**Финансовый план разработки игры "Пугачёвщина: Кровавое восстание"**

Срок разработки: 3 года (36 месяцев)

Бюджет: 75–100 млн рублей

Движок: Unreal Engine 5

**Содержание отчёта**

* Расходы на персонал
* Технические и операционные расходы
* Маркетинг и продвижение
* Дополнительные расходы
* Сводный бюджет по годам

**Расходы на персонал**

Формат: Должность – Кол-во человек – Зарплата (руб./мес) – Годовые затраты (руб.)

**Основная команда (ежемесячные затраты):**

* 3D-художник (персонажи/окружение) – 2 чел. – 120 000 – 2 880 000/год
* Историк-консультант – 1 чел. – 100 000 – 1 200 000/год
* Программисты (C++):
* Сеньор – 1 чел. – 160 000 – 1 920 000/год
* Мидл – 2 чел. – 130 000 – 3 120 000/год
* Постановщик (геймдизайн/нарратив) – 1 чел. – 140 000 – 1 680 000/год
* Сценарист – 1 чел. – 110 000 – 1 320 000/год
* Саунд-дизайнер – 1 чел. – 100 000 – 1 200 000/год
* UI/2D-художник – 1 чел. – 110 000 – 1 320 000/год

**Итого по зарплатам в год:** 14 640 000 руб.

**За 3 года:** 43 920 000 руб.

**Технические и операционные расходы**

Аренда офиса/коворкинга (Москва/регионы):

* 50 000 руб./мес × 12 = 600 000 руб./год

**За 3 года:** 1 800 000 руб.

Лицензии и софт:

* Unreal Engine 5 (роялти после выхода) – 0 руб. (бесплатно до релиза)
* Плагины и инструменты (Perforce, Adobe Suite, Maya) – 300 000 руб./год

**За 3 года:** 900 000 руб.

Оборудование (ПК, графические станции):

* 8 рабочих станций (средняя цена 150 000 руб./шт.) = 1 200 000 руб. (разовые затраты)

**Маркетинг и продвижение**

* Тизер/трейлер (аутсорс): 500 000 руб. (на второй год)
* Продвижение в соцсетях (таргет, блогеры): 1 500 000 руб./год (на 2–3 год)
* Участие в выставках (DevGAMM, Игромир): 400 000 руб./год

**Итого за 3 года:** 4 200 000 руб.

**Дополнительные расходы**

* Музыка и звуки (аутсорс): 800 000 руб. (на третий год)
* Локализация (английский/китайский): 600 000 руб.
* Тестирование (QA): 500 000 руб. (финальный этап)
* Непредвиденные расходы (10% бюджета): 7 500 000 руб.

**Сводный бюджет по годам**

**1-й год (Pre-production):**

* Зарплаты: 14 640 000 руб.
* Аренда: 600 000 руб.
* Софт: 300 000 руб.
* Оборудование: 1 200 000 руб.

**Итого:** 16 740 000 руб.

**2-й год (Active development):**

* Зарплаты: 14 640 000 руб.
* Аренда: 600 000 руб.
* Маркетинг: 500 000 руб. (тизер)

**Итого:** 15 740 000 руб.

**3-й год (Polishing & Release):**

* Зарплаты: 14 640 000 руб.
* Аренда: 600 000 руб.
* Маркетинг: 1 900 000 руб.
* Музыка/локализация: 1 400 000 руб.
* QA: 500 000 руб.

**Итого:** 19 040 000 руб.

**Общий бюджет: 51 520 000 руб. (без непредвиденных расходов)**

**С учётом резерва (10%):** ~75 000 000 руб.

**Оптимизация бюджета** до 100 млн

* Увеличение маркетинга (+10 млн): стримеры, реклама в Steam.
* Дополнительный аутсорс (мокап-арт, кат-сцены) – +5 млн.
* Зарплаты выше (премии, найм ещё одного художника) – +8 млн.

**Итоговый диапазон:** 75–100 млн руб.