

S СИНЕУС

НОВЫЙ РУССКИЙ ЭПОС

Медиафраншиза на базе
русской истории, мифологии и ценностей





Что такое медиафраншиза

Медиафраншиза — это **большой вымышленный мир**, в который люди хотят возвращаться.

В нём есть **герои, история, правила, символы, ценности и конфликты**.

Аудитория влюбляется в героев и лор. Потом мир раскрывается через **игры, мультфильмы, комиксы, книги, настольные игры, шоу, мерч, события и короткие видео**.

Так работают **Star Wars, Marvel, Pokémon, Minecraft, Five Nights at Freddy's**.

ИИ сам не создаёт драматургию. Он **ускоряет разработку, маркетинг, видео, визуалы, тесты, прототипы и контент** вокруг франшизы.

SINEUS
НОВЫЙ РУССКИЙ ЭПОС



МИР РАСКРЫВАЕТСЯ ЧЕРЕЗ:



ИГРЫ

МУЛЬТФИЛЬМЫ

КОМИКСЫ

КНИГИ

НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫ

ШОУ

МЕРЧ

СОБЫТИЯ

КОРОТКИЕ
ВИДЕО



С ЧЕГО НАЧАЛАСЬ ИСТОРИЯ СИНЕУС

От выхода из Skillaz к созданию франшизы Синеус



1. ВЫХОД ИЗ SKILLAZ

В 2023 году Андрей Крылов продал часть компании Skillaz в hh.ru — по оценке почти 2 млрд рублей.

ЗАДУМАЛСЯ
О ПОМОЩИ
РОДНОМУ
РЕГИОНУ

2. СОЦИАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ В ВОЛОГДЕ



ДИНАМО ВОЛОГДА

Создал профессиональный футбольный клуб «Динамо Вологда» и помог увеличить вдвое число детей, занимающихся футболом в регионе.



СИНЕУС ХАКАТОН

Создал первый игровой хакатон в Вологде — «Синеус». По легенде, реальный Синеус жил в Вологодской области.



3. 2025 — СОЗДАНИЕ ФРАНШИЗЫ СИНЕУС



СИНЕУС

По советам игрового комьюнити родилась франшиза «Синеус» — сильным главным героем, который отражает ценности большой группы предпринимателей и энтузиастов России.



ИЗ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЯ — В СОЗДАТЕЛЯ СМЫСЛОВ.

ОДНА МИССИЯ. БОЛЬШЕ ЛЮДЕЙ. БОЛЬШЕ МИРОВ.

AI КАК ИНСТРУМЕНТ, НЕ ЗАМЕНА ХУДОЖНИКА



SINEUS AI



Все изображения в презентации обработаны нейросетями, но созданы на базе реально нарисованных художниками героев, концептов и живых прототипов.



Нейросети помогают визуализировать идеи и ускоряют процесс. Основа — труд художников, их видение и мастерство.



Технологии — инструмент. Душа мира — люди, художники и герои.

5

SINEUS

НОВЫЙ РУССКИЙ ЭПОС

КНИГИ И КОМИКСЫ

КИНО И СЕРИАЛЫ

МЕРЧ И КОЛЛЕКЦИИ

СООБЩЕСТВО И ИВЕНТЫ

Почему это большой бизнес

Сильная франшиза живёт десятилетиями:
люди возвращаются в любимый мир через разные продукты.



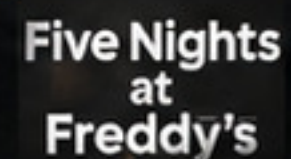
Pokémon — \$147 млрд совокупной выручки.



Marvel Studios — более \$30 млрд мировых кассовых сборов.



Star Citizen — \$1 млрд комьюнити-финансирования от 6,5 млн человек.



Five Nights at Freddy's — \$297 млн кассы фильма при бюджете около \$20 млн.



Вывод: ценность создаёт мир, к которому аудитория возвращается годами.

Общий бизнес-тезис

- Sineus создаёт авторский IP на базе российской истории, мифологии и ценностей — и превращает его в линейку продуктов с долгим сроком жизни.
- Мы берём культурный материал, переписываем его на свой лад, создаём героев, лор, народы, города, символы и визуальный стиль.
- Дальше защищаем IP через авторские права, товарные знаки, промышленные образцы, лицензионные договоры и роялти.



Общий рынок Sineus



Sineus выходит в адресный рынок более \$1 трлн в год.

Базовый периметр:



Игры:

\$187,7 млрд в 2024 году.



Лицензирование и мерч:

\$369,6 млрд в 2024 году.



Анимация:

\$420,73 млрд в 2025 году.



Комиксы:

\$16,8 млрд в 2024 году.



Настольные и карточные игры:

\$19,9 млрд в 2024 году.

Итого по пяти направлениям: \$1,014 трлн в год.



Дополнительно Sineus работает с рынком блогеров, коротких видео, донатов, событий, образования и корпоративных партнёрств.

МИР СВЕМИР

7 НАРОДОВ. ОДНА СУДЬБА.



РУБЕЖЬЕ

люди славянского уклона,
хранители древних теремов
и Светочей



МОРН

люди северные
покорители тёмного океана
на плавучих драккарах



СОТЕРИЯ

люди и механические маги
небесный град
вне досягаемости Хмари



НИЙЕР

подземный народ
выжившие во Тьме
по древнему договору



ИЛВЫ

эльфы финоугорские
дети леса и птиц
на кронах гигантов



ЭШ-НААР

степняки теней
поклонники Ха'алди
и Наар



ДАЙНЫ

горный народ памяти,
где мёртвые говорят
с живыми



СОТЕРИЯ



МОРН



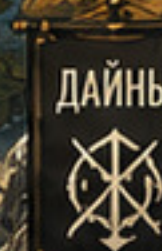
ИЛВЫ



НИЙЕР



ЭШ-НААР



ДАЙНЫ



РУНЫ СИНЕУСА

8 РУН. 8 ПРИНЦИПОВ.
ОДИН ПУТЬ.

Эти руны — не заклинания,
а принципы, по которым живёт
наш мир и каждый, кто встаёт
на путь Синеуса.



MASTERY САМООБЛАДЕНИЕ

Сила подчинена воле.
Я выбираю тишину,
когда могу стать бурей.



JUST OATH СПРАВЕДЛИВЫЙ ОБЕТ

Слово дороже выгоды.
Я держу клятву,
даже когда это трудно.



BURDEN OF DUTY НОША ДОЛГА

Ответственность —
не корона, а тяжесть.
Я несу, не жалуясь.



CRAFT OF RESOLVE РЕМЕСЛО РЕШИМОСТИ

План, дисциплина,
действие.
Я делаю шаги
несмотря на страх.



SCARRED VOW ОБЕТ, ОПЛАЧЕННЫЙ ЦЕНОЙ

Каждый дар имеет
цену. Я помню шрамы
и не играю силой.



SILENT MERCY МОЛЧАЛИВАЯ ДОБРОТА

Добро без шума
и ожидания.
Я помог и пошёл дальше.



STILL BEFORE STORM ТИШИНА ПЕРЕД БУРЕЙ

Выдержка. Видение.
Я не сучусь —
я вижу структуру.



CRAFT MERCY МИЛОСЕРДИЕ КАК МАСТЕРСТВО

Я могу наказать —
но выбираю путь,
сохраняющий будущее.



БРЕНДБУК SINEUS



- ◆ ФОРМА S + ЗНАКОВАЯ ГЕОМЕТРИЯ
- ◆ СИЛА, ЛИДЕРСТВО, ЕДИНСТВО
- ◆ КРУГИ = ЦЕЛОСТНОСТЬ МИРА
- ◆ ОСТРЫЕ УГЛЫ = ВЛАСТЬ, НАПРЯЖЕНИЕ, ВНУТРЕННЯЯ СИЛА



КОД БРЕНДА



СВЕТ / ТЬМА



ПОРЯДОК / РАСПАД



ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ / БЕЗДУШИЕ



ЕДИНСТВО / КОНФЛИКТ



АЙДЕНТИКА ДЕЛАЕТ МИР СИНЕУСА УЗНАВАЕНЫМ НА ЛЮБЫХ НОСИТЕЛЯХ

06

Что именно мы превращаем в IP

У российской истории, сказок и мифологии — тысячи сюжетов для современной вселенной:

призвание варягов, Синеус и Белоозеро, Рюрик и ранняя Русь, княжеские конфликты, былинные богатыри, северные сказания, лесные духи, водяные, лешие, домовые, русалки, чудь, меря, весь, кривичи, словене, древние города, крепости, монастыри, торговые пути, кузни, лодьи, терема, обряды, праздники, семейные традиции, легенды о камнях, свечах, кладах, рунах, лесах и озёрах.

Каждый сюжет превращается в героя, предмет, игру, комикс, серию мультфильма, настольную механику, мерч или коллекционный продукт.



Почему наши герои станут понятны рынку

Мы изучили топ-100 крупнейших франшиз мира, игровые IP, книжные вселенные и модели фанатской любви к героям.

Мы понимаем, какие архетипы работают в разных культурах, какие конфликты вызывают привязанность, какие герои становятся символами и как персонаж превращается в долгий культурный актив.

Sineus создаёт систему архетипов:



Синеус — герой Единства, правитель и собиратель народов.



Хельма — героиня достоинства, силы, моря и внутренней свободы.



Сирше — трагический образ красоты, соблазна, раскола и Хмари.



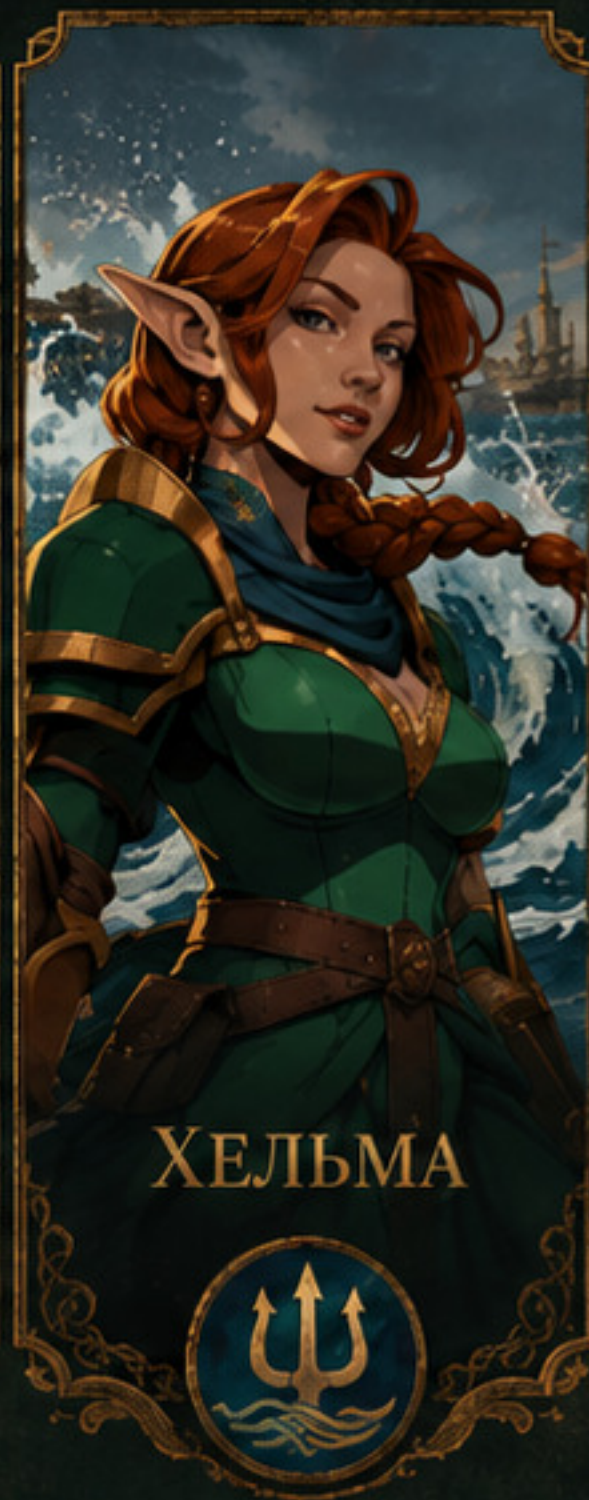
Олек Ворона — мастер знания, ремесел и преображения.



Кот Баюн — хранитель Светоча, власти, ответственности и памяти.



СИНЕУС



ХЕЛЬМА



СИРШЕ



ОЛЕК ВОРОНА



КОТ БАЮН



Главная идея мира

Единство — смысловое ядро Sineus.

Для бизнеса Единство — это принцип построения франшизы.

Мы объединяем историю, мифологию, игры, анимацию, фанатов, социальную миссию, коммерческие продукты, российский культурный код и глобальный язык жанра.

Sineus — мир о семье, верности, Правде, памяти и общем деле.

ИСТОРИЯ

МИФОЛОГИЯ

ИГРЫ

АНИМАЦИЯ

ФАНАТЫ
И СООБЩЕСТВО

СОЦИАЛЬНАЯ
МИССИЯ

РОССИЙСКИЙ КУЛЬТУРНЫЙ КОД
И ГЛОБАЛЬНЫЙ ЯЗЫК ЖАНРА

КОММЕРЧЕСКИЕ
ПРОДУКТЫ



Что уже есть у Sineus

Sineus уже вышел из стадии идеи и собирает вокруг себя реальное сообщество.

- ✦ Sineus Arena получила 45 тысяч вишлистов до старта полноценной маркетинговой кампании. Из них 40 тысяч — зарубежные игроки, которые активно реагируют на славянский сеттинг, терема и визуальную самобытность мира. Цель — мировой хит с окупаемостью 10х.
- ✦ В мультфильм «Хмарь его знает» привлечены сильная анимационная студия, Вилсаком и Кубик в Кубе на озвучку. Цель — фан-база 1 млн человек в 2027 году.
- ✦ Проведены три международных хакатона: 17 стран-участниц, более 50 тысяч вовлечённых человек. В этом году проект идёт на рекорд Гиннеса.
- ✦ Литературный конкурс по рассказам вселенной собрал более 1500 авторов со всей страны.

Sineus — франшиза, которую строит вся страна.



SINEUS ARENA

45 ТЫСЯЧ
ВИШЛИСТОВ

Мультфильм ХМАРЬ ЕГО ЗНАЕТ

Цель — ФАН-БАЗА
1 МЛН ЧЕЛОВЕК
в 2027 году



ХАКАТОНЫ

17
СТРАН-УЧАСТНИЦ

БОЛЕЕ
50 ТЫСЯЧ
ВОВЛЕЧЁННЫХ ЧЕЛОВЕК

В ЭТОМ ГОДУ ПРОЕКТ
ИДЁТ НА РЕКОРД ГИННЕССА



ЛИТЕРАТУРА

БОЛЕЕ
1500
АВТОРОВ
СО ВСЕЙ СТРАНЫ



10

Нас уже слышит игровое сообщество

Sineus уже выходит в публичное поле игровой индустрии.

Выступление на крупном форуме GAME/Дни — сигнал, что сообщество уже слышит о нас и начинает следить за проектом.

Сейчас рынок видит первые признаки большого движения:

- 45 тысяч вишлистов у Sineus Arena;
- интерес зарубежных игроков к славянскому сеттингу;
- публичные выступления на игровых площадках;
- партнёрства с медийными фигурами;
- первые продукты внутри вселенной;
- активное сообщество вокруг конкурсов и хакатонов.



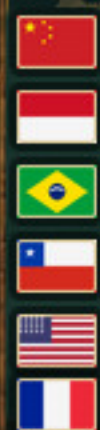
ВИШЛИСТЫ РАСТУТ



45 000+
вишлистов
у Sineus Arena



ИНТЕРЕС СО ВСЕГО МИРА



интерес зарубежных игроков
к славянскому сеттингу

ПУБЛИЧНЫЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ



публичные выступления
на игровых площадках

ПАРТНЁРСТВА И МЕДИА



STOP GAME DTF VK VK Play

партнёрства с медийными
фигурами

ВСЕЛЕННАЯ РАСТЁТ



первые продукты
внутри вселенной



Ключевой момент: сообщество уже знает, что Sineus появился.
Теперь задача — показать масштаб: мы строим не одну игру,
а новую российскую медиафраншизу.



Вилсаком как амбассадор мультфильма

Вилсаком — амбассадор мультфильма «Хмарь его знает» и актёр озвучки.

Это важный сигнал рынку: к Sineus подключаются люди с большой аудиторией и высоким уровнем доверия.

Для франшизы это даёт:

- ⚙️ узнаваемость за пределами игровой аудитории;
- ⚙️ доступ к массовой технологической и медийной аудитории;
- ⚙️ дополнительный инфоповод;
- ⚙️ доверие к мультфильму как к отдельному продукту;
- ⚙️ усиление будущей фан-базы.

Sineus начинает собирать вокруг себя не только разработчиков и игроков, но и публичных людей, которые могут стать проводниками франшизы к массовой аудитории.



12

Команда

Sineus строит команда на стыке игр, технологий, AI и медиа.



Андрей Крылов

Автор и генеральный директор франшизы.
Предприниматель и визионер проекта.



Антон Гальченко

Фаундер и генеральный директор
студии Синеус Геймс.
Опыт в продуктах и бизнесе
крупных компаний.



Алексей Гилев

Гейм-директор.
Опыт создания и развития
игровых проектов.



Сергей Стрельченя

Директор по AI.
Отвечает за AI-экспертизу
и технологическое направление.



Андрей Крылов

Автор и генеральный
директор франшизы



Антон Гальченко

Фаундер и генеральный
директор студии Синеус Геймс



Алексей Гилев

Гейм-директор



Сергей Стрельченя

Директор по AI



ТЕХНОЛОГИИ



ИГРЫ



БРЕНД



ПРОДУКТЫ



Опыт команды

Skillaz

СБЕР

ТИНЬКОФФ

**GRAND
MOBILE**

Яндекс

kaspersky

Карта франшизы

Франшиза оформляется как карта мира, где каждый город — отдельное направление бизнеса.



Столица IP — канон, герои, лор, ценности, визуальный стиль.



Арена — первая игра и вход в Steam-аудиторию.



Город Анимации — мультфильм «Хмарь его знает» и будущие сериалы.



Скрипторий — комиксы, книги, рассказы, сценарии.



Город Настолок — карточные и настольные игры.



Башня Вертикальных Видео — ферма короткого контента.



Город Живых Героев — герои на базе публичных людей и частных участников.



Рынок Мерча — фигурки, свечи, руны, одежда, коллекционные предметы.



Академия Героев Света — бесплатная школа ИИ и креативных профессий.



Лицензионная Палата — роялти, партнёрства, товарные знаки и права.

Одно ядро IP → много городов бизнеса → единая экономика франшизы.



Арена — первая игра и вход в Steam-аудиторию.



Скрипторий — комиксы, книги, рассказы, сценарии.



Башня Вертикальных Видео — ферма короткого контента.



Рынок Мерча — фигурки, свечи, руны, одежда, коллекционные предметы.



Столица IP — канон, герои, лор, ценности, визуальный стиль.



Город Анимации — мультфильм «Хмарь его знает» и будущие сериалы.



Город Настолок — карточные и настольные игры.



Город Живых Героев — герои на базе публичных людей и частных участников.



Лицензионная Палата — роялти, партнёрства, товарные знаки и права.



Игры — первая точка входа

Sineus Arena — кооперативная action-игра во вселенной Sineus.

Рынок: \$187,7 млрд в год.

Возможность: старт через Sineus Arena, затем новые режимы, DLC, следующая игра во вселенной, survival, strategy, story game, mobile и настольная адаптация.

Этапы: релиз Arena → рост сообщества → DLC → новая игра → игровая линейка Sineus.



релиз
Arena



рост
сообщества



DLC



новая
игра



игровая
линейка Sineus

15

Мультфильм и сериалы

«Хмарь его знает» раскрывает мир через юмор, характеры и простые ситуации.

Рынок: \$420,73 млрд в 2025 году.

Возможность: массовый вход за пределами игровой аудитории, герои для семейной аудитории, персонажные линейки, мерч.

Этапы: короткие эпизоды → пилотный сезон → платформы → сериалы → мерч.



короткие
эпизоды



пилотный
сезон



платформы



сериалы



мерч

МУЗЫКА И ГОЛОС ВСЕЛЕННОЙ

Мы создаём не просто историю — мы создаём её звучание



IGOR TONIKA

Выпускаем треки,
создающие атмосферу мира и его историй



ГРУППА ЯГОДА

Музыка, рождённая из русской
традиции и современного звучания



РУСЛАН (КУБИК В КУБЕ)

Озвучивает наших героев.
Его голос — это характер и сила



Голос Билли Бутчера в сериале «Пацаны» (The Boys)

Музыка и голос создают эмоцию. Эмоция создаёт мир, в котором хочется жить

Комиксы, книги и рассказы

Комиксы и книги расширяют канон быстро и регулярно.

Мировой рынок комиксов: \$16,8 млрд в 2024 году.

Российский рынок комиксов: \$417,28 млн в 2024 году по одной из рыночных оценок.

Тренд: продажи периодических комиксов в США в 2024 году выросли на 12,2% и достигли 15-летнего максимума в \$460 млн.

Возможность: прошлое Синеуса, новые земли, истории героев, литературные конкурсы, международные переводы.

Этапы: цифровые выпуски → сборники → печатные книги → международные переводы → экранизации и игровые адаптации.



цифровые
выпуски



сборники



печатные
книги



международные
переводы



экранизации и
игровые адаптации

Настольные игры

Настольные игры превращают Sineus в живое общение.

Рынок настольных и карточных игр:
\$19,9 млрд в 2024 году.
Прогноз к 2030 году: \$31,93 млрд.

Возможность: семейный продукт,
клубный формат, коллекционные
дополнения, турниры, подарочные
наборы.

Этапы: карточная игра → базовая
настолка → дополнения → турниры →
клубное сообщество.



карточная
игра



базовая
настолка



дополнения



турниры



клубное
сообщество

18

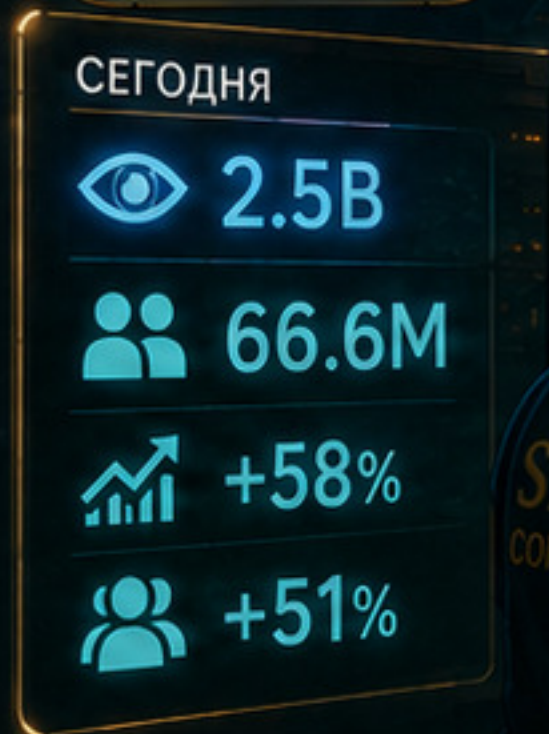
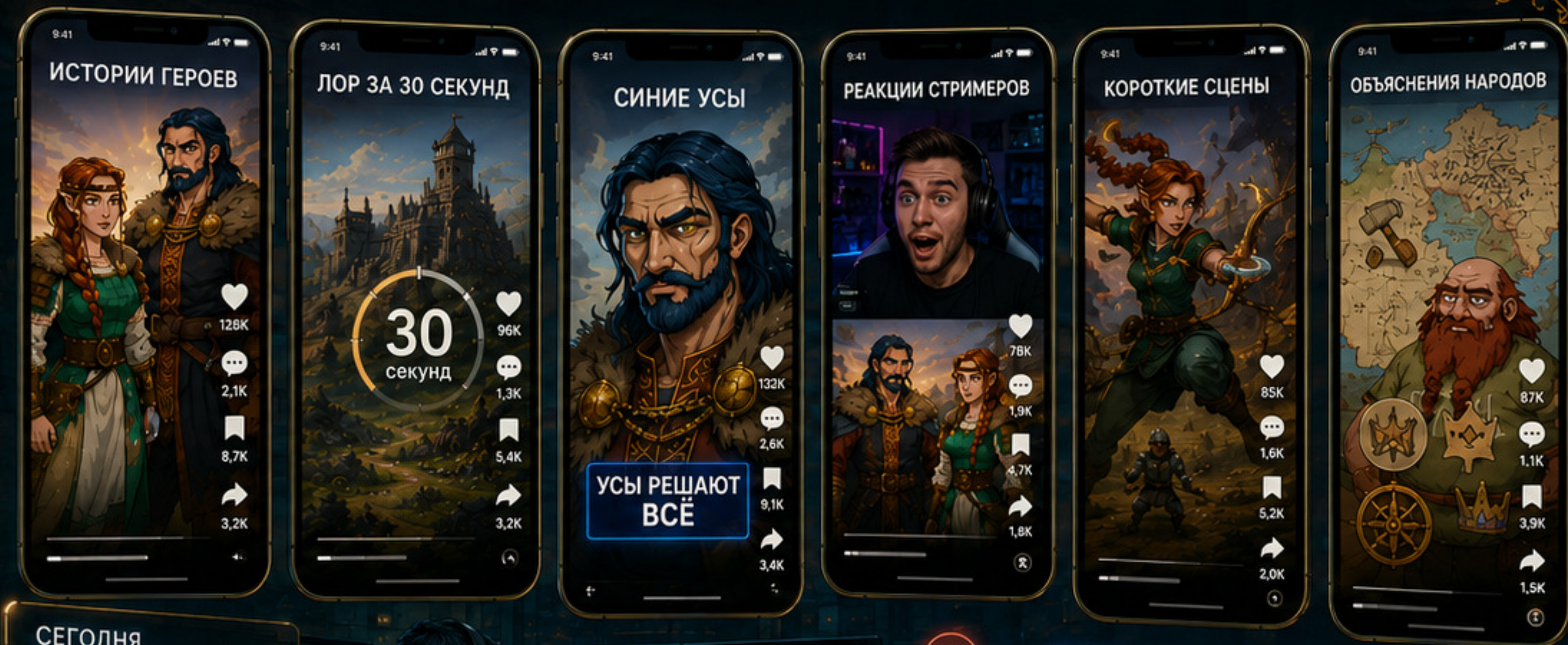
Вертикальные видео

Sineus живёт в ежедневном медиа-потоке.

Ферма вертикальных видео выпускает истории героев, мемы, лор за 30 секунд, «Синие усы», реакции стримеров, короткие сцены и объяснения народов.

Факт рынка: VK Клипы в августе 2024 года достигли 2,5 млрд ежедневных просмотров и 66,6 млн пользователей в месяц. В I квартале 2024 года количество опубликованных клипов выросло на 58%, число создателей контента — на 51%.

Возможность: дешёвый регулярный охват → рост узнаваемости → переходы в игру, мультфильм, сборы и комьюнити.



Донаты и участие фанатов

Мировой рынок доказал: аудитория финансирует большие миры, когда чувствует участие.



Star Citizen — \$1 млрд от 6,5 млн человек через комьюнити-финансирование, корабли, доступ и пакеты.



Undertale — \$51 124 на Kickstarter и участие бэкеров в мире через персонажей.



Pillars of Eternity — \$3,99 млн от 73 986 бэкеров; участники высокого уровня оставляли след в мире через внутриигровые элементы.

Вывод для Sineus: люди платят не только за продукт, а за участие в создании мира.



20

Три типа героев Sineus

Sineus продаёт право стать частью канона на трёх уровнях.



Главный герой

Только публичный человек.
Право быть героем завоёвывается
через донаты поклонников.
Герой входит в ядро франшизы
и получает шанс на роялти
от использования персонажа.

Первая волна: 30 героев.



Второстепенный герой

Покупается напрямую.
Стоит дорого. Герой появляется
как второстепенный персонаж
в играх, мультфильмах, фильмах
или комиксах.

Первая волна: 500 героев.



Статусный герой

Массовый уровень участия.
Персонаж становится князем города,
старостой деревни, ремесленником,
хранителем, купцом или другим
малым героем мира. Он попадает
в библию персонажей и развивает
свой локальный сюжет.

Цена: \$1 000.
Первая волна: 1 500 героев.

ЦФА ДЛЯ СТАТУСНЫХ ГЕРОЕВ



НОВЫЕ ИСТОЧНИКИ
МОНЕТИЗАЦИИ



СТАТУС ВНУТРИ
ФРАНШИЗЫ



ПРОЗРАЧНАЯ ЦИФРОВАЯ
ЭКОНОМИКА

ИСТОРИЧЕСКИЕ МЕСТА В ИГРЕ

Мы интегрируем реальные исторические места и здания в игровой мир, чтобы каждый мог узнать свои родные места.



1. РЕАЛЬНЫЕ МЕСТА
берём исторические
здания и ландшафты



2. ИГРОВАЯ АДАПТАЦИЯ
переносим их в мир
франшизы



3. УЗНАВАНИЕ И ГОРДОСТЬ
люди узнают родные
места в игре

Так игра помогает по-новому увидеть историю и почувствовать связь с родной землей.

Механика главного героя-блогера

1

Выбираем образ героя визуал, характер, история и место персонажа во вселенной.



2

Блогер объявляет сбор аудитория помогает ему завоевать право стать героем Sineus.



3

Достигаем порога блогер получает статус прототипа героя, право на роялти и место в каноне.



4

50% сбора — в школу «Герои Света» деньги открывают путь подросткам, которым недоступно дорогое образование.



5

Итог фанаты создают героя в мире и одновременно помогают подросткам.



Кейс: Елена — прототип Хельмы

Пример реализации героя франшизы как прототипа публичной личности



Елена —
блогер и прототип Хельмы



1 ПУБЛИЧНАЯ ЛИЧНОСТЬ



2 ВНЕШНОСТЬ +
ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА



3 ПЕРЕНОС
В ОБРАЗ ХЕЛЬМЫ



4 СЕРТИФИКАТ +
РОЯЛТИ

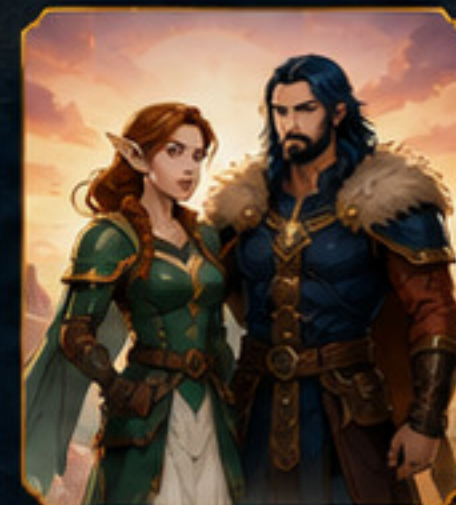
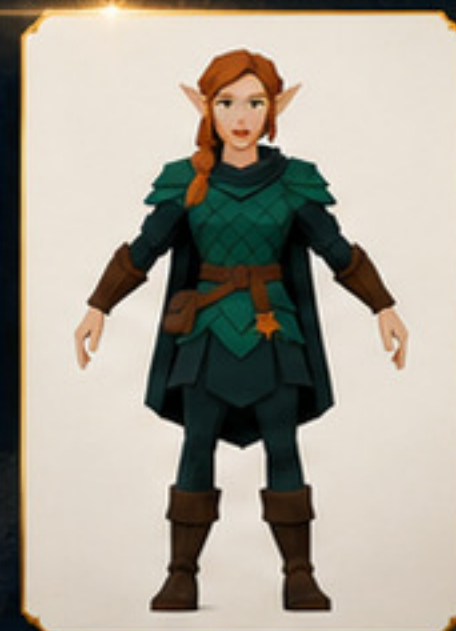
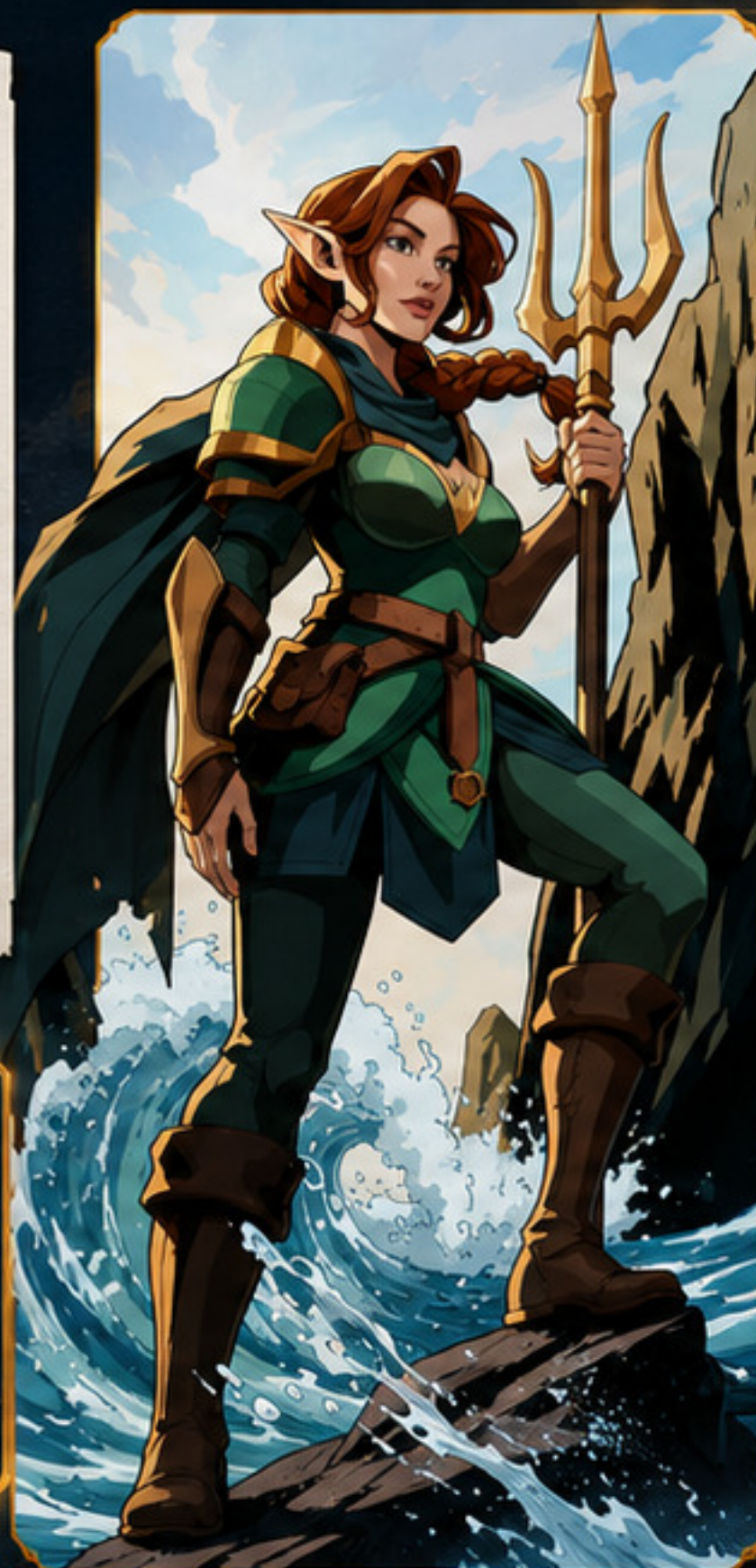


2% РОЯЛТИ

ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСОНАЖА
КАК ОСНОВНОГО ВО ВСЕХ
ПРОДУКТАХ ФРАНШИЗЫ



Хельма — жена Синеуса
и один из ключевых
персонажей франшизы.



**ТАКУЮ ЖЕ РАБОТУ КОМАНДА ПРОВОДИТ ДЛЯ ПАРТНЕРОВ,
КОТОРЫЕ ХОТЯТ СТАТЬ ГЕРОЯМИ ФРАНШИЗЫ И ВОЙТИ В ИСТОРИЮ.**

Социальная школа “Герои Света”

“Герои Света” — бесплатная школа ИИ и креативных профессий для подростков из регионов, малых городов, детских домов и семей в трудной ситуации.

Подростки учатся создавать игры, комиксы, видео, музыку, персонажей и цифровой контент с помощью ИИ и наставников.

Цель — дать подростку не сертификат, а первый проект, команду, портфолио и понятный путь в профессию.

Один герой блогера = новая группа подростков получает бесплатный вход в креативную индустрию.



Социальные референсы

❖ **Gastromotiva** в Бразилии использует гастрономию как инструмент социальной трансформации: бесплатные профессиональные курсы помогают молодёжи из уязвимых групп войти в рынок еды и получить доход.

❖ **Diamantes na Cozinha** обучает молодых людей из фавел кулинарии и предпринимательству. Проект получил международное признание как социальная инициатива.

❖ **Aravind Eye Care** построил в Индии устойчивую систему помощи: медицина, обучение специалистов, исследования, производство и масштабирование модели. Часть услуг оказывается бесплатно или по сниженной цене при сохранении качества.



Почему социальная миссия коммерчески выгодна

Социальная миссия усиливает бизнес франшизы.

Она даёт:



доверие
аудитории;



сильный повод
для донатов;



партнёрства
с брендами,
фондами
и регионами;



позитивный PR;



доступ к грантам
и спонсорам;



рост лояльности
фанатов;



кадровый резерв
для креативной
индустрии;



живые истории
участников
для медиа.



Участие в Sineus становится понятным поступком: человек создаёт героя и помогает подросткам выйти в профессию.



25

Sineus как круг людей и компаний

Sineus объединяет людей и компании, которым не всё равно.

Они вместе создают, развивают и усиливают франшизу.



Аудитория

- игроки
- подростки школы «Герои Света»



Контент и креатив

- блогеры
- авторы
- художники
- аниматоры



Создание продукта

- разработчики
- предприниматели



Поддержка и масштабирование

- меценаты
- бренды
- регионы



Это общий круг Sineus: каждый участник усиливает мир, продукт и сообщество.

Что получает франшиза от этого круга

Кто участвует



Игроки
и подростки



Блогеры
и авторы



Художники,
аниматоры,
разработчики



Бренды,
регионы,
меценаты

Что они дают



идеи и новых героев



контент
и инфоповоды



производство
и новые продукты



внимание, доверие,
ресурсы и партнёрства

Что получает Sineus



новые герои



новые продукты



новые аудитории



инфоповоды



команду для производства



рост узнаваемости и доверия



социальный эффект



дополнительный поток
финансирования

S
SINEUS

IP

Каждый участник круга усиливает общий IP.

ПОЧЕМУ СЕЙЧАС

МИР УЖЕ ГОТОВ К НОВЫМ ВСЕЛЕННЫМ

ТЕХНОЛОГИИ
СОЗДАЮТ ВОЗМОЖНОСТИ

СЕЙЧАС ФРАНШИЗЫ СТРОЯТСЯ БЫСТРЕЕ.

Игровые движки, ИИ, короткие видео, стримеры, Telegram, YouTube, Steam и блогеры позволяют строить мир открыто, вовлекать аудиторию и превращать создание франшизы в **медийное событие**.

NETFLIX

ВЫРУЧКА 2024

\$39,0

млрд

РОСТ К ГОДУ
+16%



ФРАНШИЗА

75+

млн
ИГРОКОВ

СЕРИАЛ + ИГРЫ + КНИГИ
= МИРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ



АУДИТОРИЯ ФИНАЛА
СЕРИАЛА

19,3

млн зрителей

ОДНА ИСТОРИЯ –
МИЛЛИАРДНАЯ
ЦЕННОСТЬ



UNREAL
ENGINE

МОЩНЫЕ ДВИЖКИ –
РЕАЛИСТИЧНЫЕ МИРЫ



Unity

ДОСТУПНАЯ РАЗРАБОТКА
ДЛЯ КОМАНД ЛЮБОГО
МАСШТАБА



ChatGPT

ИИ УСКОРЯЕТ СОЗДАНИЕ
КОНТЕНТА И ДИАЛОГОВ



YouTube

ВИДЕО КОНТЕНТ –
ГЛАВНЫЙ КАТАЛИЗАТОР
ПОПУЛЯРНОСТИ



twitch

СТРИМЫ СОЗДАЮТ
ЖИВОЕ СООБЩЕСТВО



Telegram

СООБЩЕСТВА
И ВОВЛЕЧЕНИЕ 24/7



STEAM

КРУПНЕЙШАЯ ПЛАТФОРМА
ДЛЯ ДИСТРИБУЦИИ ИГР

СТРИМЕРЫ = НОВЫЕ МЕДИАИМПЕРИИ



NINJA

18,4
млн

ПОДПИСЧИКОВ
НА TWITCH



xQc

12,0
млн

ПОДПИСЧИКОВ
НА TWITCH



Youtube

267
млн

ПОДПИСЧИКОВ
НА YOUTUBE



xQc

9,2
млн

ПОДПИСЧИКОВ
НА KICK



charli
d'Amelio

155
млн

ПОДПИСЧИКОВ
В ТИКОК

ПОЧЕМУ ИМЕННО СЕЙЧАС?



ГЛОБАЛЬНЫЙ ОХВАТ
АУДИТОРИЯ КАК НИКОГДА
РАНЬШЕ



СООБЩЕСТВА
СТАНОВЯТСЯ СОЗДАТЕЛЯМИ
И СОАВТОРАМИ



КОНТЕНТ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ
ВИРУСНО ЧЕРЕЗ ВИДЕО,
СТРИМЫ И СОЦСЕТИ



НОВЫЕ МОДЕЛИ МОНЕТИЗАЦИИ:
МЕРЧ, ПОДПИСКИ, ИГРЫ,
NFT/ЦФА И РОЯЛТИ



МИР ИЩЕТ НОВЫЕ ИСТОРИИ,
А АУДИТОРИЯ ХОЧЕТ СТАТЬ
ИХ ЧАСТЬЮ



СЕЙЧАС ИСТОРИЮ МОЖЕТ
СОЗДАТЬ КАЖДЫЙ, НО ВОЙДУТ
В ИСТОРИЮ ЕДИНИЦЫ

Бизнес-перспектива

1. ОСНОВА IP



богатая
история



мифология



герои



мир

2. ФОРМАТЫ ФРАНШИЗЫ



игры



мультфильм



КОМИКСЫ
и КНИГИ



мерч



цифровые
продукты



3. РОСТ БИЗНЕСА



аудитория



лицензирование



партнёрства



события



международные
инвестиции

Чем сильнее мир и герои, тем шире линейка продуктов и тем выше ценность IP.

Финальный бизнес-тезис



Мы создаём IP
из богатейшей истории.



Мы покажем миру величие
этого сеттинга через игры,
анимацию, героев и новые
медиаформаты.



Мы приглашаем к партнёрству
инвесторов из разных стран,
чтобы вместе масштабировать
Sineus как международную
франшизу.

Sineus — это не один продукт,
а большой мир с международным потенциалом.



SINEUS