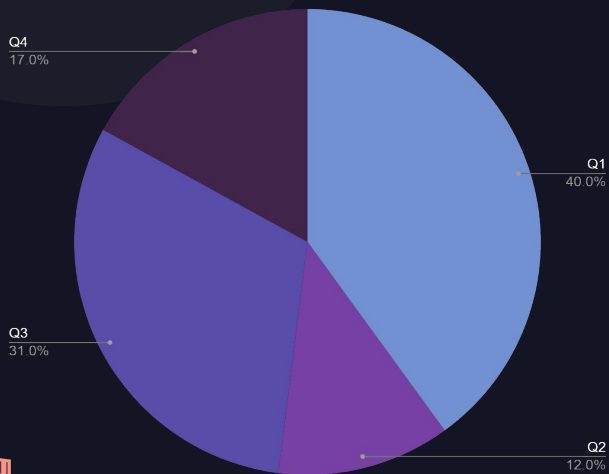
Известная российская компания, специализирующаяся на разработке стратегических игр и внедрении инновационных технологий в игровом процессе.



## Playrix

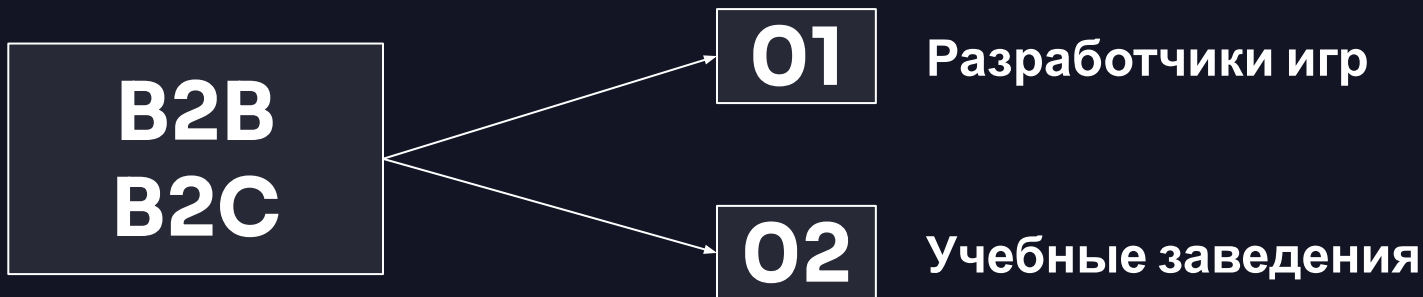
Одна из крупнейших российских компаний-разработчиков мобильных игр, известная своими проектами в жанре "три в ряд" и казуальными играми.

# Бизнес-модель



Бизнес-модель предполагает продажу лицензий на ПО разработчикам игр и образовательным учреждениям. Отношения с потребителями будут строиться через прямые продажи и партнерства, а также через участие в профильных выставках и конференциях. Привлечение финансовых ресурсов планируется через инвестиционные фонды и гранты. Каналы продвижения включают онлайн-маркетинг, социальные сети и профессиональные сообщества.

# Целевая Аудитория



# РЫНОК

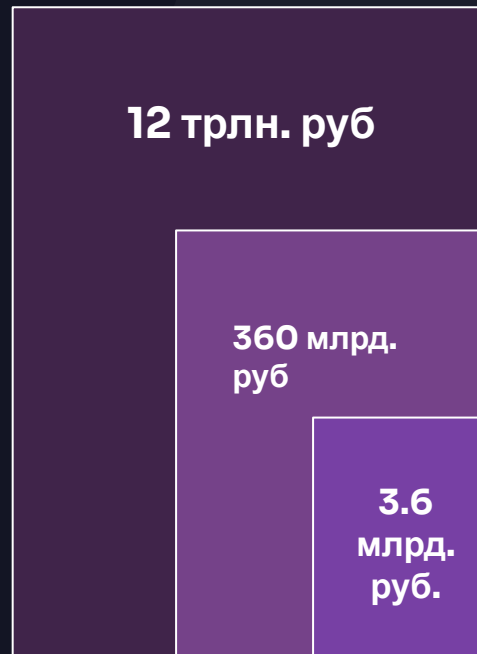
Игровая индустрия постоянно растет, а спрос на инновационные и качественные игры увеличивается. С учетом этого, имеет значительный рыночный потенциал. Рентабельность бизнеса подкрепляется низкими затратами на производство и высоким спросом со стороны разработчиков игр, что обеспечивает значительную долю рынка и возможности для масштабирования.

Расчеты размера рынка в рублях для Российской Федерации следующие:

Общий доступный рынок (TAM): 12 триллионов рублей. Это общий глобальный рынок видеоигр, пересчитанный в рубли.

Сегмент рынка, доступный для обслуживания (SAM): 360 миллиардов рублей. Это оценка рынка видеоигр в России, составляющая 3% от глобального рынка.

Сегмент рынка, который может быть обслужен проектом (SOM): 3.6 миллиарда рублей. Это предполагаемая доля рынка, которую проект "ГПО ЭМИС-2003" сможет захватить в России, составляющая 1% от SAM.





# Спасибо за внимание!

