ZOMBIEZ

Український survival-світ, де заражені не чекають - вони полюють.

INVESTOR PITCH DECK

€147 000 | 14 місяців до Early Access
+ до €16 000 оборотного резерву

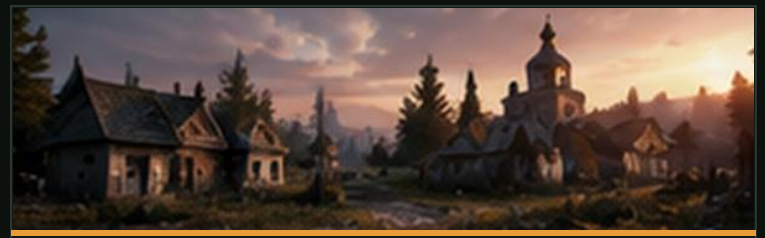


КОНЦЕПТ ВІЗУАЛЬНОГО НАПРЯМУ - НЕ ПОТОЧНИЙ ГЕЙМПЛЕЙ

Гра в одному реченні

ЦІЛЬОВИЙ ІГРОВИЙ ДОСВІД • PC / WINDOWS • ОДИНОЧНА ТА МЕРЕЖЕВА ГРА

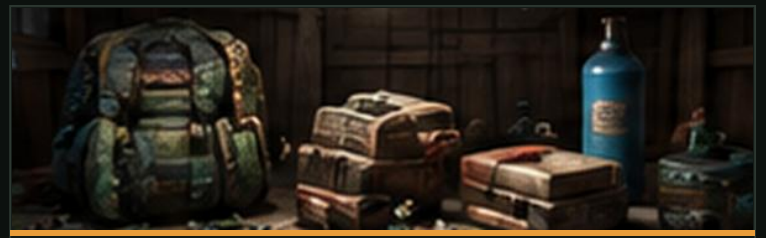
ZombieZ - survival-пісочниця в Україні, де заражені самі рухаються світом, полюють і змінюють безпечні маршрути.



ДОСЛІДЖУЙ

Покинуті села, ліси й дороги. Шукай ресурси та обирай безпечний маршрут.

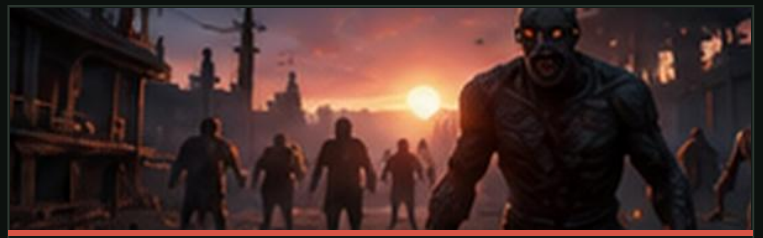
СВОБОДА ДОСЛІДЖЕННЯ



ВИЖИВАЙ

Збирай ресурси, створюй спорядження, облаштовуй укриття й готуй транспорт.

РОЗВИТОК ЧЕРЕЗ ВЛАСНІ РІШЕННЯ



РЕАГУЙ НА ЗАГРОЗУ

Заражені патрулюють і полюють. Шум, постріли та транспорт змінюють небезпеку навколо.

СВІТ РЕАГУЄ НА ДІЇ ГРАВЦЯ

Самобутній український світ + взаємодія систем = власні історії гравців і причини повертатися.

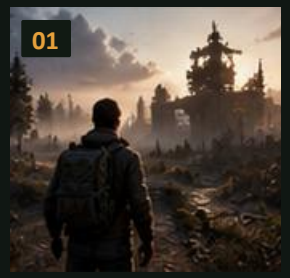
Ілюстрації - ШІ-концепти художнього напряму, не скриншоти поточної збірки.

Основний ігровий цикл

Системи створюють власні історії гравців

НОВА ВИЛАЗКА

01



ДОСЛІДИТИ

Обрати маршрут.
Знайти покинуті локації.
Оцінити небезпеку.

1

02

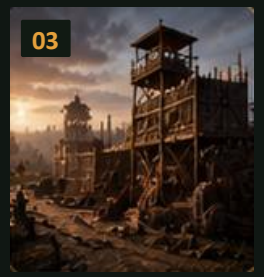


ЗДОБУТИ

Їжа, вода й матеріали.
Зібрати спорядження.
Ресурси для крафтингу.

2

03

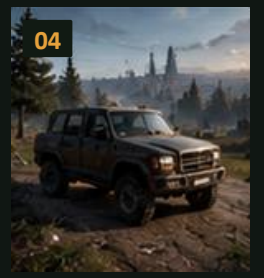


ПОБУДУВАТИ

Облаштувати укриття.
Зберегти здобуте.
Зміцнити захист.

3

04



РУХАТИСЯ

Підготувати транспорт.
Дістатися нових зон.
Обрати шлях назад.

4

05



ВИЖИТИ

Шум приваблює ворогів.
Битися або сховатися.
Змінити маршрут.

ВЛАСНІ ІСТОРІЇ ГРАВЦІВ

Світ реагує на твої рішення.
Кожна вилазка - нові ситуації.

N
W
E
S

УМОВНА МАПА ВИЛАЗКИ
Локації, дороги, укриття
та небезпечні ділянки

Мапа та ілюстрації - концепт, не скриншоти поточної збірки.

Заражені як система, а не декорація

The enemy lives in the world

Генетично модифікований паразит формує всередині носія розподілену мережу, яка поступово перехоплює контроль над тілом і поведінкою.

01 РОУМІНГ

Заражені самі переміщуються доступними територіями і створюють події без жорсткого сценарію.

02 ПОЛЮВАННЯ

Шум, постріли і транспорт змінюють пріоритети. Після втрати контакту вони перевіряють останню позицію цілі.

03 ПЕРЕРОДЖЕННЯ

Живлення дає ресурси для заміщення тканин і переходу до небезпечніших форм.

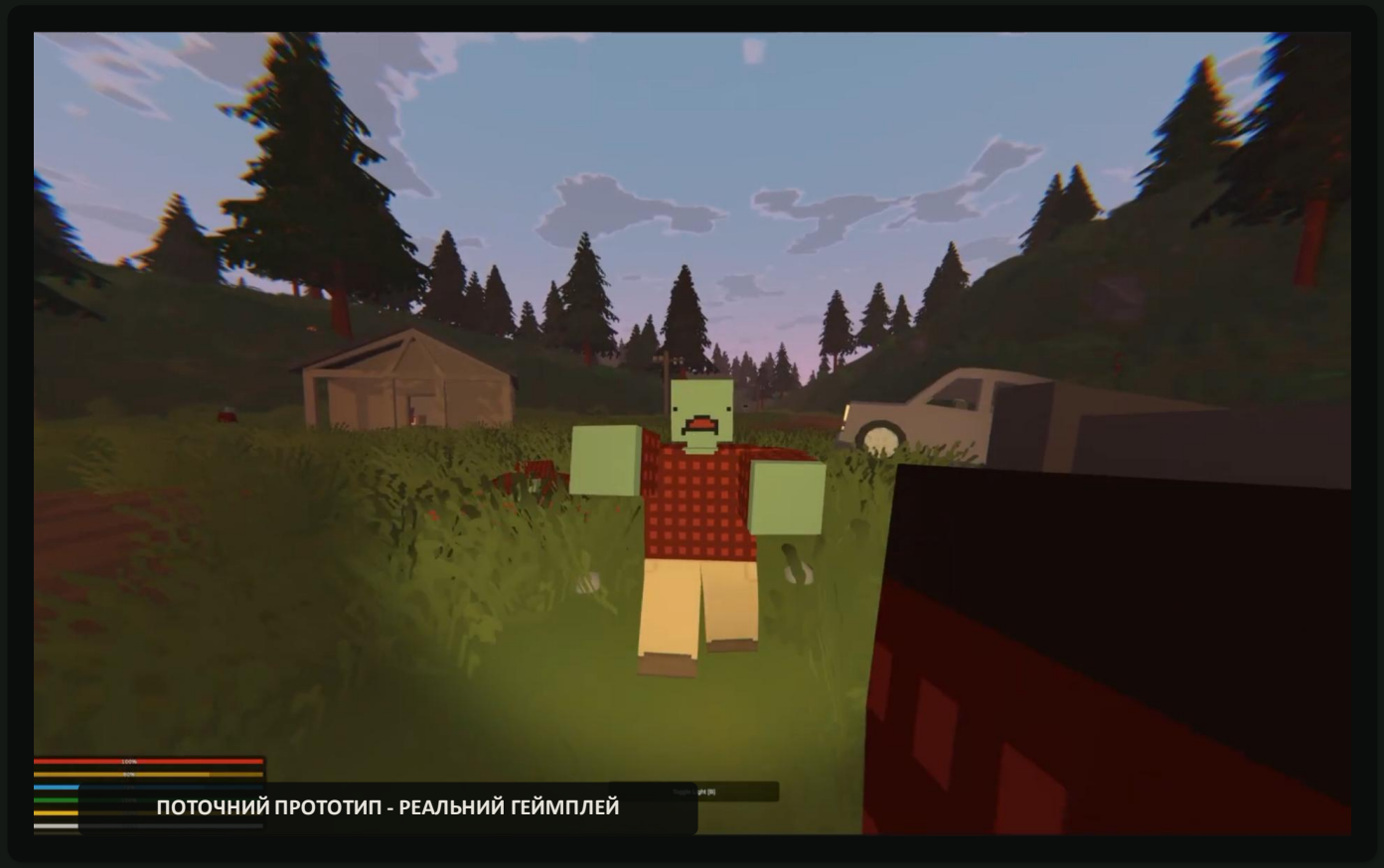
Ключове відчуття: знайомий маршрут може перестати бути безпечним.



ШІ-концепти. Запланована поведінка; це не поточна збірка.

Це вже не ідея - є іграбельний прототип

Current build evidence



Автор проєкту власними силами та за обмежених ресурсів створив іграбельний прототип. **Тимчасова графіка** слугує для перевірки механік, а не демонстрації фінального вигляду гри. **Інвестиція потрібна** для залучення команди, створення оригінальної графіки й анімацій та підготовки якісного комерційного продукту.

20

категорій ігрових систем

1 508

C#-скриптів у технічному огляді

364.7k

рядків коду - індикатор масштабу, не якості

Перевірено в одиночній сесії

пересування • виживання • інвентар • ближній бій • транспорт • збереження

ВІДКРИТИ ВІДЕО ПРОТОТИПУ

Розвинений AI, комплексні online-тести й фінальний арт - контрольні результати інвестиційного етапу.

Ранній доступ може масштабувати survival-продукти

Публічні приклади ранніх продажів - не прогноз ZombieZ

GREEN HELL



Скриншот: Gamers Decide ↗

93k+

копій за перші 6 тижнів

Early Access, 2018
розробка й маркетинг окупилися

CREEPY JAR • 2018

FOREVER SKIES



Скриншот: Far From Home ↗

80k

копій за перші 2 тижні

Early Access, 2023
виразна survival-концепція

FAR FROM HOME • 2023

ABIOTIC FACTOR



Скриншот: Game8 ↗

600k

копій приблизно за 3 місяці

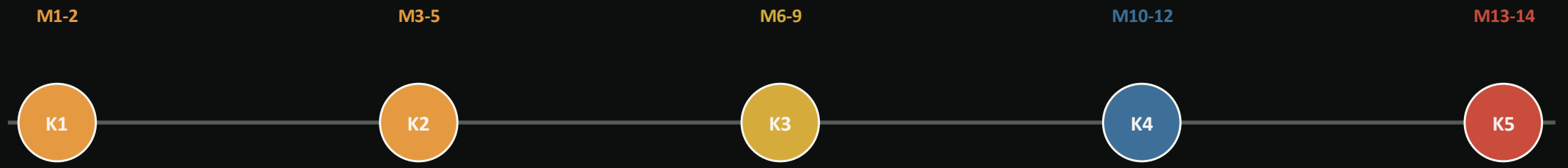
Early Access, 2024
кооператив, крафтинг, аудиторія

PLAYSTACK / GAME DISCOVERCO • 2024

Висновок: потенціал категорії підтверджений, але попит саме на ZombieZ перевіряємо вішлістами, тестами й реакцією гравців.

14 місяців до Early Access - п’ять контрольних точок

Від старту фінансування. Щомісячні аванси; перехід між етапами після перевірки результатів.



ПРЕПРОДАКШЕН	PLAYABLE SLICE	ALPHA	RELIABILITY	EARLY ACCESS
Дизайн-документ, блокінг, network base	Roaming AI, шум і пошук, 4 гравці	Повний EA-scope, 8-гравцевий тест	16 гравців, 24h server run, backups	Steam build, локалізація, запуск

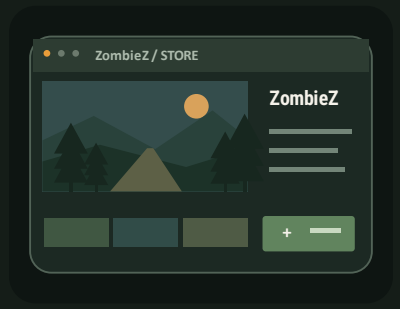
Кожна точка передає інвестору збірку, протокол тестів, список дефектів і звіт план/факт за витратами.

EA: €14,99; ціль - до 16 гравців на світ за результатами тестів.
Базова 1.0: €19,99, орієнтовно місяць 26; за забезпеченого післязапускового бюджету.

Попит створюємо до запуску

€35 000: маркетолог, відео, оглядачі, реклама і спільнота

01 ПЛАН ПРОСУВАННЯ



STEAM PAGE

місяці 2-3
чесна сторінка Steam

ПЕРШИЙ КОНТАКТ ІЗ ГРОЮ

02 ПЛАН ПРОСУВАННЯ

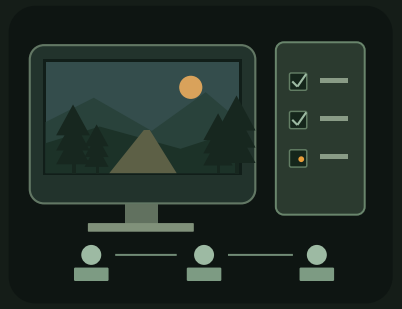


WISHLISTS

ціль 20k
до Early Access

ПЕРЕВІРКА ІНТЕРЕСУ

03 ПЛАН ПРОСУВАННЯ

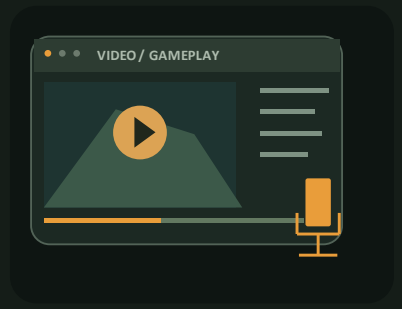


CLOSED TESTS

якість, повернення
і реакція гравців

ВІДГУКИ ДЛЯ ДООПРАЦЮВАННЯ

04 ПЛАН ПРОСУВАННЯ

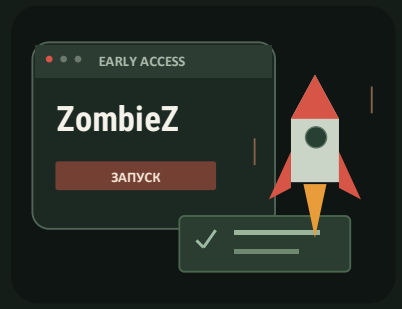


CREATORS

survival-автори
і покази збірки

ВИХІД ДО ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ

05 ПЛАН ПРОСУВАННЯ



LAUNCH

запуск
і перші оновлення

ПРОДАЖІ ТА ПІДТРИМКА

Вимірюємо wishlist growth • UTM traffic • test feedback • creator response • conversion • returns

€35 000 використовуються поетапно. Ціль - 20k wishlist; канали, ціни та строки уточнюються на момент виконання робіт.

Ілюстрації етапів просування - схематичні, не фактичні дані кампанії.

Мала core-команда, чітка відповідальність

Запланований склад. Зайнятість і договори підтверджуються після фінансування.



Олександр Швець

Автор проєкту

Lead developer + game designer

15+ років у розробці. Прототип ZombieZ, модульна архітектура та UniBridge для зв’язку Codex / Claude з Unity.



ЕДУАРД ЖИЛІНСЬКИЙ

2D artist • UI, концепти, Steam visuals

ArtStation: edwinpix



ЮЛІЯ БОГОРАДОВА

3D environment • будівлі, props, оточення, природа

ArtStation: bogoradovay



ЕЛІЗА ІЛЛІНГВОРТ

3D environment • будівлі, props, оточення, природа

ArtStation: eliseillingworth

3D ANIMATOR + EXTERNAL

Аніматор формується після фінансування • marketing, QA, sound, server administration

Backup plan: якщо автор недоступний, Едуард координує команду, інвестора і пошук технічної заміни.

7 Days to Die: масштаб, який нас мотивує

Багаторічний результат гри-референсу, а не прогноз ZombieZ



7 Days to Die. Реальний скриншот гри. Джерело: Steam ↗

≈ $250 млн*

Оцінена виручка у Steam

VGI / Sensor Tower ↗
Стороння оцінка, не прибуток.
Знімок: $250,8 млн.

20+ млн

проданих копій за весь час

Офіційно: Behaviour ↗
та The Fun Pimps ↗
24 березня 2026 року.

Ми прагнемо такого масштабу: власна якісна гра, велика спільнота та багаторічний розвиток.

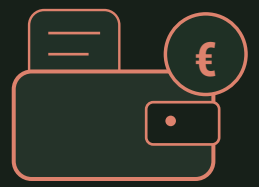
*VGI: індексований знімок, не поточна звітність. Виручка до частки Steam. Джерела й методологія ↗

Фінансова модель - не межа амбіцій

Сценарії перших 12 місяців платного раннього доступу

65 938 копій - поріг покриття повного вкладення €163k за поточних припущень

20k



PARTIAL RETURN

€16k

частка інвестора
вкладення ще не окуплено

60k



NEAR BREAK-EVEN

€144k

частка інвестора
€19k нижче €163k

100k



UPSIDE

€272k

частка інвестора
+€109k понад €163k

Припущення: €6,40 ефективних надходжень із копії • €96k річних витрат • 50% інвестору • €147k + €16k reserve.

Інвестиційний запит і умови

Базова пропозиція для обговорення з конкретним інвестором

€147k

+ до €16k оборотного резерву ближче до запуску

€12k - 2 місяці препродакшену

€100k - 12 місяців основного виробництва

€35k - маркетинг і підготовка запуску

Базові умови

- 50% прибутку ZombieZ протягом 5 років від Early Access
- 14 щомісячних авансів + 5 контрольних точок К1-К5
- Щомісячна звітність, Steam financial access і право аудиту
- Післязапускові бюджети погоджуються за напрямами
- Письмовий договір з українським ФОП, права й звітність

Базова модель не гарантує повернення капіталу. Пріоритетний порядок може обговорюватися лише з конкретним інвестором.

ПОБУДУВАТИ СВІТ, У ЯКОМУ ХОЧЕТЬСЯ ЗАЛИШИТИСЯ

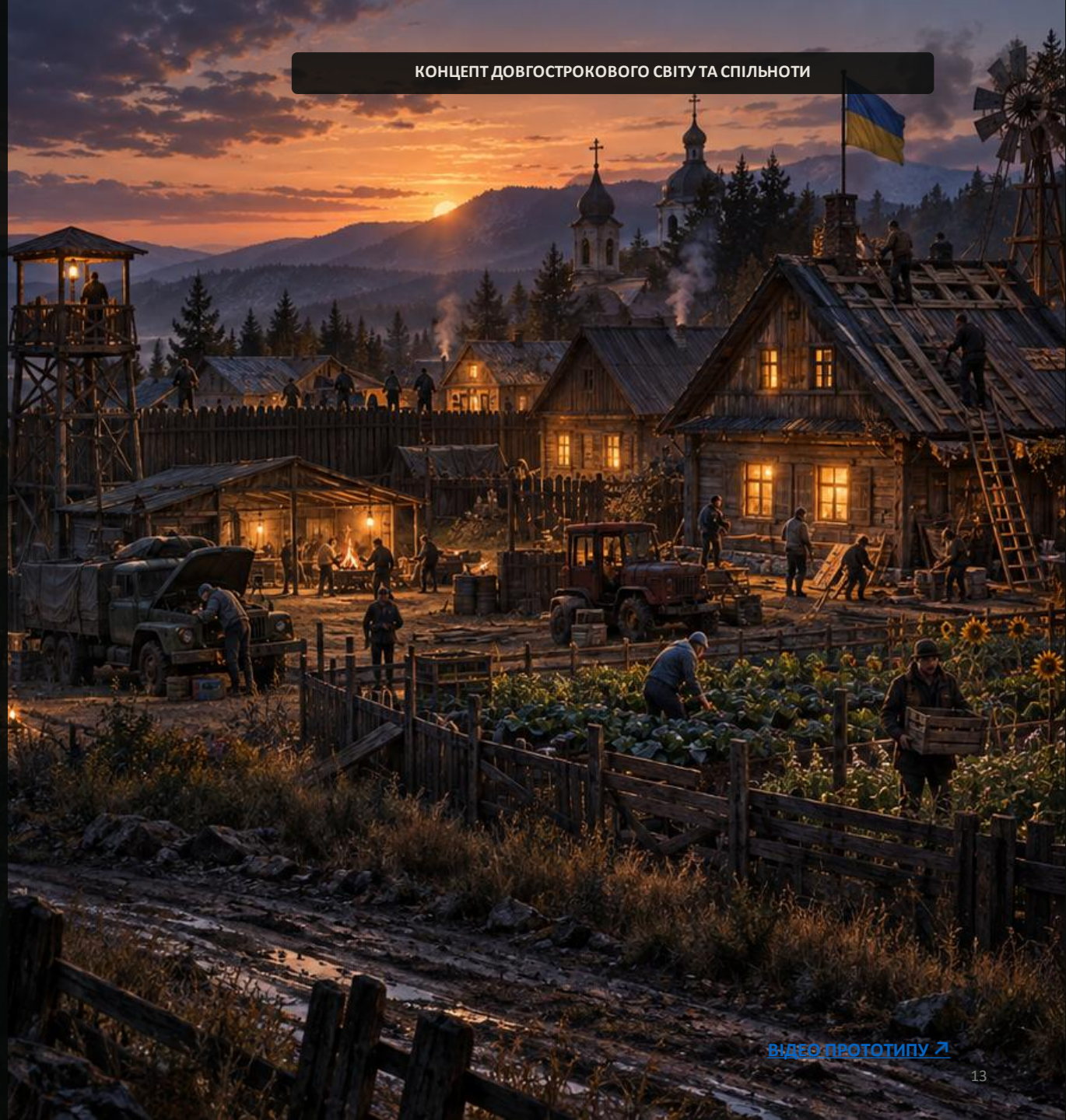
Окупність - початок, а не межа.

- Спільнота, приватні сервери і регулярні оновлення створюють довгий життєвий цикл.
- Нові локації, косметичний контент і DLC додаються поетапно за попитом.
- Успішна робота над ZombieZ може стати основою довгострокового партнерства.

NEXT STEP - LIVE PROTOTYPE DEMO + TERM SHEET

Олександр Швець | Lead developer + game designer

Зв’язок - через профіль проєкту



ВІДЕО ПРОТОТИПУ ↗