



Партнёрская программа



Минцифры
России

Мы работаем – вы зарабатываете!

Презентация партнёрской программы

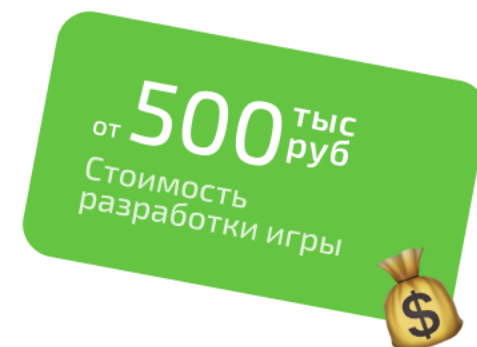
dreamcraftstudio.ru



Мы предлагаем зарабатывать на играх вместе

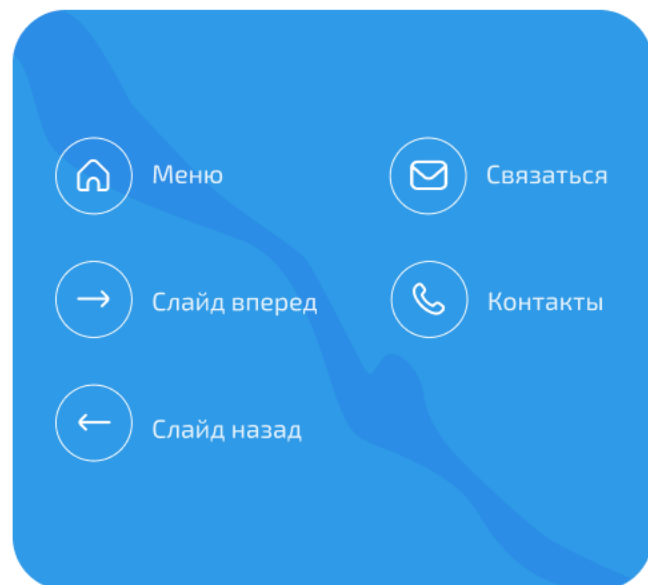


Поиск надёжного партнёра для разработки игр для ваших клиентов может быть сложной задачей. Мы понимаем это, и поэтому предлагаем нашу новую партнёрскую программу с понятной **не только нам** ценовой политикой.



 Навигация

 Интерактивное меню презентации



01
Почему
именно игры?



02
Преимущества
DreamCraft



03
Варианты
сотрудничества



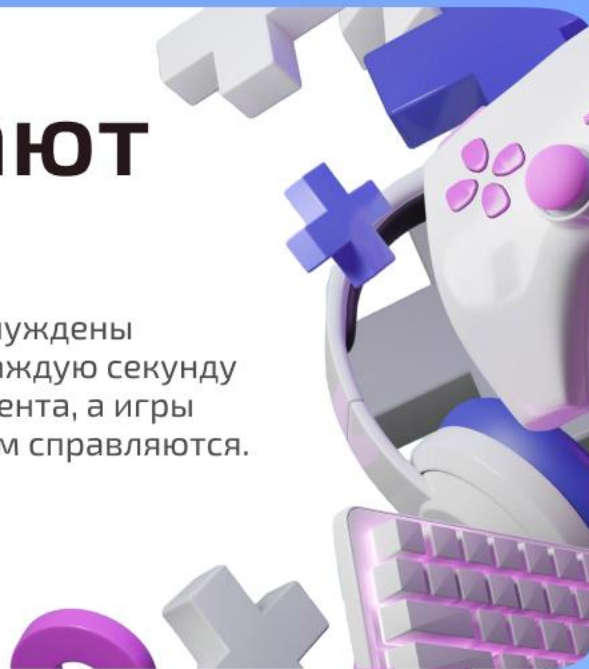
04
Этапы
работы





Играют все!

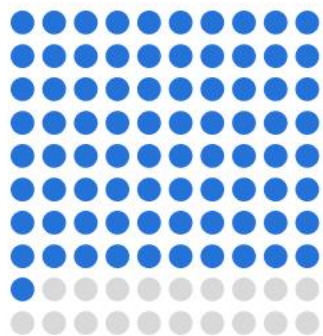
Компании вынуждены бороться за каждую секунду внимания клиента, а игры успешно с этим справляются.



*согласно отчету
Digital Marketing World Forum

60%

клиентов предпочитают покупать у бренда, который предлагает им интересный игровой контент*



81%

поколения зумеров тратят на игры больше 7 часов в неделю*

*по данным исследования консалтинговой компании Deloitte

Играют не меньше одного раза в неделю

87%

зумеров
(13-24 года)

83%

миллениалов
(25-40 лет)

79%

поколение X
(43-58 лет)

+30%

средний рост вовлечённости пользователей благодаря внедрению игр



Опыт мировых компаний

Игры помогают достигать и превосходить самые смелые целевые показатели.

Узнайте больше о примерах мировых компаний в нашей статье [«Ваши клиенты будут играть и покупать больше: 9 реальных кейсов компаний»](#)

Взаимодействие с сотрудниками



Крупнейшая в мире сеть оптовой и розничной торговли.

Сотрудники на игровой платформе изучали технику безопасности. А в режиме соревнования можно было получать дополнительные очки.

2015
год

-54%
снизилось число
инцидентов

8
компаний

Привлечение новых клиентов



Известная сеть фастуда в США.

В 2005 году создали игру, в которой пользователи ловили ингредиенты и собирали бургер. Это увеличило продажи и средний чек.

В 2014 году создали Scratch, Match & Win. За действия в игре пользователи получали бонусы в заведениях сети.

2014
год

+43k
участников
в программе
лояльности

Рост
продаж и
среднего чека

Увеличение продаж



Крупнейший в мире поставщик программного обеспечения.

Создали игровую модель для повышения привлекательности своих продуктов. Пользователи выполняют миссии за игровую валюту, на которую покупают новые территории на карте.

2019
год

+10%
рост
продаж

+40%
использование
флагманского
продукта

Достигаем бизнес-целей с помощью игр



Привлечь клиентов



Сделать своё приложение более интересным



Увеличить вовлечённость в мероприятие



Повысить лояльность текущих клиентов



Собрать контакты



Разыграть бонусы



Повысить узнаваемость бренда



Увеличить производительность через соревнование



Укрепить отношения между сотрудниками



Адаптировать и обучить новых сотрудников

Любую игровую механику можно адаптировать под бизнес-цели клиента, а мы подскажем концепцию и механику, которые на 100% помогут достичь поставленных показателей



Типы игровых механик



Три в ряд



Квиз-тест



Раннер



Ловля падающих предметов



Поиск спрятанных объектов



Интерактивная карта

Почему со студиями бывает сложно работать?



Кому отдать проект?

Кто и как будет работать с моими клиентами?

Ох, уж эти вечные платные правки!

Схемы партнёрства такие сложные!

Надоели срывы сроков!

Как разобраться, что умеют игровые студии?



Превращаем наши сильные стороны в **вашу выгоду**



 Уделяем внимание каждому партнёру	Персональный менеджер выступает вашим полноценным доверенным лицом внутри нашей компании		Вы можете быть уверены – учтём ваши интересы в каждом решении
 Понимаем бизнес-цели клиента	Мы точно понимаем, для чего создаём игру		Говорим с вами на одном языке, поэтому быстро и эффективно решаем все вопросы
 Являемся экспертами в разработке игр	В DCS работают высококлассные разработчики игр и менеджеры проектов. Точно знаем, какие сложности могут возникнуть в процессе разработки, и уже готовы к ним		Вы можете опираться на наши рекомендации при выборе концепции игры или конкретной механики. Подскажем, какая игра больше подойдёт под ваш проект
 Создаём игры под ключ от идеи до её реализации	Мы не просто «делаем игры». Мы создаём их от начальной идеи, которую тоже готовы придумать, до последующего поддержания и сбора аналитики		Вы можете ещё больше замкнуть клиента на себе, тем самым увеличив свою прибыль
 Закрываем проект в срок	Закключаем договор на «создание конкретной игры в оговорённые сроки», а не на «почасовую работу по ТЗ»		Вы можете быть уверены и в процессах, и в окончательном результате
 Показываем все процессы	Возьмём на себя общение с клиентами ровно в том объёме, в котором вы этого захотите		Общие чаты и трехсторонние встречи с клиентом, CRM-система, Google Docs – вы сможете видеть каждый этап нашей работы

Мы заботимся о каждом участнике процесса



Игроки



Работаем,
чтобы вы играли!



Клиенты



Создаём игры,
чтобы вы выиграли!



Партнёры



Оформили эту программу,
чтобы вы заработали!

Предлагаем 2 варианта сотрудничества



Игры для бизнеса – это популярный продукт с **высоким чеком**, поэтому любой из этих вариантов позволит вам много зарабатывать вместе с DCS.

Агент

- ☐ Передать нам контакты клиента
- ☐ Получить своё вознаграждение сразу после оплаты клиентом наших услуг

💰 Комиссия Агента от 6% до 26%
Больше клиентов – больше процент



За каждого пятого клиента вы дополнительно получаете +2% от суммы договора

Партнёр

- ☐ Заключить договор с клиентом. Сумму вы устанавливаете сами
- ☐ Заключить с DreamCraft Studio договор подряда



Специальные цены на создание игр и отдельные услуги

Этапы работы



Агент

За первого клиента в 2024 году вы сразу получите 15% от суммы договора.

Заключение
агентского договора

Передача/приём
клиента в работу

Заключение договора
с клиентом и получение
предоплаты

Выплата агентского
вознаграждения

Разработка игры и
передача готового
продукта клиенту



Партнёр

Мы выступаем подрядчиком, нанятым для разработки игры, но готовы обсуждать степень своей вовлечённости в дальнейшее поддержание продукта

Заключение
партнёрского договора

Передача ТЗ,
обсуждение
бюджета

Заключение договора
подряда на разработку
и внесение предоплаты

Разработка игры и
передача готового
продукта клиенту

Оплата
оставшейся
части



Что ещё мы **умеем** и чем можем быть **полезны**



Эффективно решать
любые задачи клиента
с помощью игр

Делать проект
известным, побеждая
на питчах и шоукейсах

Создавать ивент-игры
для крупнейших
мероприятий
и портировать их
на сенсорные панели

Готовить игры к
международным
выставкам и удалённо
настраивать их на
рабочих машинах

Делать
руководителей компании-
заказчика главными
персонажами игры

Участвовать в проектах
как субподрядчик
для ускорения работ

3D- моделирование

Визуализация объектов
и окружающей среды

Продвижение игр

Публикация и
продвижение в Steam,
App Store и Google Play

Разработка ГДД

Оформляем игровую
документацию

Разработка промо-игр

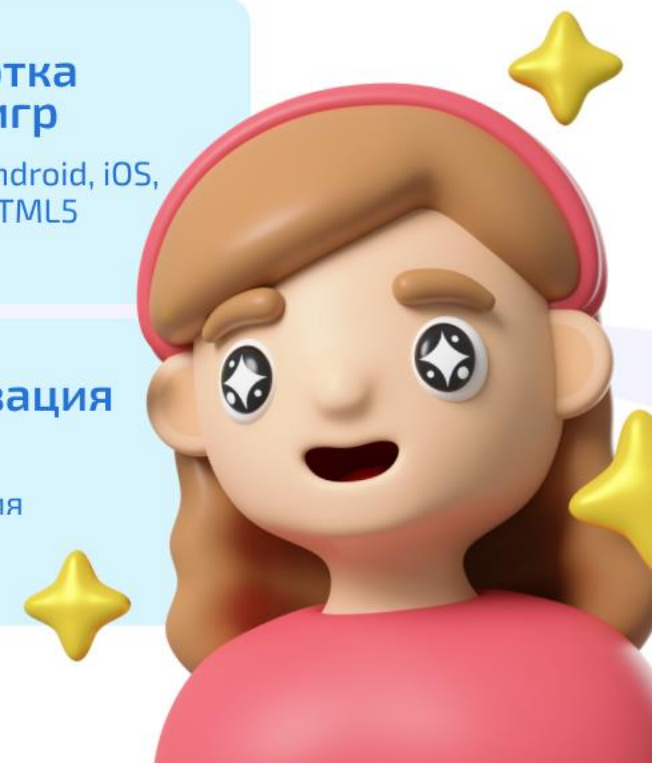
Игры для Android, iOS,
Windows, HTML5

Озвучка игр

Высококласная озвучка
в партнёрской студии

Локализация игр

Локализация
и перевод



DreamCraft Studio

в цифрах



Наша глобальная цель к 2027 году — стать компанией №1 в России по разработке компьютерных, мобильных и браузерных игр на заказ.



2017

Год
основания

50+

Довольных
клиентов

60%

Клиентов
вернулись
к нам

17

Текущих
партнеров

1,5 млн руб

Выплатили
партнёрам
в 2024 году

587 лет

Совокупный
опыт
сотрудников

Проекты, которыми мы гордимся больше всего



Промо-платформер



Заказчик

ГК «Бештау» — российский разработчик и производитель компьютерной техники.

Игра

Яркий браузерный платформер, позволяющий каждому ненадолго ощутить себя отважным инженером, покоряющим вершину.

Задачи

- повысить интерес к продукции и процессу её разработки
- разработать браузерную версию для сайта
- разработать версию для стенда выставки-форума «Россия» на ВДНХ
- сделать ключевых сотрудников компании прототипами героев игры



Промо-раннер



Заказчик

KITFORT — прогрессивный российский бренд по производству бытовой техники нового поколения.

Игра

Игра, интегрированная в приложение компании. Цель — провести персонажа по уровням, собирая промокоды на покупку реальной бытовой техники.

Задачи

- повысить интерес покупателей к продукции
- увеличить время нахождения в приложении



Промо-раннер



Заказчик

«Виращ» — компания занимается логистическими перевозками гоночных машин для всероссийских соревнований по дрифту Russian Drift Series (RDS).

Игра

Бесплатная браузерная игра, где пользователь объезжает препятствия и собирает бонусы. В начале игрок проходит обучение.

Задачи

- привлечь новую аудиторию
- разыграть главный приз – два билета на финал RDS в Сочи



Раннер-шутер



Заказчик

Владельцы Undeads Metaverse NFT.

Игра

Undeads Rush — кроссплатформенная игра на выживание на блокчейне в стиле «лакшери зомби-апокалипсиса» (так определил художественный стиль сам заказчик). В основе — раннер с шутером.

Задачи

- создать графический контент с нуля
- обеспечить высокий уровень безопасности активов игроков
- внедрить ивенты, PvP и PvE режимы, новые локации
- опубликовать в сторсах игру с внутриигровыми покупками через криптокошельки



Наша команда



«Цель DCS – создать интересную и красивую игру, которая эффективно решит задачу клиента», © Андрей Малыгин



**Андрей
Малыхин**

Генеральный
директор



**Алексей
Ежов**

Директор
DreamCraft Studio



**Надежда
Алексеева**

Руководитель
проектов



**Яна
Федорова**

Глава отдела
гейм-дизайна

Свяжитесь с нами, чтобы начать зарабатывать на играх

С удовольствием обсудим подробности
и ваши ТЗ на встрече в Zoom



Алексей Ежов

Директор
DreamCraft Studio



+7 (499) 113-44-31



partners@dreamcraft.company



@TosheR32167