

ПЛАТФОРМА ДЛЯ СОЗДАНИЯ И ЧТЕНИЯ  
ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ



Novels

КОМАНДА: ARISTOCRAT GAMES STUDIO

# Команда



**Фёдоров Даниил**

Программист.  
Техническая  
реализация движка



**Бутченко Даниил**

Программист.  
Техническая  
реализация движка



**Сергеев Илья**

Программист  
Техническая  
реализация  
веб-приложения



**Иванов Даниил**

Общение с  
комьюнити. Анализ  
рынка



**ROBLOX**



Почему эти платформы так популярны?



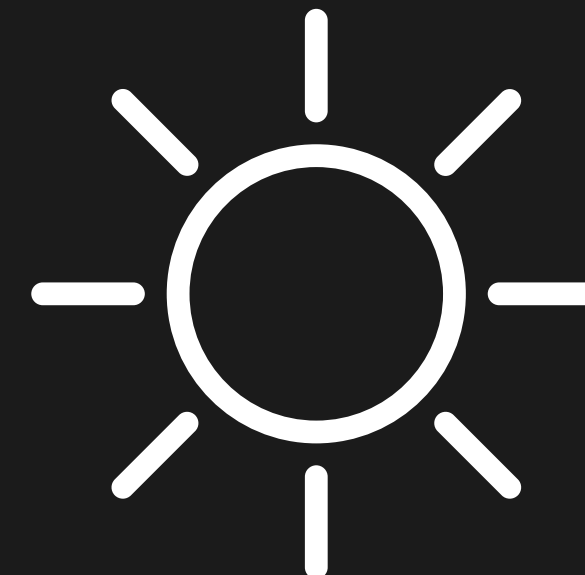
## Инструменты

Для быстрого создания  
контента



## Платформа

Для того, чтобы им  
делиться



## Поощрение

Возможность  
монетизации  
и получения других  
бонусов

# А для визуальных новелл?

Настолько известных и мультижанровых платформ нет.

# Над чем мы работаем?

**UwU Novels – платформа для создания и чтения визуальных новелл.**

Мы предоставляем движок и маркетплейс для создания и распространения новелл, а также дополнительные материалы для контент-мейкеров.



# Преимущества

01

## Простота

Процесс создания доступен для людей, **незнакомых с программированием.**

02

## Мотивация

Система **внутренней валюты** позволяет успешным авторам монетизировать своё творчество.

03

## Свобода

Найти свою аудиторию могут не только **писатели и художники**, но и **опытные гейм-девелоперы.**

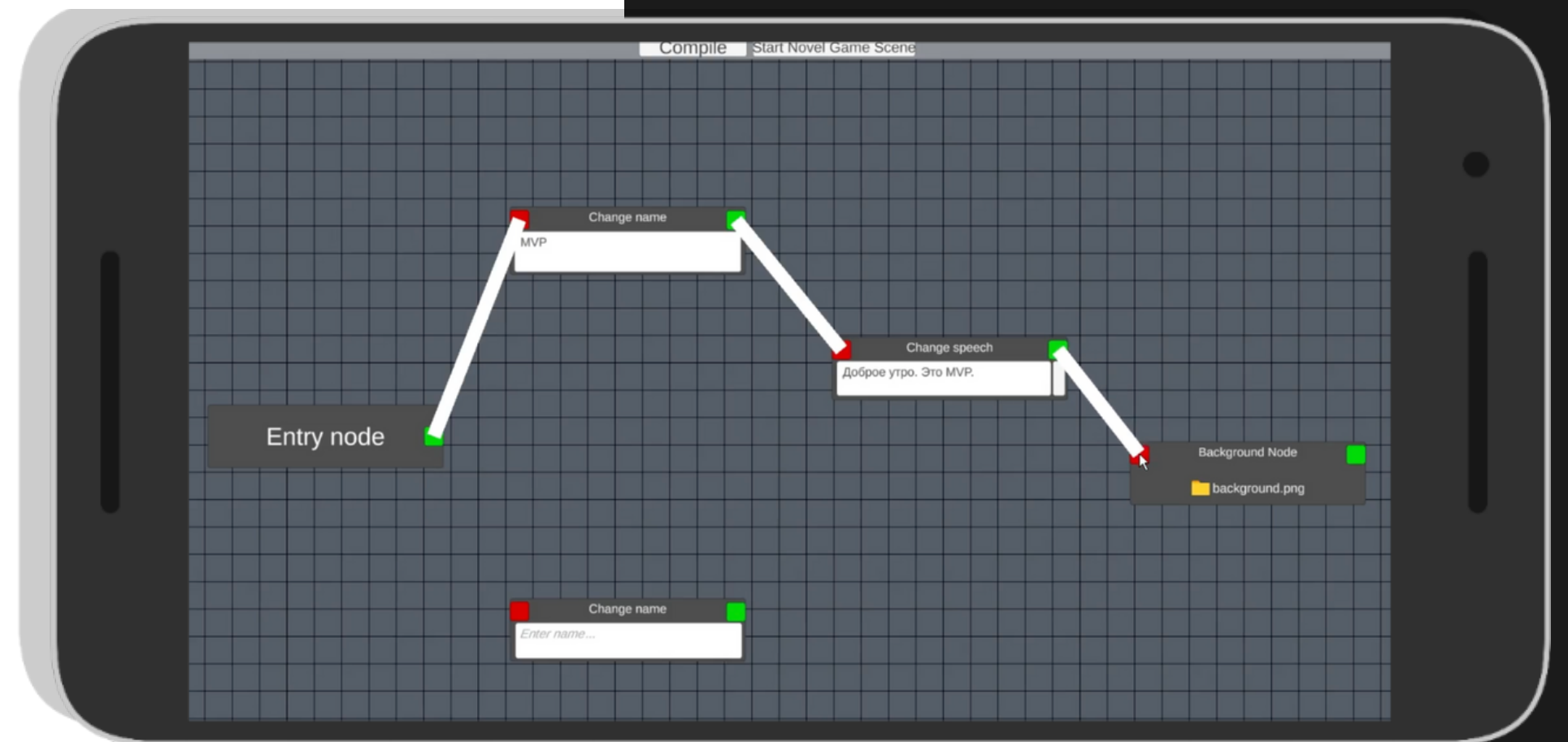
# Движок

Процесс программирования сокращён до соединения блоков с командами между собой.

Материалы для создания визуальной новеллы пользователи загружают сами.

Движок разрабатывается как отдельный продукт, который мы интегрируем в площадку. Также его можно отдельно продавать.

Интерфейс задумывается на русском и английском языках: благодаря этому у нас будет преимущество в русскоязычном сегменте.

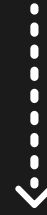




# СОЗДАТЕЛИ



Реклама своих новелл, место в топе маркетплейса



Покупка материалов: мейкеров и фонов от других пользователей в маркетплейсе

# ЧИТАТЕЛИ



Покупка новелл или вариантов ответов, которые авторы решили сделать платными.

## КАК ТРАТИТЬ? КАК ЗАРАБАТЫВАТЬ?



Размещение своих новелл и других материалов в маркетплейсе.



Ежедневные бонусы, награды за активность, розыгрыши.

ЦА

Женщины 15-22 лет, которые участвуют в создании игр в жанре “визуальная новелла”, а также те, кто в них играет. Чем увлекаются: аниме, фанфики.

# Анализ группы

**Социальная среда:** школа, вуз, сообщества фанатов фильмов, игр или сериалов. Меньше разброс по возрасту – больше однородных интересов и контактов со сверстниками.

**Каналы связи с аудиторией:** тематические паблики ВКонтакте, Тикток, Твиттер, Ютуб, Аmino ( платформа для фанатских сообществ).

**Потребляют помимо этого:** фильмы, сериалы, аниме, художественная литература.

**Проблема:** мало выбора среди визуальных новелл, невозможность перевести своё творчество в эту форму ввиду незнания программирования.

# Портрет потребителя

## Мария, 19 лет.

Ходит в вуз. Общается преимущественно со сверстниками в жизни и в интернете. Придаёт большое значение интернет-жизни, и та занимает достаточно большую часть её дня.

В свободное время – на перерывах и в дороге – смотрит сериалы и аниме, в соцсетях следит за художниками, рисующими контент по ним.

Имеет небольшой личный бюджет, поэтому при необходимости готова отдавать какое-то количество денег на развлечения: платные подписки, донаты в играх.

# Ценность

## Задачи:

Потратить время отдыха, расслабиться после учёбы. Попробовать себя в творчестве, не тратя много времени на изучении новых навыков.

## Боли:

**Скука.** Много свободного времени (дорога). Мало разнообразия. Тяжело найти новеллу по вкусу. Хочется либо найти что-то иное, либо написать свою.

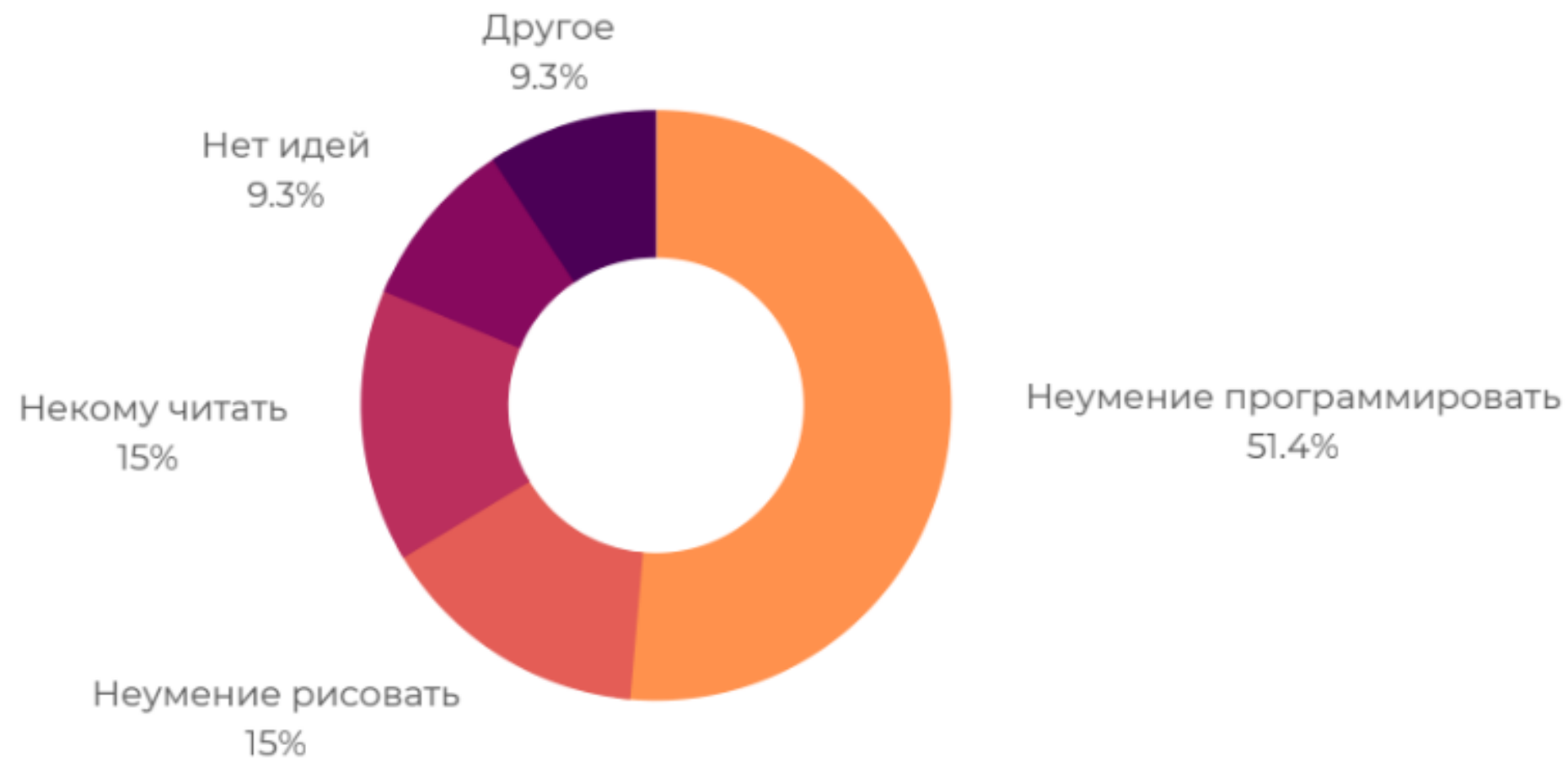
**Сложность.** Создание новеллы – долгое дело, требующее навыков программирования.

**Отсутствие мотивации.** Найти читателей будет тяжело, и, зная это, человеку сложно закончить новеллу – ведь непонятно, кто будет это читать.

## Выгоды:

Пользователи сайта сами решают, что писать: **новеллы на любой вкус.** Движок **не требует** знания программирования. **Маркетплейс**, где каждый може найти своих читателей и даже монетизировать своё творчество.

# Проблемы потенциальных создателей визуальных новелл



Почему заинтересованные не создают  
визуальные новеллы?  
(По результатам CustDev)

# Анализ конкурентов

# EPISODE: преимущества

Мобильное приложение для создания визуальных новелл с романтическим уклоном.

- Доступно на телефоне.
- Имеется встроенный движок для создания новелл.
- Движок очень прост в использовании.
- Имеются заготовки графики. Сгенерировать персонажа можно одним нажатием.
- Большое комьюнити.





## EPISODE: недостатки

- Нет возможности загрузить свои картинки, из-за чего графика получается однотипной.
- Меньше возможностей кастомизации новеллы.
- Из-за фокуса приложения на романтике авторы других жанров относятся к площадке со скептицизмом.



# TWINE: преимущества

**Движок для создания нелинейных текстовых квестов.**

- Использовался для создания многих игр.
- Простой экспорт в веб-формат: игру можно распространять где угодно и на любые устройства.
- Много возможностей в работе с текстом и переменными.



Twine

+ Story

# TWINE: недостатки

- Нельзя вставить графику.
- Скрипты пишутся прямо внутри текста, что может напугать пользователя, незнакомого с программированием.
- Нет удобной площадки для распространения.
- В случае с большими историями дерево игры получается очень громоздким.



Twine

+ Story



# RENPY: преимущества

**Движок для создания нелинейных визуальных новелл.**

- Использовался для создания многих известных игр.
- Широкие возможности для создания.
- Стандарт индустрии.



# RENPU: недостатки

- Нет единой любительской площадки для распространения.
- Программирование отпугивает большую часть аудитории.
- Мало материалов на русском языке.



# Cloud Novel: преимущества

Маркетплейс и движок для создания визуальных новелл.

- Наш главный конкурент. Имеет схожий функционал.
- Имеет большое количество готовых новелл.



# Cloud Novel: недостатки

- Не имеет никакой популярности на рынке РФ.
- Основатели воруют контент. Есть много информации о банах аккаунтов по личным причинам, краже игр.
- Ограничение в использовании ассетов при создании игры.





# КОСНО: преимущества

Мобильное приложение для создания и чтения визуальных новелл.

- Доступен на телефонах.
- Есть площадка для распространения.
- Широкие возможности для создания.



# КОСНО: недостатки

- Нет графических заготовок.
- Неудобный интерфейс редактора.
- Нет системы поощрения авторов.



# Выводы

Функции, на которые стоит обратить внимание в долгосрочной перспективе, от важнейших до опциональных:

- Упрощение процесса создания для людей, боящихся программирования
- Насколько возможно, не в ущерб функционалу
- Русский язык
- Площадка для распространения.
- Поощрение авторов с помощью внутренней валюты
- Создание мейкеров

# УТП

Мультижанровая платформа с простым движком и системой поощрения контентмейкеров с помощью внутренней валюты.

Возможна схема перевода внутренней валюты в реальные деньги по схеме, схожей с Роблоксом.

## **Предложение:**

Читайте визуальные новеллы, создавайте свои и зарабатывайте на собственном творчестве!

# MVP

Так как мы выяснили, что основная проблема - программирование, наша команда сосредоточилась на реализации **базового функционала движка**.

[Видео, как работает наш движок](#)

# Ценообразование

## **Ценовая политика. Продажа движка:**

Бесплатное использование в течение 30 дней, единовременная плата после пробного периода в размере 500 рублей.

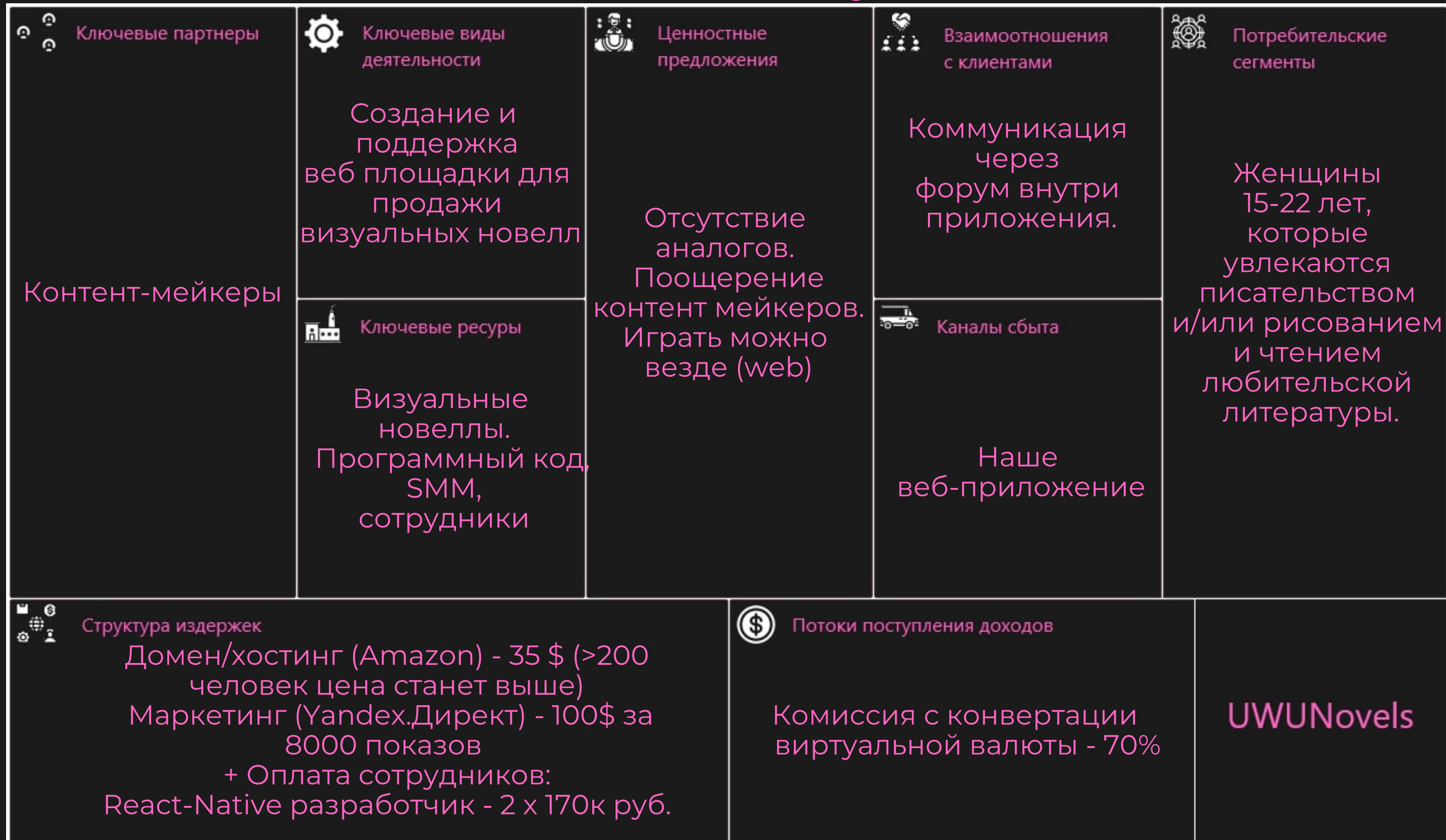
## **Ценовая политика. Площадка:**

Использование виртуальной валюты для транзакций внутри площадки. 70% стоимости этой валюты идёт как прибыль. 30% возвращается контент-мейкерам.









Система подписок для получения валюты каждый месяц и дополнительных возможностей.

Пользователи без доната вынуждены просматривать рекламу

# Бизнес-модель. Площадка визуальных новелл



# Бизнес-модель. Продажа движка в Steam

|   |  |   |  |   |   |
|---|--|---|--|---|---|
| <p> <b>Ключевые партнеры</b></p> <p>Steam, Unity</p>   | <p> <b>Ключевые виды деятельности</b></p> <p>Создание и поддержка игрового движка</p> | <p> <b>Ключевые ресурсы</b></p> <p>Программный код, программисты</p> | <p> <b>Ценностные предложения</b></p> <p>Визуальное программирование.<br/>Цены ниже аналогов.<br/>Кроссплатформенность.</p> | <p> <b>Взаимоотношения с клиентами</b></p> <p>Коммуникация через steam, статьи (хабр, яндекс.дзен)</p> | <p> <b>Потребительские сегменты</b></p> <p>Женщины 15-22 лет, которые увлекаются писательством и/или рисованием и чтением любительской литературы.</p> |
| <p> <b>Структура издержек</b></p> <p>Оплата сотрудников:<br/>Unity/C# разработчик - 65к руб.</p> |  |   | <p> <b>Потоки поступления доходов</b></p> <p>Оплата игрового движка в Steam<br/>RU - 350 руб<br/>ENG - 21\$</p>           |   | <p><b>UWUNovels</b></p>   |



Unit-экономика (площадка)  
6410 показов в месяц,  
стоимость рекламы: 5000 р.

|                      | ЧЕЛОВЕК ПРИШЛО | ДОХОД С РЕКЛАМЫ | ДОХОД С ДОНАТА | РАСХОДЫ | ПРИБЫЛЬ С ПОТОКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ |
|----------------------|----------------|-----------------|----------------|---------|--------------------------------|
| Худший вариант       | 128            | 1500 р.         | 0 р.           | 7000 р. | -5500 р.                       |
| Точка безубыточности | 128            | 1500 р.         | 6000 р.        | 7000 р. | 500 р.                         |
| Масштабирование      | 256            | 3000 р.         | 12000 р.       | 7000 р. | 8000 р.                        |

# Unit-экономика (продажа движка), поток 10000 человек

|                      | ЧИСЛО ПЛАТЯЩИХ | ДОХОД ЗА 1-ГО ПЛАТЯЩЕГО | ДОХОД     | СТОИМОСТЬ РЕКЛАМЫ | ПРИБЫЛЬ С ПОТОКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ |
|----------------------|----------------|-------------------------|-----------|-------------------|--------------------------------|
| Steam движок.<br>RU  | 100            | 350 р.                  | 35 000 р. | 0 р.              | 35 000 р.                      |
| Steam движок.<br>ENG | 100            | 21 \$                   | 2 100 \$  | 0 \$              | 21 100 \$                      |

# Участвует ли проект ли в акселераторе?

Наш проект не участвует в акселераторе.

# Статьи. Девлог

[Yandex.Дзен](#)



[Habr](#)



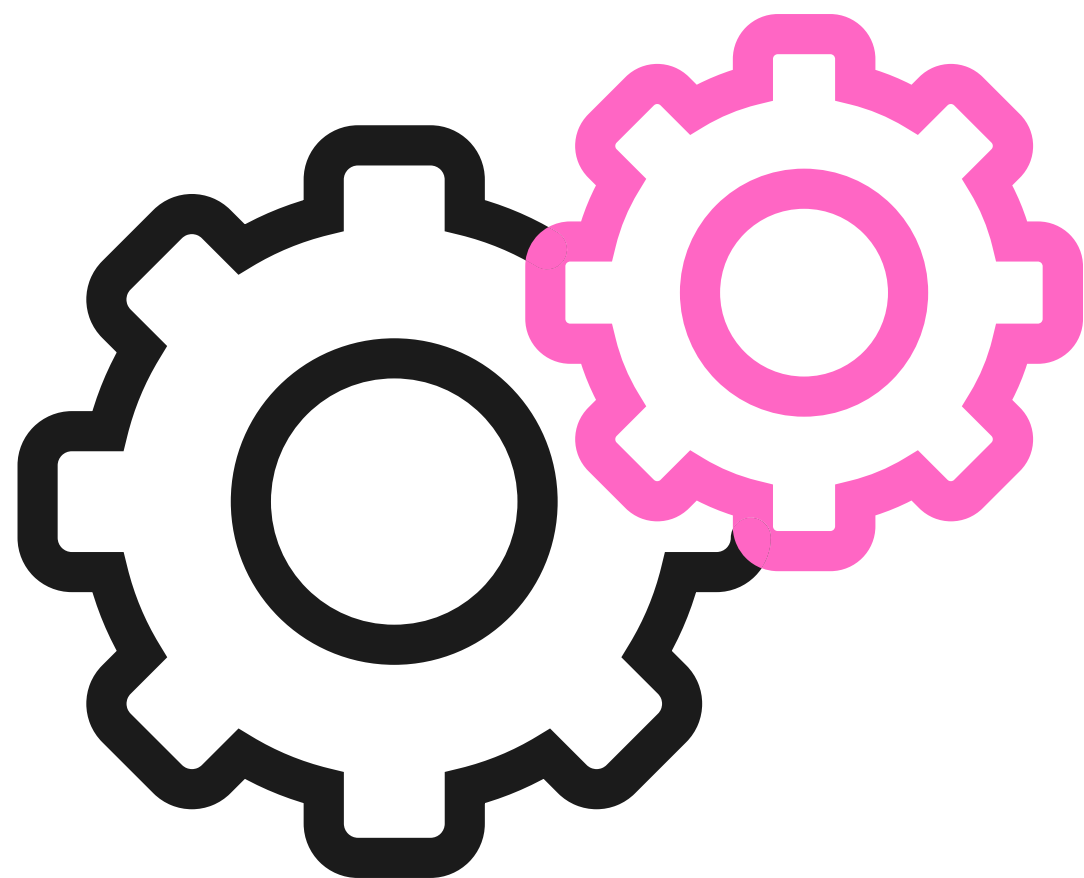
Следите за нами!

[Страница](#)



# План развития

Сейчас все силы сфокусированы на разработку движка. Когда он будет готов, то мы сможем использовать его на нашей площадке.



**Разработка движка.  
Библиотека ресурсов**

3 квартал 2022

**Выпуск движка в Steam**

4 квартал 2022

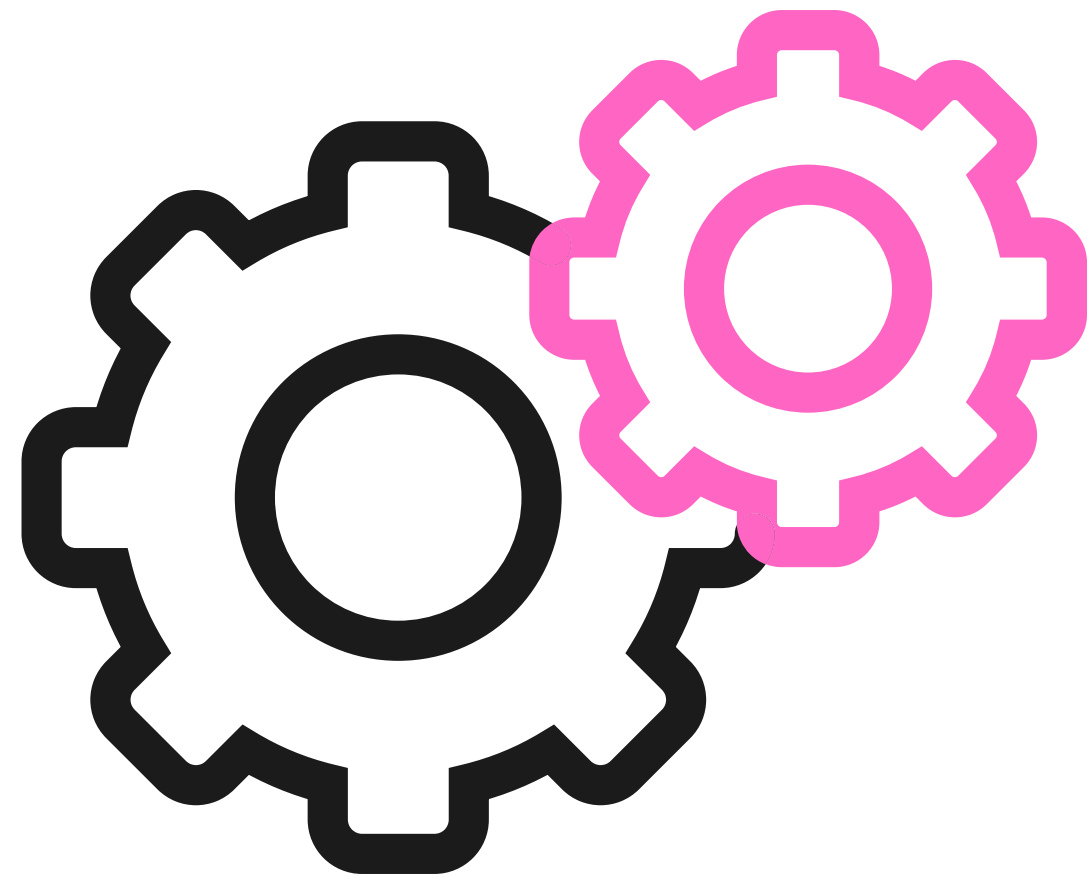
**Разработка движка.  
Интеграция с Web**

1 квартал 2023

**Выпуск MVP площадки**

3 квартал 2023

# Стратегия развития проекта (долгосрочно)



**Разработка движка.  
Планирование интеграции  
с площадкой. Продажа  
движка в steam.**

2022 год

**Разработка площадки.  
Введение генераторов  
ассетов**

2023 год

**Поддержка продукта.  
Введение ивентов для  
игроков. Заказы от других  
брендов. Геймификация  
образования.**

2024 год