



Инвестиционный меморандум

Инновационный проект в сфере МТА



REVERSE GROUP

BE TOGETHER WITH THE LEADER

Reverse Group

Уважаемый Инвестор,

Меня зовут Борис Якубовский, и я рад представить Вам проект REVERSE RP, который обещает стать самым захватывающим и перспективным в сфере МТА. Мой богатый опыт работы в этой области, начиная с 2018 года, включает в себя руководящие позиции на крупных серверах МТА и успешное ведение проектов «под ключ»: анализ и решение организационно-технических, экономических проблем сервера, а также эффективную координацию деятельности команды в рамках проекта, общее руководство командой более чем из 30 опытных специалистов.

Благодаря ярко выраженным лидерским качествам и умению мотивировать и вдохновлять команду, ориентации на достижение высоких результатов, амбициозности, активности и инициативности, умению эффективно работать в стрессовых и кризисных ситуациях, принимать на себя ответственность за принятые управленческие решения и бизнес-результаты, все проекты мною были успешно выведены на рынок и завоевали свою популярность, я руководил такими проектами как RPBOX и NEXTRP.

Данный Инвестиционный меморандум содержит подробное описание проекта, объем инвестиций и финансовые показатели, а также обоснование расчетов и анализ рисков. Также представлена информация о сроках реализации проекта и схема его продвижения.

Однако, хочу отметить, что фактические результаты деятельности в будущем могут отличаться от прогнозируемых результатов по нескольким причинам, поэтому призываю Вас проявить осмотрительность и провести собственный анализ перед принятием решения об инвестициях.

Введение:

Индустрия развлечений давно представляет собой разносторонний и прекрасно работающий бизнес. В интернете одним из самых заметных ее ответвлений являются игры: казуальные, браузерные, игры в социальных сетях и тому подобное. В масштабах планеты сейчас это уже миллиарды долларов годового оборота.

Проект REVERSE базируется на MTA - Multi Theft Auto модификацией для PC версии игры Grand Theft Auto: San Andreas от Rockstar North, которая позволяет игрокам со всего света играть друг с другом в режиме online.

Основной принцип MTA - Role-Play и соответственно REVERSE RP - ролевая игра, которая является не только развлекательной, но и обучающей. Участники игры берут на себя определенные роли и в воображаемых ситуациях действуют соответственно этим ролям. Моделирование различных жизненных ситуаций позволяет игрокам развивать свои навыки и способности.

Я предлагаю Вам инвестировать в проект под названием "REVERSE", который представляет собой уникальную игровую платформу, где игроки могут воплотить свои желания и стать кем угодно в виртуальном мире, полностью воссоздающем реальную жизнь. Наш проект предлагает игрокам возможность погрузиться в реалистичную игровую жизнь, с реальными обязанностями, работами, бизнесами и другими функциями, которые делают игру максимально реалистичной и захватывающей.

REVERSE стремится вернуть важность ролевой игры и клиентоориентированности, которые были актуальны в 2015-2016 годах. В настоящее время существующие на рынке игровые проекты не могут предложить игрокам быстрых решений, не уделяют должного внимания ролевому процессу, у них отсутствует прямое общение с руководством. Мы хотим изменить эту ситуацию и предоставить игрокам возможность ощутить не только интерес в игровой жизни, но и свою важность для проекта, администрации и основателя сервера. Наш проект будет строго соблюдать принципы справедливости и честности, обеспечивая комфортную игровую среду для всех игроков.

Я приглашаю Вас инвестировать в проект REVERSE, который обещает стать новым витком в развитии игровой индустрии и привлечь широкую аудиторию игроков, заинтересованных в реалистичном и захватывающем игровом опыте.

Общие сведения о проекте

Что интересного в REVERSE и почему игроки будут играть на проекте

Проект предоставляет игрокам виртуальный мир, в котором всё создано для того, чтобы игроки могли реализовать любые свои желания, игрок может попробовать себя в роли полицейского и чтить закон, наказывая преступность, пойти в государственную думу и повышать качество жизни граждан и помогать силовым структурам, либо примкнуть к криминальному миру за одну из криминальных группировок Центрального ОПГ или Чеченской мафии. Но, конечно, можно быть и обычным гражданским, вести размеренную жизнь, работать грузчиком, таксистом, водителем автобуса, трамвая, метро, покупать недвижимость, управлять бизнесами, торговать на бирже криптовалют и акций, или завести собственную семью и наблюдать за игровым миром. Действия происходят в сердце России, в городе Москва.

Главная цель проекта заключается в том, чтобы дать игрокам возможность реализовать в игровом мире то, что они хотели бы попробовать в реальности. К сожалению, наша жизнь конечна, и не каждому человеку хватает времени сделать всё то, что он бы хотел. Пользователи проекта смогут реализовать любые свои желания, идеи и интересы.

Стратегическая цель проекта REVERSE

Моя главная цель заключается в создании уникального проекта, который превосходит конкурентов и занимает лидирующую позицию на рынке МТА. Мы стремимся стать самым прибыльным проектом в своей области. Благодаря нашему активному взаимодействию с игроками, нашей команде профессионалов и моему опыту, эта стратегическая цель является реальной и достижимой. В отличие от других крупных проектов, которые не удовлетворяют потребности игроков и теряют свою популярность, наша стратегия сосредоточена на интересах игроков. Мы будем предоставлять те обновления, которые действительно нужны игрокам, что позволит нам превзойти наших конкурентов в объеме онлайн и, соответственно, в прибыли.

Достижение нашей стратегической цели обосновано несколькими факторами. Во-первых, у нас есть техническая основа проекта, которая включает планирование и оценку затрат, управление проектом, контроль рисков, обеспечение качества, проектную документацию и оценку результатов. Во-вторых, у нас есть уже сформированная команда разработчиков и конечно основатель проекта с профессиональными навыками и управленческой компетенцией, что является ключевым фактором успеха.

1. Обзор игровой отрасли, потенциал рынка

Потенциал данного бизнеса, учитывая текущие тенденции в развитии общества и бизнеса, является весьма перспективным. Сфера RPG и симуляторов стремительно развивается и является одной из самых популярных среди игроков по всему миру. Мы объединяем в себе оба этих жанра. В условиях ограничений, вызванных различными обстоятельствами, люди ищут новые развлечения, и многие из них находят их в играх. Наша игра предлагает возможность построить свою жизнь по-другому, отлично от реального мира.

В игровой отрасли существует огромное число пользователей, однако основная проблема заключается в недостатке высококачественных и увлекательных проектов. Каждый год количество игроков растет, а хорошие проекты исчезают по разным причинам, будь то организационные или финансовые. Это представляет собой значительное преимущество для нас, поскольку мы можем многократно расширить нашу аудиторию игроков, особенно при наличии эффективной рекламной кампании. Мы можем стать самым популярным проектом в нашей сфере!

Проведя анализ ситуации в игровой отрасли, в частности в мультиплеерах игры GTA San Andreas, можно с уверенностью сказать, что данная сфера постоянно развивается и прогрессирует. Для создания нашего проекта мы выбрали клиент МТА, который постоянно обновляется и предлагает новые функции и улучшения. В отличие от самой игры GTA San Andreas, которая вышла в 2004 году и имеет ограниченный функционал, МТА предоставляет неограниченные возможности для добавления новых игровых систем, фишек и механик. Среди трех основных мультиплееров GTA San Andreas, МТА занимает лидирующую позицию по возможностям игрового движка, что позволяет нам создать уникальный проект и предложить то, чего не могут предложить наши конкуренты, использующие другие мультиплееры.

Целевая аудитория проекта

Мы привлекаем широкую аудиторию игроков, охватывая практически все возрастные группы. Одной из ключевых привлекательных особенностей сферы МТА является ее доступность и наш проект идеально подходит для широкого спектра возрастов. Мы ориентируемся на игроков в возрасте от 12 до 45 лет, однако эти рамки являются всего лишь ориентиром.

Из многолетнего опыта в МТА, я могу подтвердить, что эти серверы многогранны и способны привлечь игроков с самыми разными расписаниями и обстоятельствами. Среди наших игроков вы найдете детей, только начинающих свой путь в школе, студентов и взрослых, которые, закончив рабочий день в 8-9 вечера, находят удовольствие в игре на наших серверах.

Мы гордимся разнообразием нашей аудитории, которая представлена игроками разных национальностей: русскими, казахами, армянами, чеченцами и другими русскоговорящими геймерами. Это разнообразие

способствует формированию уникальной игровой среды, обогащающей опыт каждого игрока и открывающей новые возможности для развития нашего проекта.

Социологическое Исследование: Интерес и Перспективы Инвестиций

В рамках проведенного социологического исследования мы обратили внимание на интерес различных возрастных групп к онлайн-симуляторам реальной жизни, а также оценили потенциальные перспективы для инвестиций в данный сегмент. Наша выборка включала 50 участников, представленных в трех возрастных группах: школьники 9-11 классов и молодые взрослые в возрасте от 18 до 30 лет.

Школьники (9-11 классы):

Результаты исследования явно указывают на наибольший интерес к игре со стороны участников с возрастом от 14 до 18 лет. Более 85% опрошенных проявили интерес к игре и выразили готовность сыграть в нее вместе с друзьями. Основным стимулом для потенциальных игроков заключается в наличии реалистичных автомобилей в игре и широких возможностях выбора разнообразных профессий и рабочих мест на игровом сервере.

В ответ на вопрос о готовности задонатить в игру 1000 рублей в месяц, чтобы иметь уникальное оружие или одежду на сервере, 70% участников этой группы ответили положительно.

Молодые взрослые (18-30 лет):

Вторая группа участников, представленная людьми в возрасте от 18 до 30 лет, также выразила высокий интерес к игре. Более 65% из них проявили заинтересованность. Основными факторами, привлекающими эту возрастную группу, стали возможность реального общения внутри игры и наличие разнообразных фракций для игроков.

На вопрос о готовности задонатить в игру 2500 рублей в месяц, чтобы иметь уникальный автомобиль и возможность его тюнинга, положительно ответили 85% опрошенных из этой группы.

Вывод:

Наши исследовательские выводы говорят о высокой степени заинтересованности в игре среди двух основных возрастных групп: школьников от 14 до 18 лет и молодых людей в возрасте от 18 до 30 лет. Большинство из опрошенных готовы вкладывать в игру средства в размере от 1000 до 2500 рублей ежемесячно. Эти данные подчеркивают потенциал проекта и его привлекательность для потенциальных инвесторов, открывая перспективы для развития и монетизации.

Описание отрасли. Конкуренты Reverse

Самое начало развития игровых серверов в жанре RP для МТА приходится на 2014 год. Однако, в то время сервера были посредственными и неинтересными, так как разработчиков и экспертов в этой области было мало. Владельцы серверов были вынуждены самостоятельно осваивать все необходимые навыки для создания и поддержки своих проектов. Настоящую популярность игровые сервера в жанре RP приобрели только к 2018 году. С 2018 по 2021 год был период расцвета RP проектов, известный как "золотое" время RP серверов. Многие сервера, которые начали набирать популярность в 2018 году, открылись задолго до этого, но смогли достичь успеха только через несколько лет. Владельцам серверов пришлось начинать с нуля и осваивать программирование, моделирование и другие навыки. Через множество трудностей и ошибок они наконец-то смогли вывести свои проекты на новый уровень качества.

Точно сказать, кто первым вышел на рынок МТА в 2018 году сложно, но было несколько основных флагманов, конкурирующих между собой. Ниже приведены названия этих проектов, средний онлайн игроков, дата выхода и их текущее состояние.

MTA Province (Провинция) – это проект, который начал свой путь в 2014 году, когда группа друзей основала компанию "JS Team" и принялась за разработку собственной игры. Начав с минимальных знаний, они постепенно овладели необходимыми навыками, и через два года, в 2016 году, выпустили первую доступную версию Провинции для игроков.

Интересно, что на момент запуска проекта, его создатели не стремились к монетизации, а разрабатывали игру исключительно для собственного удовольствия и в кругу друзей. Они проверяли свои силы в разработке и тестили игровую платформу. Главной особенностью Провинции стала высококачественная ролевая составляющая и строгая система наказаний для игроков, которые мешали другим игрокам полноценно погружаться в игровой процесс. Именно это делало проект таким популярным среди игроков.

С 2016 года, когда был запущен второй сервер, и далее в 2017 и 2018 годах, когда появились ещё несколько игровых серверов, Провинция стала привлекать все больше внимания игроков. В 2020 году проект открыл свой седьмой сервер.

Помимо высокого уровня ролевой составляющей, Провинция предоставила множество разнообразных профессий и возможностей для заработка в игре. В наше время лишь немногие проекты могут сравниться с таким разнообразием работ, предоставляемых Провинцией.

Ключевыми факторами, благодаря которым Провинция завоевала свою популярность, стали высокий уровень ролевой составляющей и обширное количество разнообразных вариантов заработка и развлечений для игроков. В среднем, онлайн в Провинции составляет от 1800 до 2000 человек в сутки, а рекордный показатель онлайн достиг 5200 игроков 11 декабря 2021 года. На семи серверах активно играют от 150 до 500 игроков одновременно. И хотя точное количество зарегистрированных аккаунтов невозможно установить, предполагается, что за 7 лет существования проекта было создано более 400 000 учетных записей.

В настоящее время организационные проблемы Провинции, которые в основном связаны с тем, что в компании не могут определиться, кто является главным на проекте, соответственно, происходит неустойчивое распределение доходов, обязанностей и полномочий, приводят к уходу как разработчиков, так и основателей, которые сталкиваются с обманом или несогласием. Таким образом, в настоящее время MTA Province теряет огромное количество игроков ежедневно.

RPBOX – это игровой проект, который начал свою историю в 2016 году благодаря двум близким друзьям, объединившим свои усилия с целью создания прибыльного проекта. Но, как и многие стартапы того времени, у них не было доступа к опытной команде разработчиков и достаточным финансовым ресурсам для воплощения своей замысловатой идеи. Они начали с малого, постепенно создавая собственную карту, осваивая программирование и 3D моделирование.

Уникальной особенностью RPBOX в те годы был голосовой чат, что было настоящим прорывом в мире RP-проектов. Эта инновация привлекла огромную аудиторию. Несмотря на отсутствие выдающихся ролевых характеристик или крупных обновлений, которые могли бы выделить RPBOX среди других проектов, игроки приходили на RPBOX, чтобы общаться онлайн с каждым участником сервера. В период с 2016 по 2018 годы среднее онлайн-население RPBOX составляло около 1500 человек.

RPBOX открыл 10 серверов, где средний онлайн варьировался от 100 до 350 человек в сутки. Однако в конце 2018 года между основателями произошел серьезный конфликт, который подорвал будущее игрового проекта RPBOX. Один из основателей решил покинуть проект и создать свой собственный – NEXTRP, что стало первым шагом к угасанию RPBOX. С этого момента RPBOX перестал получать значительные обновления. Основатель передал управление проектом команде разработчиков, но разработчики, не обладая предпринимательскими навыками, не смогли удержать проект на плаву.

По приблизительным данным, на момент его пиковой популярности в 2016-2018 годах, проект RPBOX приносил ежемесячно около 7-8 миллионов рублей. Однако сегодня игровой проект RPBOX уже не конкурентоспособен и потерял свою привлекательность для игроков.

NEXTRP – безусловный лидер в сфере МТА. За этим проектом стоят предприимчивые бизнесмены, которые изначально видели в нем возможность значительных финансовых вложений. Таким образом, стратегия управления NEXTRP всегда была направлена на привлечение инвестиций от игроков, и она оказалась чрезвычайно успешной.

Рекламная кампания NEXTRP является несравненной по масштабу и эффективности в сравнении с любым другим проектом в сфере МТА. Именно благодаря этой кампании NEXTRP сегодня считается одним из самых прибыльных и популярных проектов в данной области. Важно подчеркнуть, что NEXTRP не старается привлекать игроков какими-то уникальными ролевыми аспектами или выдающимися обновлениями. Вместо этого, он предоставляет игрокам место для расслабленной игры и получения удовольствия, освобождая их от строгих ролевых ограничений и правил.

Средний онлайн составляет впечатляющие 4000 человек в сутки, и он распределен между 20 различными игровыми серверами. Каждый сервер имеет стабильное сообщество, которое состоит от 150 до 500 игроков. Проведенный мною анализ показал, что на всех серверах NEXTRP зарегистрировано более 1.5 миллиона аккаунтов, а на одном из серверов этот показатель превышает 1 миллион.

В первый год работы суммарная прибыль NEXTRP составила от 120 до 150 миллионов рублей. С уверенностью можно сказать, что с течением времени владельцы проекта заработали более 1 миллиарда рублей.

Я провел исследование компании NEXTRP, которая является нашим главным конкурентом, используя открытую информацию в сети и свои личные знакомства в его окружении. Владелец - Вячеслав Миллер - уже установившийся бизнесмен, приобрел уже готовый бизнес NEXTRP, который на тот момент приносил стабильный доход. Однако, Вячеслав, вероятно, никогда не играл в подобную игру, которой он владеет. Он практически не принимает участие в управлении NEXTRP, не развивает и не совершенствует свой продукт, его единственная цель - получать деньги. На первый взгляд такая стратегия может быть выгодной, но в итоге она приводит к медленному, но стабильному уменьшению онлайн и, соответственно, снижению прибыли. Да, конечно, NEXTRP выпускает обновления, но они связаны исключительно с внутриигровыми покупками, что не нравится игрокам, и компания постоянно теряет клиентов. Кроме того, NEXTRP не прикладывает никаких усилий для популяризации своего проекта, больше не заключает контракты с YouTube блогерами, что также не способствует привлечению новых игроков. Матвей Липатников, основатель NEXTRP, мог бы составить нам конкуренцию, но проект был продан, и он уже не конкурирует с нами в достижении нашей цели - создание самого популярного и прибыльного проекта в истории МТА.

Таким образом, конкурентная среда в нашей сфере очень ограничена, так как добиться успеха может только тот проект, который сочетает в себе деньги, опыт и интеллект руководителя. Однако, сочетание всех трех факторов в одном проекте является редкостью. В сфере МТА барьерная конкуренция и настоящих серьезных проектов, которые могут составить нам конкуренцию всего два: **NEXTRP и MTA Province (Провинция)**.

Учитывая разработанную стратегию продвижения на рынок, внутриигровые механики, организационную структуру **REVERSE**, наличие этих факторов позволяет сделать вывод не только о безусловной конкурентоспособности проекта, но и о его перспективах стать лучшим в сфере МТА.

Мы могли бы провести анализ десятков, а может быть, и сотен игровых проектов. Но, учитывая, отсутствие активного онлайн, хотя бы из 100 человек, и недостаточную популярность на данных проектах, нет оснований рассматривать эти проекты как прямых конкурентов REVERSE.

Конкурентные преимущества REVERSE: Привлекательное Вложение

REVERSE RP обещает стать ведущим проектом в сфере компьютерных игр, и это не случайно. Мы обладаем целым набором конкурентных преимуществ, которые делают нас уникальными и привлекательными для инвесторов.

1. Клиентоориентированность. Профессиональная Команда Администрации:

Это первый и один из самых важных критериев. Любой игрок ценит поддержку и внимание администрации к его потребностям. Когда он заходит на сервер, то ищет не только качественный геймплей, но и понимание того, что в случае возникновения вопросов или проблем он может обратиться за помощью и решить их. То, насколько быстро и компетентно администрация реагирует на запросы игроков, определяет общее впечатление от проекта. Обращаясь с базовыми вопросами, игрок понимает, насколько проект ориентирован на своих игроков. Если ответы на самые простые запросы задерживаются или оставляют желать лучшего, он автоматически сомневается в качестве проекта и его команды и, соответственно, уходит с этого проекта.

Мы придаем огромное значение непосредственному контакту с нашей аудиторией. В отличие от многих крупных проектов, где руководство далеко от игроков, мы уделяем внимание каждому игроку. Я лично контролирую качество RP процесса и несу ответственность за уровень комфорта каждого участника.

2. Качество игровых систем и визуального оформления. Профессиональная Команда Разработчиков

Игровая карта — это лицо проекта. Игроки сразу оценивают качество визуального оформления, включая дизайн зданий, дорог и всего окружения, которое есть на проекте. Если объекты некачественные, не профессионально проработанные, это оказывает негативное влияние на общее восприятие проекта. Качество игровых систем также важно. Если даже базовые функции, такие как отслеживание уровня игрового здоровья, работают с ошибками, это поднимает вопросы о стабильности и надежности проекта. Опытные игроки обращают внимание на качество моделей автомобилей, их детализацию и реализм, так как автомобили становятся важной частью игрового опыта.

Наши разработчики владеют более чем десятилетним опытом работы в сфере компьютерных игр. Главный разработчик REVERSE RP руководил технической стороной многих известных проектов, приносящих солидную прибыль.

3. Третий критерий — Уровень Ролевой Игры (RP). Команда Развития Игровой Части

Для некоторых игроков качество игровой карты, автомобилей и игровых систем может оказаться на втором плане. Их главное внимание обращено на высокий уровень RP процесса и это имеет весомое значение для успешной игры. Здесь стоит подчеркнуть важность этого аспекта для руководства проекта. Почему именно для руководства? Ответ прост: если главные лица проекта не уделяют внимание к высокому уровню RP, то никакие действия игроков не смогут поднять его на достойный уровень. Для таких игроков критично, чтобы сервер поддерживал стандарты RP и каждый участник отыгрывал свою роль в соответствии с правилами RP, избегая действий, несовместимых с игровой логикой и атмосферой.

Наша команда разработчиков и администраторов включает опытных игроков, которые провели более пяти лет на различных RP проектах. У них есть глубокое понимание того, что интересно игрокам в этом жанре, они знают, как общаться с игроками и умеют создавать непревзойденный игровой опыт.

Это основные и важнейшие критерии, на которые обращают внимание игроки при выборе проекта. Даже если сервер соответствует лишь одному из трех критериев, это может быть достаточной мотивацией для игроков стать его постоянными участниками. Мы стремимся к идеальному воплощению всех трех аспектов, гарантируя нашим инвесторам уникальный и привлекательный проект, который обеспечит не только возврат инвестиций, но и 100% доходность.

Дополнительные Преимущества Reverse RP: Инвестиции в Успех

Почему Reverse RP в потенциале превосходит другие проекты? Это не просто вопрос финансов, это вопрос профессионализма и страсти к игре.

Личный Опыт и Понимание Игроков

Я не просто предприниматель, я также являюсь бывшим игроком, который прошел путь от обычного участника к управляющему всем проектом. Мой многолетний опыт игры дает уникальное понимание игроков, их интересов и потребностей. В отличие от 90% владельцев крупных проектов, которые никогда не играли на таких серверах, я знаю, как сделать проект привлекательным для игроков и максимально эффективно монетизировать проект.

Профессионализм Команды

На REVERSE RP трудятся профессионалы с богатым опытом работы. Наша команда уже имеет опыт работы над крупными проектами и не требует обучения, как новички. Мы знаем, как воплотить в жизнь то, что ждут игроки.

Не просто игра, а обучающий проект

REVERSE позиционирует себя не только как игровой проект, но также является образовательным, предоставляющим следующие направления для повышения знаний:

Эффективная коммуникация. Умение слушать, умение управлять эмоциями, навыки убеждения и аргументации, проявление харизмы – любой из этих навыков пригодится каждому игроку проекта. Так как на проекте всё завязано на общении между игроками, то каждому игроку придётся научиться эффективно коммуницировать с людьми, иначе он просто не сможет добиться того, чего хочет. Это не означает, что мы каким-либо образом кого-то ограничиваем, ставим рамки или заставляем что-то делать насильно, нет, жизнь на сервере работает точно также, как жизнь в реальном мире. Если вы не умеете общаться с людьми и уважать их, вы никогда ничего не добьётесь.

Обучение трейдингу. Мы также предлагаем обучение трейдингу на нашем сервере. У нас есть биржи с акциями и криптовалютами реальных компаний, а также возможность инвестировать в компании. Например, игроки могут приобрести акции компании "Лукойл" и следить за их изменениями в реальном времени. Или же они могут вложить деньги в инновационный стартап и вести его к успеху. Чтобы успешно инвестировать, игроку придется изучить состояние компаний, их перспективы и риски. Это интересное занятие, потому что, если он не учтет все факторы, то может потерять свои игровые деньги. Если игроки смогут зарабатывать на акциях и криптовалютах в игре, почему бы им не попробовать сделать то же самое в реальной жизни? Наш проект способствует развитию умения ценить то, что уже имеется, ответственного подхода к материальным вещам, а также формированию понимания того, что ошибки несут соответствующие последствия.

REVERSE RP — это не просто игровой проект, это инвестиция в профессиональный подход и понимание игровой индустрии.

Достижения и Успехи:

Мы гордимся нашими достижениями, включая увеличение выручки проектов через эффективные стратегии привлечения новых игроков, разработку успешных маркетинговых кампаний и PR-мероприятий, а также увеличение онлайн в среднем на 70%.

Доходный Потенциал Проекта

Источники дохода в проекте чрезвычайно разнообразны и обещают значительные возможности для инвесторов.

Донат: Игровое Инвестирование

Основным источником дохода проекта является донат — это вложение реальных денег в игровое имущество. Мы предоставляем игрокам множество вариантов инвестирования, в зависимости от их интересов и

предпочтений. Это включает в себя обмен реальных денег на игровую валюту по установленному курсу, приобретение уникальных автомобилей, которые доступны только в ограниченном количестве и только за донат, а также покупку донат-бизнесов с постоянным доходом, роскошных вилл и открытие дорогостоящих донат-кейсов с редкими внутриигровыми предметами.

Цены на донат-товары разнообразны, от доступных 1000–3000 рублей до эксклюзивных предложений в диапазоне от 5.000 до 25.000 рублей. Донат-кейсы предоставляют игрокам возможность выбивать уникальные предметы за сравнительно небольшие суммы, хотя шансы на получение редких автомобилей ограничены. Тем не менее, мы предоставляем игрокам возможность сорвать джекпот и получить уникальные предметы, что делает нашу игру захватывающей и увлекательной.

Доступ для каждого: Разнообразие донат-возможностей

Мы стремимся сделать донат доступным для широкой аудитории, начиная от игроков с ограниченными финансовыми возможностями, которые могут приобретать кейсы по 350–400 рублей, и заканчивая состоятельными игроками, которые могут вложить в проект суммы от 200 000 до 300 000 рублей, и даже после таких вложений все равно будет то, что можно будет купить на наших игровых серверах. Наша система доната предоставляет возможности как для тех, кто предпочитает осторожные вложения, так и для тех, кто стремится доминировать в игре, получая уникальные бонусы и предметы, недоступные другим игрокам. Мы гарантируем, что наш список донат-вариантов охватывает практически каждый аспект игрового мира, что создает потенциал для значительной прибыли.

Проект обладает уникальной способностью привлекать игроков из разных социальных слоев, и мы уверены, что это обеспечит стабильный и устойчивый доход.

Инвестиционное предложение

Мы приглашаем Вас стать инвестором в проекте **REVERSE**, в проекте, где мы виртуозно комбинируем виртуальные миры и настоящие деньги с гарантированной доходностью в 100% годовых.

Сумма инвестиций – 20.000.000 рублей

Срок окупаемости – 10 месяцев

Чистая прибыль – 16.930.000 рублей

Инвестиции в размере 20.000.000 рублей, охватывают все аспекты, включая технические, юридические и организационные. Основной расход 10.000.000 рублей приходится на рекламную кампанию.

В качестве обоснования бюджета рекламной кампании следует учитывать следующие факторы: в нашей сфере разработки проекта качество игры может быть достигнуто с достаточным опытом и пониманием процесса. Любой желающий может самостоятельно освоить необходимые навыки для разработки и стать главным разработчиком своего собственного проекта, но вот онлайн при этом будет достигать максимум 50 человек. Поэтому после завершения проекта возникает вопрос о его популяризации. Даже самый лучший проект с уникальными системами не сможет стать популярным только благодаря своим игровым возможностям. Реклама является одним из ключевых факторов успеха проекта. Только с помощью качественно разработанной рекламной стратегии, с учетом правильного выбора YouTube блогеров и анализа целевой аудитории, проект сможет стать популярным и достигнуть среднего онлайн, как минимум в 10 тысяч игроков.

Примером может служить игра "Провинция", которая имеет отличный игровой мод, качественную игровую карту и автомобили, но не привлекает достаточное количество игроков, что крайне негативно влияет на ее доходность.

Почему такой большой бюджет на рекламу?

Вопрос о больших расходах на рекламную кампанию – весьма логичный. Давайте разберемся. Прибыль проекта напрямую связана с количеством просмотров рекламной кампании. Вы можете инвестировать в мой проект не 20 миллионов рублей, а 30 миллионов, и рекламная кампания будет уже не 10 миллионов рублей, а целых 20 –

это в разы увеличит наши доходы. Чем больше средств мы вложим в рекламную кампанию – тем больше мы заработаем на проекте.

Выручка, чистая прибыль, окупаемость.

Есть три основных сценария развития проекта. Рассмотрим ожидаемый сценарий, остальные представлены в презентации проекта, которая является неотъемлемой частью настоящего Инвестиционного меморандума. Важные показатели, которые влияют на доход проекта, включают в себя просмотры рекламной кампании, регистрацию аккаунтов, постоянных игроков, игроков, которые постоянно донатят, временных игроков, которые донатят, и средний чек.

Ожидаемый сценарий:

- Просмотры рекламной кампании: 27.380.000
- Регистрация аккаунтов: 547.560
- Постоянные игроки: 12.594
- Доход от постоянных игроков (35 % от пост. Игроков) – 8.815.716 Р
- Доход от временных игроков (20% от регистраций) – 1.763.143 Р
- Средний чек: 2000 рублей
- Доход в месяц – 10.578.859 Р
- Доход в год 126 946 308 Р

Планируемый срок окупаемости проекта 10 месяцев с начала разработки.

Возможные риски проекта

В данном проекте риски сведены к минимуму, так как мы разработали стратегию, которая позволяет нам гибко реагировать на любые возможные ситуации на всех этапах проекта. При условии полного финансирования проекта мы готовы к любым сценариям и учли все возможные риски и стоимости. Наша команда разработчиков готова приступить к работе над проектом, и в случае необходимости мы быстро найдем замену каждому из них. Единственный потенциальный минус в такой ситуации – незначительный сдвиг сроков открытия проекта.

Основной риск, на который мы не можем повлиять, связан с политической ситуацией в мире и внутренней политикой страны. Наш проект может оказаться неуспешным только в случае, если, например, правительство Российской Федерации примет решение ограничить доступ к интернету для всех граждан или в случае крупномасштабной войны на территории страны. Однако, ко всем остальным сценариям развития событий мы готовы и уверены, что наш проект будет успешным.

Следует отметить, что в случае неудачи мы не сможем вернуть вложенные средства. Весь бюджет проекта будет строго распределен между отведенными областями. Также стоит учесть, что окончательные объекты и материалы, полученные в результате разработки, не имеют особой ценности. На данный момент нет бизнесменов, которые бы хотели или могли реализовать проект в нашей сфере, поэтому предложение о выкупе наших материалов также невозможно. Этот проект построен таким образом, что либо мы достигнем успеха и станем лучшими, либо потеряем все. В случае неудачи, вы потеряете вложенные средства, а для меня это будет потерей нескольких лет жизни, затраченных на работу над этим проектом.

Стратегии Привлечения Игроков на Проект

Использование YouTube: Расширение Аудитории

Наши стратегии привлечения игроков основываются на мощной платформе видеохостинга YouTube, что позволит нам достичь широкой аудитории.

Первая Стратегия: Сотрудничество с Известными Блогерами

Первым способом привлечения игроков является сотрудничество с известными блогерами, специализирующимися на МТА и других RP проектах. Эти блогеры уже имеют активную аудиторию, состоящую из игроков, которые активно участвуют в RP проектах. Путем приобретения рекламных видеороликов, мы представляем наш проект широкой аудитории, демонстрируя им новые возможности и уникальные особенности, которых нет на других серверах. Но мы осознаем, что у такого подхода есть свои ограничения. Аудитория этих блогеров уже знакома с RP проектами, и они будут сравнивать нас с серверами, на которых они уже играли. Поэтому, на этой стадии, наша задача - убедить игроков, что мы предлагаем нечто уникальное и лучшее.

Вторая Стратегия: Привлечение Новых Игроков

Второй способ более эффективного продвижения — это привлечение полностью новых игроков на наш проект. Мы не ограничиваемся покупкой рекламы у блогеров, работающих в сфере МТА. Вместо этого мы ищем рекламу в совершенно других сферах. Это могут быть каналы, посвященные информационным технологиям или игровые каналы, создающие контент о других играх. Преимущество этого подхода заключается в том, что мы привлекаем абсолютно новую аудиторию, которая никогда не играла в МТА и даже не слышала о нем. Мы уверены, что предложение играть в роли Генерала МВД или Авторитета криминальной группировки привлечет их в игровой мир. Используя этот метод, мы создаем собственную базу игроков, которые будут играть исключительно на REVERSE RP, и не смогут сравнивать нас с другими проектами.

Третья Стратегия: Привлечение Игроков из GTA V RP

Наш третий способ привлечения игроков — это обращение к тем, кто уже играет в GTA V RP. Несмотря на более новую графику и возможности GTA V, она имеет ограничения в техническом плане, что ограничивает разработчиков RP проектов. В отличие от GTA V, МТА базируется на игре 2004 года, но предоставляет нам намного больше возможностей для реализации уникальных игровых механик. Мы считаем, что наш проект предложит игрокам больше возможностей и игровых механик, что повысит их интерес.

Дополнительные Средства Продвижения

Помимо основных методов привлечения игроков через YouTube, мы также активно будем продвигать наш проект в социальной сети "ВКонтакте" и в тематических группах, связанных с игровой сферой. Мы будем использовать инструменты аналитики, такие как Яндекс и ВК метрики, чтобы увеличить популярность нашего продукта с помощью рекламных баннеров и ключевых слов.

Наш подход к привлечению игроков эффективен и многоуровневый, что позволяет нам максимально раскрыть доходный потенциал нашего проекта.

Организационная Структура Проекта: Ключ к Успеху

Ниже представлена структура нашего проекта, в которой каждый отдел играет свою важную роль в достижении наших целей.

Генеральный Директор: Лидерство и Ответственность

Генеральный директор руководит всеми аспектами проекта, начиная с технических и заканчивая организационными. Под его контролем находятся все отделы, каждый из которых имеет свои задачи и цели. Генеральный директор обеспечивает общее руководство и контроль над работой каждого отдела.

Технический Отдел: Технологическое Совершенство

Этот отдел отвечает за техническую сторону сервера, его бесперебойное функционирование, внедрение новых систем, устранение игровых ошибок и выпуск обновлений. Он гарантирует решение любых технических проблем, чтобы игроки в полной мере могли наслаждаться своей игрой.

Маркетинговый Отдел: Продвижение и Привлечение

Этот отдел занимается продвижением проекта в информационных каналах, на YouTube, в социальных сетях и других медийных ресурсах. Основная задача - привлечение новых игроков на наш проект, создавая положительное впечатление о нем.

Аналитический Отдел: Умение Измерять И Улучшать

Аналитический отдел собирает информацию об эффективности маркетинговых кампаний. Он анализирует результаты рекламы, оценивает точные метрики (просмотры, лайки и т.д.) и выявляет наиболее успешные маркетинговые стратегии. Отдел сотрудничает с маркетологами для привлечения новых клиентов и повышения эффективности нашей рекламы.

Отдел Контроля Качества: Голос Игроков

Этот отдел обеспечивает обратную связь с игроками и поддерживает коммуникацию с ними. Он собирает информацию об удовлетворенности обновлениями, работой администрации и предложениями по улучшению сервера. Главная задача этого отдела - создать мост между игроками и разработчиками, чтобы удовлетворить потребности наших пользователей.

Отдел Развития Проекта: Игровая Эволюция

Этот отдел посвящен улучшению игрового мода и созданию интересных сценариев для игроков. Он тесно взаимодействует с игроками, чтобы понять их потребности и амбиции. Отдел разрабатывает и предлагает новые идеи для обновлений сервера, от доработок до внедрения уникальных игровых систем.

Отдел Игровой Администрации

Наш отдел Игровой Администрации — это ключевой элемент нашего проекта, ответственный за обеспечение качественного игрового процесса и соблюдение пользовательского соглашения. Мы строго следим за выполнением правил и контролируем активность игроков. Важной частью нашей работы является поддержание правомерности оборота игровых ценностей. Мы активно боремся с нелегальными продажами игрового имущества за реальные деньги между игроками проекта. Наша цель - создать безопасное и справедливое игровое пространство для всех участников.

Экономический Отдел

Экономический Отдел играет важную роль в обеспечении устойчивой игровой экономики нашего сервера. Наши сотрудники следят за всеми аспектами финансов игры, чтобы обеспечить сбалансированность и справедливость. Например, при внесении новых автомобилей в игру, мы заботимся об установке разумной цены дилера, минимальной и максимальной цены для продажи другим игрокам, а также суммы, получаемой государством при утилизации. Экономисты в нашем отделе работают над тем, чтобы каждое обновление не нарушало баланс игровой экономики. Мы понимаем, что экономика сервера имеет прямое влияние на опыт игроков, включая донат. Поэтому наша работа способствует поддержанию стабильности и честности в игровой валюте, что важно как для наших игроков, так и для руководства проекта.

Отдел Юридической Поддержки

Важнейшей составляющей нашего проекта является безупречная юридическая защита. Каждое действие на сервере строго согласовывается с опытными юристами, специализирующимися на игровых проектах. Мы заботимся о юридической составляющей нашего проекта вплоть до мельчайших деталей. Вся документация, включая логотип, название, бренд, группы в социальных сетях, игровой мод, и даже работа каждого сотрудника каждого отдела, полностью и надежно закрепляются юридически. Это обеспечивает нам защиту от попыток копирования проекта, несанкционированного использования нашего бренда, названия или стилистики, а также предотвращает возможность перевода сотрудников на сторону конкурентов. Благодаря нашей тщательной работе, мы также гарантируем конфиденциальность информации, включая данные об обновлениях сервера,

кадровую информацию и распространение игрового кода проекта. В случае любых нарушений, мы имеем право на взыскание компенсации в практически любых денежных объемах.

Отдел Собственной Безопасности

Наши усилия по обеспечению безопасности проекта также распространяются на контроль деятельности наших сотрудников. Отдел Собственной Безопасности (СБ) ведет постоянный мониторинг работы каждого сотрудника нашей команды. Ежедневно, из разных отделов, в специальные каналы поступают отчеты с фото- и видеозаписями, подтверждающими проделанную работу за последние 24 часа. Основная задача СБ - следить за дисциплиной и соблюдением обязательств сотрудниками, их полной преданностью и лояльностью проекту. Мы также обеспечиваем своевременную передачу ежедневных отчетов и немедленно информируем руководство проекта о любых нарушениях со стороны сотрудников.

Наша Профессиональная Команда

Воплощение нашего проекта в жизнь — это работа более чем 20 профессионалов, каждого из которых я лично отобрал и проверил их профессиональные навыки. Мы гордимся нашей командой и можем с уверенностью гарантировать их надежность и компетентность.

После успешного старта проекта, наш штат сотрудников будет расширяться до 200 человек, включая игровую администрацию серверов и специалистов по технической поддержке. Мы видим огромный потенциал в будущем и уверены в успешности наших усилий. Наш проект — это команда специалистов, обеспечивающих не только безопасность, но и впечатляющее качество и эффективность.

План Достижения Стратегических Целей Проекта

Инициация Технической Разработки

На данный момент наша основная задача заключается в начале технической разработки проекта. По мере запуска всех этапов разработки, наш отдел по развитию сервера будет активно работать над подготовкой необходимой документации для сервера в целом, а также для каждой из фракций в отдельности. Это включает в себя создание пользовательского соглашения для проекта, а также установление правил игры на сервере. Мы также разработаем уставы для каждой фракции, правила для лидеров и заместителей, а также множество других документов, касающихся игровой структуры сервера.

Тестирование и Улучшение

По завершению разработки технической части, наступит время для проведения тестирования. Для этого будет создан специализированный отдел, который будет заниматься тестированием игрового мода на наличие ошибок, недоработок и потенциальных улучшений. Все выявленные проблемы будут переданы разработчикам для немедленного устранения. Нашей целью является доведение игрового мода до состояния идеала.

Готовность к Приему Игроков

После успешного завершения этих двух ключевых этапов, наш сервер будет готов принимать первых игроков. Это момент, когда наш проект станет доступным для всех желающих и мы сможем предложить им захватывающий и уникальный игровой опыт.

Наш план и стратегия разработаны с учетом всех деталей и требований, чтобы обеспечить успешное начало проекта и уверенное функционирование сервера. Мы готовы к вызовам, которые могут возникнуть на этом пути, и стремимся создать выдающееся игровое сообщество.

Этапы Открытия Проекта и Его Дальнейшее Развитие

На пути к успешному проекту мы выделяем три ключевых этапа открытия, которые предвосхищают серию обновлений сервера.

Первый Этап: Формирование Основной Игровой Базы

На первом этапе происходит создание основных компонентов игрового мода и запуск сервера. Основные серверные системы разрабатываются и тестируются нашей командой специалистов. Этот этап стартует с минимальными игровыми функциями, что дает возможность разработчикам и команде развития начать работу, уже находясь внутри игровой среды. Открытие сервера в таком виде позволяет нам дополнять и улучшать его, а также перерабатывать идеи по ходу дела. На этом этапе основное внимание уделяется нашим тестировщикам, которые активно исследуют игровой мир, выявляя любые ошибки и недоработки для последующего их устранения разработчиками.

Второй Этап: Внедрение Сложных Игровых Систем и Механик

Второй этап наступает, когда проект имеет уже сформированную игровую базу, пройденную и протестированную. На этом этапе происходит внедрение сложных игровых систем и механик. По мере добавления каждой из систем, наши тестировщики продолжают активно проверять игровой мир на наличие ошибок. По завершении этого этапа можно будет уверенно сказать, что сервер настроен и готов к приему игроков.

Третий Этап: Полноценное Открытие Сервера

На третьем этапе мы готовы полностью открыть сервер для игроков. Наши маркетологи начнут активно продвигать проект с помощью рекламы у известных блогеров, в социальных сетях и других информационных каналах. Мы нацелены на привлечение активного игрового сообщества и на развитие нашего проекта в долгосрочной перспективе.

Обновления и Дополнения: Визия будущего

После успешного завершения третьего этапа, наш отдел развития будет активно заниматься обновлениями сервера. Эти обновления охватывают как небольшие доработки и устранение мелких недоработок, так и крупные нововведения, приносящие на сервер полностью новые и захватывающие игровые системы, автомобили и многое другое.

Способы Информирования об Обновлениях

Для того чтобы наши игроки всегда были в курсе последних обновлений и нововведений, мы создали несколько основных информационных каналов, к которым будут иметь доступ только руководящий состав проекта. Эти источники информации включают в себя группу в социальной сети "ВКонтакте," сервер в социальной платформе "Discord," официальный веб-сайт проекта и наш канал на видеохостинге "YouTube."

Именно благодаря этим информационным ресурсам, наши игроки будут всегда в курсе последних событий, обновлений и важных изменений на сервере. Эти ресурсы будут активно рекламироваться в рекламных роликах проекта, социальных медиа-постах и других рекламных материалах, обеспечивая непрерывную связь между руководством проекта и игровым сообществом.

Принятие Ключевых Решений

Вопросы, касающиеся общего функционирования проекта и дизайна, решаются коллегиально командой проекта, с моим личным участием как основателя и генерального директора. Окончательные решения принимаются мной, основываясь на моем видении проекта, опыте, знаниях и результатах коллегиальных обсуждений. Я всегда готов выслушать предложения инвесторов и обсудить любые идеи, изменения и добавления в проекте, но окончательное слово остается за мной.

Масштаб проекта и перспективы его развития

Наши планы включают в себя не только создание увлекательных игровых миров, но и расширение деятельности в смежных областях, предоставляя игрокам и бизнесу уникальные возможности.

Потенциал для развития проекта REVERSE является огромным и включает в себя несколько ключевых направлений. После успешного старта в сфере МТА и выпуска на платформы компьютеров и мобильных устройств, у нас есть возможность реализовать следующие перспективные варианты:

Вхождение в CRMP (Criminal Russia MultiPlayer): CRMP, подобно МТА, предоставляет игрокам возможность воплотить свои ролевые идеи в жизнь. CRMP отличается от МТА более структурированным геймплеем и менее продвинутой визуальной составляющей, однако привлекает огромную аудиторию, которая ценит простоту и ностальгию по играм прошлых лет. Несмотря на ограничения, CRMP сегодня привлекает более 20 тысяч игроков ежедневно, что делает его потенциально интересным направлением для расширения.

Создание RPG-проекта в рамках МТА: RPG-жанр отличается от RP (ролевого взаимодействия) тем, что он сосредотачивается на свободном общении между игроками и предоставляет широкие возможности для развлечения и взаимодействия. Мы обладаем опытом в этой области и можем разработать качественный RPG-проект, способный занять лидирующие позиции в рейтингах.

Инновационная графика и интеграция DirectX 11/12

Один из наших самых амбициозных и технически сложных проектов — интеграция DirectX 11/12 в GTA San Andreas. Данная идея подразумевает полную переработку графической части игры и требует значительных инвестиций и времени для реализации.

Представьте это как модернизацию классической модели автомобиля ВАЗ 2114. Нашей целью является улучшение графической составляющей GTA San Andreas до уровня, который ранее в мире МТА не достигался. Это аналогично замене компонентов ВАЗ 2114 на детали и запчасти от Mercedes или BMW, чтобы получить совершенно новый уровень графики.

Основной вызов заключается в том, что данная задача требует действительно высококвалифицированных специалистов и длительного времени для исследования, разработки и тестирования. Это полная переработка графической составляющей игры, которая позволит создать уникальный и непревзойденный игровой опыт для наших пользователей.

Уникальные миры RP:

На текущий момент мы предлагаем создать два проекта, ориентированных на мобильные и компьютерные устройства, которые будут базироваться на актуальных событиях 2023 года. Но нашим амбициозным видением также является создание проекта, уникального для игровой индустрии, где действия разворачиваются в СССР времен 1960-1980 годов. Мы планируем полностью воссоздать атмосферу того времени, включая автомобили, здания, организации, должности и множество интересных деталей, характерных для этой эпохи. Это амбициозное предложение, и наш проект будет уникален на фоне существующих игровых миров.

Мировое наступление:

Начав с ориентации на российских игроков, мы стремимся к глобальной экспансии. После успешного запуска проекта и активной рекламы в Российской Федерации, мы планируем расширить нашу деятельность на рынки других стран, таких как Азербайджан, Казахстан, Беларусь, Узбекистан, Кыргызстан и другие. Кроме того, мы рассматриваем возможность входа на совершенно новые рынки, такие как Арабские Эмираты, Индия, Китай и многие другие страны.

Эти шаги позволят нам укрепить нашу позицию на мировом рынке и привлечь игроков со всего света в увлекательные игровые миры, которые мы создаем.

6. Эксклюзивный мерчандайзинг:

Мы стремимся создать эксклюзивный мерчандайзинг, ассоциированный исключительно с нашим проектом. Наши игроки смогут приобрести разнообразные предметы, включая джинсы, майки, худи, кружки, брелки, рюкзаки и многое другое, украшенные символикой и элементами нашего игрового мира. Благодаря этому, наши игроки смогут выразить свою приверженность проекту и распространять его среди своих друзей. Мы также рассматриваем возможность сотрудничества с известными медиа-личностями и сообществами для создания совместного мерча. Это не только обеспечит дополнительный доход, но и усилит рекламу проекта.

7. Рекламные интеграции в игровых мирах:

С ростом популярности нашего проекта, перед нами открываются возможности для продажи рекламных интеграций на наших игровых серверах. Это может включать в себя размещение рекламных билбордов, которые мы сможем разместить по всей игровой карте и регулировать их расположение и содержание. Мы также рассматриваем возможность создания специальных игровых моделей зданий компаний, которые приобретают у нас рекламу. Эти интеграции предоставят компаниям возможность достичь целевой аудитории непосредственно в игровых мирах и привлечь внимание игроков.

Заключение

Мы надеемся, что данный Инвестиционный меморандум позволил вам более подробно ознакомиться с нашим проектом и потенциалом, который он представляет. Наша команда стремится к реализации амбициозных планов, и мы видим вас в качестве ключевого партнера в этом путешествии.

Инвестирование в наш проект предоставляет уникальную возможность участвовать в развитии инновационного бизнеса с высоким потенциалом роста и стабильным доходом. Мы горячо приглашаем вас присоединиться к нам и поддержать нас в достижении наших целей.

Мы готовы ответить на все ваши вопросы и обсудить дополнительные детали инвестиционного участия. Свяжитесь с нами по указанным контактам, и давайте вместе создадим успешное будущее.

Спасибо за ваш интерес к нашему проекту, мы надеемся на плодотворное сотрудничество впереди.

С уважением,

Борис Якубовский

Контакты:

WhatsApp - +7 967 000 10 21

Telegram - @Enl1ghtener

Mail – boris.enl1ghtener@gmail.com