

**БИЗНЕС-ПЛАН**  
**инвестиционного проекта**  
**«Создание компании-разработчика онлайн-видеоигр»**



## СОДЕРЖАНИЕ

- 1 РЕЗЮМЕ**
- 2 ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОЕКТА И СТРАТЕГИЯ ЕГО РАЗВИТИЯ**
  - 2.1. ИДЕЯ ПРОЕКТА**
  - 2.2. КОМАНДА ПРОЕКТА**
- 3 ОПИСАНИЕ ВИДЕОИГР**
  - 3.1. СТРАТЕГИЯ**
    - 3.1.1. СУТЬ ИГРЫ**
    - 3.1.2. ПРЕИМУЩЕСТВА ПЕРЕД КОНКУРЕНТАМИ**
    - 3.1.3. ВНЕШНИЙ ОБЛИК ВИДЕОИГРЫ**
    - 3.1.4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРИЕМЫ МОНЕТИЗАЦИИ В ИГРЕ**
    - 3.1.5. СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ИГР-КОНКУРЕНТОВ**
  - 3.2. ИГРА ДЛЯ ДЕВОЧЕК**
    - 3.2.1. СУТЬ ИГРЫ**
    - 3.2.2. ПРЕИМУЩЕСТВА ПЕРЕД КОНКУРЕНТАМИ**
    - 3.2.3. ВНЕШНИЙ ОБЛИК ВИДЕОИГРЫ**
    - 3.2.4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРИЕМЫ МОНЕТИЗАЦИИ В ИГРЕ**
    - 3.2.5. СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ИГР-КОНКУРЕНТОВ**
  - 3.3. ГОНКИ**
    - 3.3.1. СУТЬ ИГРЫ**
    - 3.3.2. ПРЕИМУЩЕСТВО ПЕРЕД КОНКУРЕНТАМИ**
    - 3.3.3. ВНЕШНИЙ ОБЛИК ВИДЕОИГРЫ**
    - 3.3.4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРИЕМЫ МОНЕТИЗАЦИИ В ИГРЕ**
    - 3.3.5. СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ИГР-КОНКУРЕНТОВ**
- 4. АНАЛИЗ РЫНКОВ СБЫТА. СТРАТЕГИЯ МАРКЕТИНГА**
  - 4.1. ОБЩИЙ ОБЗОР IT-СФЕРЫ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**
  - 4.2. ХАРАКТЕРИСТИКА КРУПНЕЙШИХ IT-КОМПАНИЙ БЕЛАРУСИ**
  - 4.3. КРУПНЕЙШИЕ GAMEDEV КОМПАНИИ БЕЛАРУСИ**
  - 4.4. ИНВЕСТИЦИОННЫЕ ПРОЕКТЫ И M&A-СДЕЛКИ В IT-СФЕРЕ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**
  - 4.5. IT-РЫНОК РОССИИ**
  - 4.6. СТРАТЕГИЯ МАРКЕТИНГА ПРОЕКТА**
- 5. ПЛАН ВЫРУЧКИ И ЗАТРАТ ОТ ВИДЕОИГР**
  - 5.1. ПЛАН ВЫРУЧКИ ОТ МОНЕТИЗАЦИИ ВИДЕОИГР**
  - 5.2. ЗАТРАТЫ НА ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОДДЕРЖКУ ОНЛАЙН-ВИДЕОИГР**
- 6. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЛАН**
  - 6.1. ПЕРСОНАЛ**
    - 6.1.1. ОРГАНИЗАЦИОННО-ШТАТНАЯ СТРУКТУРА ПО ПРОЕКТУ**
    - 6.1.2. ЧИСЛЕННОСТЬ ПЕРСОНАЛА ПРОЕКТА**
  - 6.2. РАСХОДЫ НА ОПЛАТУ ТРУДА ПЕРСОНАЛА**
  - 6.3. КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК СОЗДАНИЯ ОНЛАЙН-ВИДЕОИГР**
- 7. ИНВЕСТИЦИОННЫЙ ПЛАН, ИСТОЧНИКИ ФИНАНСИРОВАНИЯ**
  - 7.1. ИНВЕСТИЦИОННЫЕ ЗАТРАТЫ ПО ПРОЕКТУ**
  - ИСТОЧНИКИ ФИНАНСИРОВАНИЯ**
- 8. ПРОГНОЗИРОВАНИЕ ФИНАНСОВО-ХОЗЯЙСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**
  - 8.1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**
  - 8.2. НАЛОГОВОЕ ОКРУЖЕНИЕ**
  - 8.3. ФИНАНСОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА**
- 9. ПОКАЗАТЕЛИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОЕКТА**
  - 9.1. РАСЧЕТ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИНВЕСТИЦИОННОГО ПРОЕКТА**
  - 9.2. ОЦЕНКА РИСКОВ.**
  - 9.3. ОЦЕНКА ПОКАЗАТЕЛЕЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ ПРОЕКТА**

Приложение 1. Расчетные таблицы

- Приложение 1.1. Сводные расчетные таблицы по проекту;
- Приложение 1.2. Сводные расчетные таблицы по проекту без учета налогов и сборов;
- Приложение 1.3. Расчетные таблицы создания видеоигры «Стратегия»;
- Приложение 1.4. Расчетные таблицы создания видеоигры «Для девочек».

## 1 РЕЗЮМЕ

### Цель проекта

В рамках реализации инвестиционного проекта «Создание компании-разработчика онлайн-видеоигр» планируется создание новой IT-компании, которая будет заниматься созданием и продвижением видеоигр собственного производства. В последующем, по мере развития компании, планируется развитие других альтернативных направлений бизнеса:

- разработка игр под заказ (аутсорсинг);
- оказание услуг по продвижению игр.

Основными онлайн-играми, разрабатываемыми по проекту, будут являться:

1. Стратегия;
2. Игра для девочек (рабочее название игры – Девчачьи грёзы);
3. Гонки (рабочее название игры – Гонки будущего).

В рамках проекта будет создано новое юридическое лицо в форме Совместного общества с ограниченной ответственностью.

### Основные цели развития компании:

1. Создание 3 популярных видеоигр для социальных сетей, мобильных телефонов и персональных компьютеров в совершенно отличном друг от друга жанре с целью:

- диверсификации бизнеса;
- максимизации прибыли от различных направлений деятельности;
- формирования портфеля продуктов (игр) на всех площадках ведения IT-бизнеса;

- охвата максимального количества потребностей клиентов в связи с охватом целевой аудитории во всех сегментах.

2. Создание успешной компании-производителя популярных онлайн-видеоигр с целью последующего роста капитализации компании и возможности дальнейшей продажи бизнеса стратегическому инвестору;

3. Формирование обширной клиентской базы, используя которую можно в процессе дальнейшего развития компании продавать новые продукты;

4. Дальнейшее привлечение инвестиций в компанию под другие проекты в области видеоигр.

На сегодняшний день подобрана команда разработчиков онлайн-видеоигр, сформированная из числа высококвалифицированных специалистов в IT-сфере, имеющих богатый опыт разработки онлайн-видеоигр в ведущих компаниях Беларуси.

### Анализ рынка. Стратегия маркетинга

Республика Беларусь является страной с высоким уровнем развития IT-сферы.

Экспорт IT-услуг Республики Беларусь непрерывно растет уже в течение многих лет. За 5 лет он вырос более чем в \* раза, что, безусловно, является

выдающимся результатом не только в рамках отечественной экономики, но даже в мировых масштабах. Помимо роста абсолютных показателей растут и относительные показатели экспорта. Так доля экспорта компьютерных услуг в структуре экспорта услуг Республики Беларусь возросла с 1,27% в 2005 году до \*% в 2013 году. Экспорт компьютерных услуг по итогам 2014 года составил \* млн долл. США.

По показателю экспорта компьютерных и информационных услуг на душу населения Республика Беларусь находится среди лидеров в мире – с 5 долл. США/чел в 2005 до 60 USD/чел в 2013 (+36,45% по отношению к 2012 году), при этом у Индии этот показатель равнялся 41 USD, у США – 36 USD.

Согласно рейтингу Global Services 100, Беларусь заняла 13-е место среди 20 стран-лидеров в сфере ИТ-аутсорсинга и высокотехнологичных услуг. Кроме того, в ТОП-100 крупнейших мировых компаний данной сферы вошли три фирмы с белорусскими корнями: EPAM Systems, IBA Group и Intetics Co. В ИТ-рейтинге ООН Беларусь занимает 48 место.

Американская исследовательская и консалтинговая компания Gartner, специализирующаяся на рынках информационных технологий, включила Беларусь в список 30 ведущих стран для оффшорного программирования.

Среди основных крупных компаний рынка экспортно-ориентированного программирования Беларуси эксперты выделяют 7:

1. Gamestream;
2. Sam-Solutions;
3. ScienceSoft;
4. EPAM;
5. Belhard;
6. IBA;
7. Белсофт.

Крупнейшими ИТ-компаниями в области создания онлайн-видеоигр в Беларуси являются: Wargaming.net, Vizion Interactive, Melesta Games, Playtika, Arise, Awem studio, Cyberworks Studio, Floodlight Games, Steel Monkeys.

Онлайн-видеоигры, разрабатываемые по проекту, будут иметь ряд неоспоримых преимуществ перед играми-конкурентами, представленными на сегодняшний момент на мировом рынке, что дает уверенность утверждать об экономической эффективности внедрения на рынок видеоигр инициатором проекта.

Подробный анализ конкурентной среды каждой видеоигры, разрабатываемой в рамках проекта, представлен в Главе 3 настоящего бизнес-плана.

### **План-график реализации проекта**

Концепция развития компании предполагает создание в период с мая 2015 по февраль 2020 гг. трех онлайн-видеоигр, ориентированных на различную целевую аудиторию:

1. Онлайн-видеоигра «Стратегия» - срок разработки – \*.
2. Онлайн-видеоигра «Для девочек» - срок разработки – \*

3. Онлайн-видеоигра «Гонки» - срок создания – \*

**Объем инвестиционных затрат. Источники финансирования**

Капитальные затраты, необходимые для реализации инвестиционного проекта, составят \* тыс. USD (с учетом НДС), в том числе капзатраты по видеоиграм:

1. Стратегия – **3 503,6 тыс. USD** (с НДС) (график вложения инвестиций в разработку онлайн-видеоигры представлен в таблице 7.2.);

2. Игра для девочек – \* тыс. USD (с НДС) (график вложения инвестиций в разработку онлайн-видеоигры представлен в таблице 7.3.);

3. Гонки – \* тыс. USD (с НДС).

Прирост чистого оборотного капитала за годы реализации проекта составит \* тыс. USD. Основной объем суммы прироста чистого оборотного капитала приходится на расходы на маркетинг в первые 3 месяца с даты запуска видеоигры 1 «Стратегия» - \* тыс. USD и видеоигры 2 «Для девочек» - **800 тыс. USD**.

Таким образом, совокупные инвестиционные затраты по проекту составляют \* тыс. USD. (Таблица 1.2.).

Таблица 1.2. Общие инвестиционные затраты по проекту

Наименование показателей	Всего по проекту	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
I. Инвестиционные затраты								
1. Капитальные затраты (без НДС)								
1.1. Закупка компьютеров и оргтехники								
1.2. Накладные расходы на создание видеоигры								
1.3. Нематериальные активы								
2. Капитальные затраты без НДС – стоимость проекта								
3. НДС, уплачиваемый при осуществлении капитальных затрат								
<b>ИТОГО капитальные затраты с НДС</b>								
4. Прирост чистого оборотного капитала								
5. Итого общие инвестиционные затраты								

Наименование показателей	Всего по проекту	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
с НДС								

Финансирование инвестиционного проекта планируется осуществить за счет:

1. Займа иностранного инвестора;
2. Средств, полученных в виде выручки от видеоигр «Стратегия» и «Для девочек», и реинвестированных в последующем в окончание создания видеоигры «Для девочек» и создание видеоигры «Гонки».

Займ иностранного инвестора, который будет являться одновременно соучредителем компании, будет использован:

на финансирование инвестиционных затрат на разработку видеоигры «Стратегия» в сумме \* **тыс. USD** (в т.ч. капитальные затраты на создание видеоигры – \* тыс. USD, а также расходы на маркетинг и продвижение видеоигры в первые 3 месяца с даты запуска видеоигры – 800 тыс. USD);

на финансирование части капитальных затрат на разработку видеоигры «Для девочек» в 2016 и 2017 гг. – \* **тыс. USD**.

Общая сумма займа составляет \* **тыс. USD** (за период с 2015 по 2017 гг.).

Собственные средства компании будут представлены денежными средствами, полученными в виде выручки от видеоигр «Стратегия» и «Для девочек» и последующего реинвестирования в проект.

Общая сумма собственных средств, направляемых на финансирование мероприятий по проекту, составит \* **тыс. USD** и будет использована на:

Финансирование части затрат на создание видеоигры «Для девочек» - \* **тыс. USD**;

Финансирование создания видеоигры «Гонки» - **5 492,557 тыс. USD**.

Суммарная потребность в инвестициях по проекту «Создание компании-разработчика онлайн-видеоигр » (с учетом процентов по займу инвестора) составит \* **тыс. USD**.

### **Финансово-экономическая оценка проекта**

Финансово-экономические показатели и расчет потоков денежных средств показывают, что из выручки от видеоигр возмещаются все расходы, связанные с деятельностью компании, включая уплату текущих платежей, уплачиваются налоги, отчисления и сборы, установленные действующим законодательством, а также осуществляется погашение финансовых обязательств по проекту. Кроме того, обеспечивается получение чистой прибыли, достаточной для обеспечения текущей хозяйственной деятельности.

### **Анализ эффективности инвестиционного проекта**

Показатели эффективности инвестиционного проекта представлены в таблице 1.5.

Таблица 1.5 – Показатели эффективности инвестиционного проекта в целом

Наименование показателя	Ед. изм.	Величина показателя
Чистый дисконтированный доход (NPV)	тыс. USD	36 325,6
Внутренняя норма доходности (IRR)	%	
Индекс рентабельности (PI)		
Простой срок окупаемости проекта - с момента первоначального вложения инвестиций - с даты запуска первой видеоигры	лет	
Динамический срок окупаемости проекта - с момента первоначального вложения инвестиций - с даты запуска первой видеоигры	лет	

### Выводы

Анализ показателей эффективности инвестиций настоящего бизнес-плана позволяет сделать вывод, что при прогнозируемых объемах выручки капитальных вложениях, а также принятой системе монетизации игр и издержках проект является эффективным, финансово реализуемым и рентабельным



## Перечень таблиц, диаграмм, рисунков

- Таблица 1.1. План-график создания онлайн-видеоигр по проекту
- Таблица 1.2. Общие инвестиционные затраты по проекту
- Таблица 1.3. График предоставления займа, тыс. USD
- Таблица 1.4. График погашения займа иностранного инвестора, тыс. USD
- Таблица 1.5 – Показатели эффективности инвестиционного проекта в целом
- Таблица 2.1. Общая скидочная стоимость сокращения таймеров
- Таблица 4.1. SWOT-анализ IT-отрасли Беларуси
- Таблица 5.1. Потребность в персонале и расходы на оплату труда в процессе эксплуатации видеоигры
- Таблица 5.2. Совокупные расходы на техническую поддержку видеоигры «Стратегия» в первый год реализации проекта – 2017 год, USD
- Таблица 6.1. Численность и структура административно-управленческого персонала
- Таблица 6.2. Численность команды проекта при создании видеоигры «Стратегия»
- Таблица 6.3. Численность команды проекта при создании видеоигры «Для девочек»
- Таблица 6.4. Численность команды проекта при создании видеоигры «Гонки»
- Таблица 7.2. График вложения инвестиций в создание онлайн-видеоигры «Стратегия», USD
- Таблица 7.3. График вложения инвестиций в создание онлайн-видеоигры «Для девочек», USD
- Таблица 7.4. График вложения инвестиций в создание онлайн-видеоигры «Гонки», USD
- Таблица 8.1. Налоги, уплачиваемые по проекту, а также налоговое и неналоговое льготы
- Таблица 9.1 - Расчет средневзвешенной нормы дисконта для собственного и заемного капитала
- Таблица 9.2 – Показатели эффективности инвестиционного проекта в целом
- Таблица 9.3 – Показатели эффективности инвестиций в видеоигру «Стратегия»
- Таблица 9.4 – Показатели эффективности инвестиций в видеоигру «Для девочек»
- Рисунок 1. Скриншоты города, сходного по дизайну с разрабатываемым для игры «Стратегия»
- Рисунок 2. Скриншот карты сходной с разрабатываемой игрой
- Рисунок 2. Скриншот карты игры со сходными стратегическими ресурсами
- Рисунок 3. Скриншот предполагаемого вида обзора карты игры
- Рисунок 4. Скриншот примерной карты сюжетной линии
- Рисунок 5. Пример боевой карты
- Рисунок 6. Скриншот специальных возможностей игры

Рисунок 7. График доходов игры

Рисунок 8. График отношения цены пропуска ожидания одной секунды к стоимости в кристаллах

Рисунок 9. Система снижения стоимости секунд

Рисунок 10. Стоимость пакетов кристаллов

Рисунок 11. Сравнение скидок на покупку большого количества кристаллов и скидок на пропуск ожидания наибольшего кол-ва времени

Рисунок 12. График доходов игры.

Рисунок 13. График доходов игры

Рисунок 14. График доходов игры

Рисунок 15. Скриншот примерной графики видеоигры «Девчачьи грёзы»

Рисунок 16. Скриншот внешнего облика города

Рисунок 17. Скриншот примера сюжетной цепочки заданий

Рисунок 18. Пример миниигры Match 3, присутствующей в игре

Рисунок 19. Пример миниигры Hidden objects, присутствующей в игре

Рисунок 20. График доходов игры

Рисунок 21. График доходов игры

Рисунок 22. Скриншоты примерного сеттигна игрового мира и гейнджеров, которые будут использованы в игре

Рисунок 23. Скриншот базы игрока

Рисунок 24. Скриншот принципа раскрашивания машин

Рисунок 25. Динамика роста объема IT-продукции в Беларуси в 2009 – 2014 гг., млн USD

Рисунок 26. Объем внутреннего потребления IT-услуг в Республике Беларусь, млн USD

Рисунок 27. Динамика выручки компании от монетизации видеоигр «Стратегия» и «Для девочек» за 2017 – 2021 гг., тыс. USD

Рисунок 29. Динамика численности персонала компании по годам реализации проекта

Рисунок 30. Динамика чистой прибыли и чистого дохода по проекту, тыс. USD

Рисунок 31. Динамика показателя EBITDA по проекту, тыс. USD