

Интернет-журнал «Отходы и ресурсы» <https://resources.today>
Russian Journal of Resources, Conservation and Recycling

2023, Том 10, № s2 / 2023, Vol. 10, Iss. s2 <https://resources.today/issue-s2-2023.html>

URL статьи: <https://resources.today/PDF/14FAOR223.pdf>

DOI: 10.15862/14FAOR223 (<https://doi.org/10.15862/14FAOR223>)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Котиков, И. Е. Практика инвестиционной деятельности на рынке игровой индустрии / И. Е. Котиков // Отходы и ресурсы. — 2023. — Т. 10. — № s2. — URL: <https://resources.today/PDF/14FAOR223.pdf> DOI: 10.15862/14FAOR223

For citation:

Kotikov I.E. Practice of investment activities in the gaming industry market. *Russian Journal of Resources, Conservation and Recycling*. 2023; 10(s2): 14FAOR223. Available at: <https://resources.today/PDF/14FAOR223.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.) DOI: 10.15862/14FAOR223

УДК 338

Котиков Илья Егорович

ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», Москва, Россия
Факультет «Международных экономических отношений»
E-mail: ilya.kotikov.02@mail.ru

Научный руководитель: **Тургаева Аксана Альбековна**

ФГБОУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», Москва, Россия
Доцент Департамента экономической безопасности и управления рисками
Кандидат экономических наук, доцент
E-mail: a_turgaeva@mail.ru

Практика инвестиционной деятельности на рынке игровой индустрии

Аннотация. В статье автором анализируется рынок игровой индустрии. Автор концентрирует свое внимание на компании «Vertex Games Studio» и оценивает ее инвестиционную привлекательность. В данный момент времени компания «Vertex Games Studio» занимается реализацией проекта под названием «Without Memory». Целью проекта является полноценная разработка видеоигры в жанре «интерактивное кино» для ряда платформ. По мнению автора, выбранный для проекта жанр «интерактивное кино» является крайне популярным жанром одиночных компьютерных игр. В статье была проанализирована привлекательность данного проекта, выделены причины привлекательности. Автор убежден в том, что преимущественным показателем инвестиционной привлекательности является фактор получения стабильного дохода на протяжении продолжительного промежутка времени. Для оценки эффективности инвестиционного проекта используются статистические и динамические методы оценки эффективности инвестиций. После анализа специфики инвестиционной деятельности на рынке игровой индустрии становятся очевидны достоинства и недостатки данного рынка для инвесторов и компаний, требующих финансовых вложений. Как показал анализ инвестиционной привлекательности, проект «Without Memory» является эффективным и прибыльным, как для компании, так и для инвестора, который будет вкладывать деньги в реализацию данного проекта. Показатели, которые были подвергнуты анализу говорят о высокой инвестиционной привлекательности проекта. Отмечено, что права и обязанности между издателем и разработчиком регулируются специальным договором и законами страны, в которой они находятся. Автор акцентирует внимание на том, что цифровая

индустрий заметно развилась за последние годы, по этой причине все больше профессиональных фондов стали вкладывать свои средства в данную сферу.

Ключевые слова: инвестиции; инвестиционная деятельность; игровая индустрия; инвестиционный проект; прогнозирование рисков; максимизация прибыли; инвестиционная стратегия; инвестиционная привлекательность проекта

Введение

Несмотря на то, что в данный момент отечественные компании проигрывают своим зарубежным конкурентам, в России на рынке игровой индустрии появляется все больше и больше компаний, которые при должных финансовых вложениях готовы выпускать на мировой рынок качественный продукт, который в дальнейшем будет пользоваться большим спросом у покупателя.

При этом инвестиционная деятельность на рынке имеет определенную специфику, на прямую связанную с продукцией, производимой компаниями рынка и особенностями восприятия этой отрасли инвесторами, которые работают вне рынка. Также существуют проблемы, которые связаны с тем, что большая часть рынка принадлежат крупным компаниям, которые не оставляют мелким предприятиям шансов на получение достаточных инвестиций.

В данной работе рассматривается инвестиционная деятельность на рынке игровой индустрии. На примере компании «Vertex Games Studio» будет проанализирован данный рынок и различные пути инвестирования на нем. Также проведена работа по поиску потенциальных источников финансирования проекта на данном рынке.

Целью данной работы является анализ инвестиционной деятельности на современном рынке игровой индустрии на примере компании «Vertex Games Studio».

Объектом исследования является мировой рынок современной игровой индустрии.

Предметом исследования моей курсовой работы является инвестиционная деятельность компании «Vertex Games Studio».

1. Методы и материалы

В данном исследовании применяются такие методы исследования, как: анализ федерального закона от 25.02.1999 N 39-ФЗ (ред. от 26.07.2017) «Об инвестиционной деятельности в Российской Федерации, осуществляемой в форме капитальных вложений»; проведения сбора и анализа первичных данных о рынке игровой индустрии; рассмотрение инвестиционных проектов рынка; анализ бизнес-плана компании «Vertex Games Studio»; авторское предложение по путям поиска необходимых инвестиций.

Для достижения данной цели в работе были поставлены следующие задачи:

- рассмотреть возможные способы инвестирования на рынке игровой индустрии;
- проанализировать компанию «Vertex Games Studio», как субъект, требующий инвестиций;
- предложить возможные способы получения необходимых финансовых вложений.

Теоретическую основу исследования составили разработки Варганова С.А. [1], Глинкиной Л.С. [2], Аверина А.В. [3], Яремчука А. [4], Муждабы А.Д. [5], Кузнецова А.Д. [6], Благодетелевой Н.К. [7].

2. Результаты и обсуждения

Компания «Vertex Games Studio» является российской игровой компанией. Она была образована в 2014 году в Москве и специализируется на разработке 3A проектов в индустрии компьютерных игр. За 4 года существования компания смогла самостоятельно сформировать проект, команду по его реализации, а также всю основную отчетность и документацию, необходимую для поиска инвестора, а также наладить связи с многими игровыми разработчиками.

Компания базируется на территории РФ и имеет штат из 27 человек, которые имеют соответствующее образование и опыт работы в данной сфере. При этом компания ранее не выпускала никаких проектов, поэтому не обладает ни отрицательной, ни положительной репутацией на рынке.

В данный момент времени компания «Vertex Games Studio» занимается реализацией проекта под названием «Without Memory». Целью проекта является полноценная разработка видеоигры в жанре «интерактивное кино» для платформ: PS4, Xbox One, PC и запуск продаж продукта по каналам дистрибуции.

Данный проект является актуальным для рынка, так как жанр «интерактивное кино» является популярным среди игроков уже не первое десятилетие. Проект «Without Memory» обладает рядом преимуществ перед конкурентами на отечественном и мировом рынке.

Преимущества проекта:

1. Лицензия от компании Sony Interactive Entertainment на разработку для консоли PlayStation 4 (License Development Agreement). Как лицензированный разработчик, компания обладает возможностью продажи своих игр для широкого рынка аудитории владельцев PlayStation и правом публикации игр в PlayStation Store (<https://store.playstation.com/>).
2. Новейшие на российском рынке технологии (система Motion Capture, лицевая анимация blendshapes, 3D сканирование персонажей, PBR-шейдеры, динамические тени и др.).
3. Сотрудничество и консультации Quantic Dream — крупнейшей игровой студией, занимающейся разработкой игр в жанре «интерактивное кино». Компания также поддерживает тесные связи с Дэвидом Кейджем и Гийомом де Фондомье — руководителями компании. Дэвид Кейдж высоко оценил данный проект и ему понравилась продемонстрированная игровая задумка.
4. Участие известных российских актёров. Для съёмок игры сотрудничают такие известные российские актёры, как: Роман Курцын (фильм «Крым», сериалы «Меч» и «Корабль») и Татьяна Космачёва (сериалы «Закрытая школа» и «Корабль»).
5. Саундтрек от зарубежного композитора. Основной саундтрек для игры создаёт талантливый французский композитор Olivier Deriviere ранее он писал музыку для проектов: Assassin's Creed IV Black Flag, Alone in the Dark, Vampire.

Выбранный для проекта жанр «интерактивное кино» является крайне популярным жанром одиночных компьютерных игр. Он появился относительно недавно (менее 20 лет назад) и у него есть значительные перспективы для дальнейшего роста популярности. При этом, уже сейчас у этого жанра сформировалось большое сообщество поклонников, благодаря чему значительная часть игр данного жанра преодолевает отметку продаж в 1 миллион проданных копий:

Heavy Rain (разработчик — Quantic Dream): 3 млн копий при цене 59,99 \$ за копию за 7 лет продаж.

Life Is Strange (разработчик — Dontnod Entertainment): 3,34 млн копий на PC и консолях при цене \$ 19,99 за копию за 2 года продаж.

The Wolf Among Us (разработчик — Telltale Games): 1,5 млн копий на PC и консолях при цене 24,99 \$ за копию за 4 года продаж.

Tales From The Borderlands (разработчик — Telltale Games): 1,1 млн копий на PC и консолях при цене 24,99 \$ за копию за 3 года продаж.

Until Dawn (разработчик — Supermassive Games): 1,82 млн копий эксклюзивно на PlayStation 4 при цене 59,99 \$ за копию за 2,5 года продаж.

Beyond: Two Souls (разработчик — Quantic Dream): 1,7 млн копий эксклюзивно на PlayStation 3 при цене 59,99 \$ за копию за 4 года продаж.

При разработке проекта планируется дробить его на определенные этапы, декомпозированные по принципу этапов жизненного цикла проекта. В данном плане указана структура работ проекта и бюджет его реализации.

Ежеквартальный план и распределение бюджета (приведённые расчёты и сроки являются ориентировочными и могут измениться в процессе разработки).

Pre-production:

1–3 месяц: Поиск и найм подходящих сотрудников для формирования команды, приобретение оборудования и ПО, проработка основного геймдизайна игры, работа над полной версией игрового сценария, проработка направления арт-дизайна, разработка базовой версии сайта студии и анонс сотрудничества с игровым издателем. Общая ориентировочная сумма расходов: 400,500 €.

4–6 месяц: создание концепт-артов персонажей и окружения, разработка базовой механики игры, начало работы с игровыми локациями и 3D моделями объектов, разработка 3D модели главного персонажа с лицевым ригом. Общая ориентировочная сумма расходов: 336,000 €.

7–9 месяц: работа над созданием основных 3D моделей игровых персонажей, первые тестовые съёмки в студии Motion Capture для создания тизера игры, создание игровых уровней, доработка сценария, программирование геймплея. Общая ориентировочная сумма расходов: 725,500 €.

Production:

10–12 месяц: I этап съёмок материалов в студии Motion Capture, запуск полноценного продакшена, работа с игровыми локациями, с персонажами и с геймплеем. Общая ориентировочная сумма расходов: 898,000 €.

13–15 месяц: работа с отснятым материалом, чистка анимаций, работа с кат-сценами, постановка камер, реализация геймплея. Общая ориентировочная сумма расходов: 713,500 €.

16–18 месяц: II этап съёмок материалов в студии Motion Capture, основной продакшн проекта, работа со звуковым сопровождением. Общая ориентировочная сумма расходов: 854,000 €.

19–21 месяц: работа с отснятым материалом, чистка анимаций, работа с кат-сценами, постановка камер, компоновка всех составляющих игры, создание трейлеров. Общая ориентировочная сумма расходов: 508,000 €.

Post-production:

22–24 месяц: выпуск альфа-версии (реализован весь геймплей и отсняты все материалы, большая часть скомпонована), внедрение музыкального и звукового сопровождения, компоновка всех составляющих игры. Общая ориентировочная сумма расходов: 356,000 €.

25–27 месяц: QA-тестирование, подготовка к выпуску бета-версии. Общая ориентировочная сумма расходов: 334,000 €.

28–30 месяц: выпуск бета-версии (весь игровой контент готов, собран и имеется игральная билд), подготовка к выпуску RC мастер-диска. Общая ориентировочная сумма расходов: 227,500 €.

31–33 месяц: выпуск RC мастер-диска. Общая ориентировочная сумма расходов: 218,500 €.

Как мы можем увидеть общая продолжительность разработки проекта занимает 33 месяца, что является небольшим сроком для игры подобного масштаба. В свою очередь, общий ориентировочный размер инвестиций на разработку проекта: 5,571,500 €.

Как мы можем увидеть, данный проект является привлекательным для инвесторов по нескольким причинам:

1. Невысокая стоимость реализации.
2. Непродолжительный срок разработки проекта.
3. Актуальность жанра проекта на рынке и положительные примеры схожих проектов.
4. Сотрудничество с крупными игровыми разработчиками и профессиональными актерами.
5. Штат профессиональных разработчиков.

Однако, также существуют и минусы, такие как то, что компания недолго находится на рынке и не имеет опыта в разработке проектов подобного масштаба, а значит, риски его реализации повышаются. Однако, для лучшего понимания инвестиционной привлекательности проекта необходимы расчеты, которые приведены в следующей части работы.

Инвестиционной привлекательностью предприятия называют совокупность характеристик, показывающих насколько эффективно вкладывать средства в дальнейшее развитие того или иного предприятия. При этом, преимущественным показателем является фактор получения стабильного дохода на протяжении продолжительного промежутка времени.

Предварительный прогноз продаж.

Общая информация. Предполагается продажа игры в коробочном и цифровом формате, с дистрибуцией в регионах Европы, Америки, Африки, Ближнего Востока и Японии. Дистрибуция коробочных версий игры будет производиться через местные ритейл магазины, а цифровые копии игры будут продаваться через сервисы PlayStation Store, Steam, Xbox. Рекомендованная цена составляет 39,99 \$ за одну копию игры.

Конечная цена устанавливается издателем в соответствии с маркетинговым планом продажи и может видоизмениться в зависимости от состояния рынка.

Прогноз объёма продаж.

На основании анализа и предварительного прогноза объёма продаж игры, проведенного японским издателем Bandai Namco в лице Denis Ferrier — руководителя отдела Business

Development европейского подразделения компании [8], были составлены два предполагаемых прогноза продаж:

1. Средний сценарий продаж:
 - Кол-во проданных копий: 700,000 в течение двух лет продаж.
 - Общая выручка (без учета налогов, отчислений и роялти): 28,000,000 \$.
2. Оптимистичный сценарий продаж:
 - Кол-во проданных копий: 1,200,000 в течение двух лет продаж.
 - Общая выручка (без учета налогов, отчислений и роялти): 48,000,000 \$.

Для оценки эффективности инвестиционного проекта используются статистические и динамические методы оценки эффективности инвестиций.

Статистические методы включают в себя расчеты срока окупаемости инвестиционного проекта и рентабельность инвестиционного проекта.

Динамические методы оценки инвестиционного проекта это: чистый дисконтированный доход, внутренняя норма прибыли, индекс прибыльности и дисконтированный срок окупаемости.

Данные методы оценки являются наиболее точными и помогают инвестору понять эффективность и привлекательность того или иного инвестиционного проекта. В данном случае все показатели будут рассчитываться при помощи анализа продаж, предоставленного Bandai Namco и бизнес-плана компании «Vertex Games Studio».

Рассчитаем базовые показатели инвестиционной привлекательности проекта за 4 года при среднем варианте продаж для более точной оценки. Ставка дисконтирования для данного проекта, как для рискового будет составлять 17 процентов.

Во время реализации проекта основную часть расходов составляют первичные налоги за рубежом, отчисления платформодержателям и компании, которой принадлежат права на игровой движок. В общей сумме данные расходы составляют порядка 30 процентов от поступлений за год (табл. 1, рис. 1).

Таблица 1

Расчет показателей проекта

Показатель (тыс. дол.) / Год	0	1	2	3	4
CF	(5 600)	12 600	7 000	4 900	2 100
DCF	-	10 769	5 113	3 058	1 120
ACF	(5 600)	7 000	14 000	18 900	21 000

Составлено автором

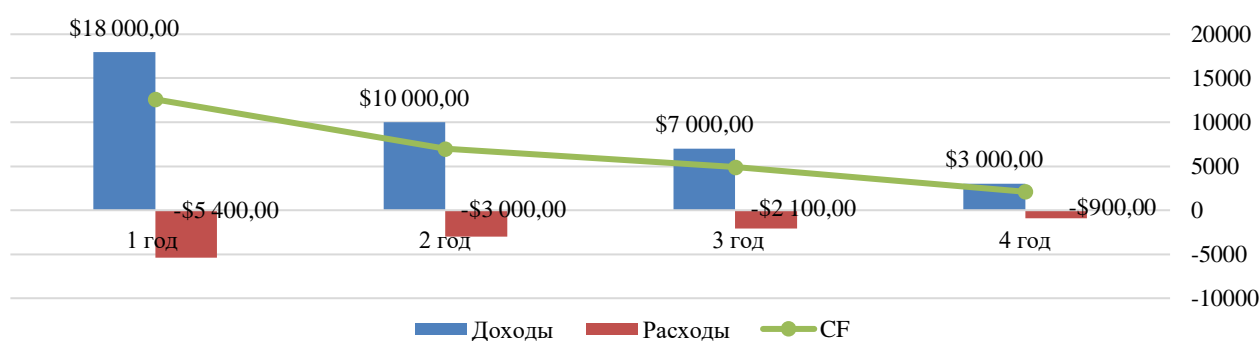


Рисунок 1. Расход-поступления при среднем сценарии продаж

В данной таблице представлены показатели денежных потоков по 4 годам реализации проекта, дисконтированные денежные потоки и накопленные денежные потоки. Как мы можем увидеть за 4 года реализации проекта денежные потоки уменьшились в 6 раз. Приступим к расчету основных показателей эффективности инвестиционного проекта.

1. NPV.

NPV, или чистая приведенная стоимость проекта, дает инвестору понять какую абсолютную величину денег он получит за весь жизненный цикл инвестиционного проекта. Рассчитывается по формуле [9]:

$$NPV = -IC_0 + \sum_{t=1}^n CF_t / (1 + r)^t,$$
$$NPV = -5\,600 + 10\,769 + 5\,113 + 3\,058 + 1\,120 = 14\,460.$$

Так как NPV больше нуля, проект является выгодным для реализации.

2. PI.

PI — это индекс доходности инвестиций. Он показывает относительную доходность проекта на единицу вложений. Рассчитывается по формуле:

$$PI = \frac{\sum_{t=1}^n CF_t / (1+r)^t}{IC_0},$$
$$PI = \frac{14\,460}{5\,600} = 2,58.$$

Показатель PI больше 1, то есть вложение в данный проект является выгодным для реализации.

3. IRR.

IRR — это ставка дисконтирования, при которой NPV = 0, то есть это ставка, при которой дисконтированные затраты равны дисконтированным доходам. Внутренняя норма доходности является показателем, характеризующим ожидаемую норму доходности по проекту.

$$IRR = \sum_{t=1}^n CF_t / (1 + IRR)^t = \sum_{t=0}^n IC_t / (1 + IRR)^t.$$

IRR для данного инвестиционного проекта = 182 %.

Как мы можем увидеть проект имеет колоссальную норму доходности, также являющуюся свойственной индустрии кинематографа.

4. PP.

Данный показатель говорит инвестору о том, насколько быстро ему вернутся вложенные инвестиции. Рассчитывается по формуле:

$$PP = \frac{I_0}{CF_{cr}},$$
$$PP = \frac{5\,600}{12\,600} = 0,44.$$

То есть инвестиции, вложенные в данный проект, окупятся менее, чем через 1 год реализации проекта.

5. DPP.

DPP говорит инвестору об окупаемости первоначальных вложений, рассчитанный с учетом дисконтирования денежных потоков. Рассчитывается по формуле:

$$DPP = \min n, \text{ при котором } \sum_{t=1}^n \frac{CF_t}{(1+r)^t} > IC,$$

$$DPP = \frac{5\,600}{10\,769} = 0,52.$$

То есть с учетом дисконтирования денежных потоков, срок окупаемости проекта также составляет менее 1 года.

6. ARR.

ARR, или коэффициент эффективности инвестиций, является показателем, обратным показателю срока окупаемости вложений:

$$ARR = \frac{CF_{cr}}{I_0} = \frac{1}{PP},$$

$$ARR = \frac{(12\,600 + 7\,000 + 4\,900 + 2\,100)/4}{5\,600} = 119 \%.$$

Коэффициент эффективности инвестиций также показывает, что проект является выгодным для вложений.

Также давайте рассмотрим показатели инвестиционной привлекательности при оптимистичном сценарии продаж (табл. 2).

Таблица 2

Показатели инвестиционной привлекательности при оптимистичном сценарии продаж

Показатель (тыс. дол.) / Год	0	1	2	3	4
CF	(5 600)	23 100	11 500	7 000	3 500
DCF	-	19 743	8400	4 369	1 868
ACF	(5600)	17 500	29 000	36 000	39 500

1. NPV = 28 780 тыс. дол.

2. PI = 5,1.

3. IRR = 363 %.

4. PP = 0,24.

5. DPP = 0,28.

6. ARR = 201 %.

Как можно увидеть, при оптимистичном сценарии продаж все показатели инвестиционной привлекательности проекта показывают положительную динамику.

После анализа специфики инвестиционной деятельности на рынке игровой индустрии становятся очевидны достоинства и недостатки данного рынка для инвесторов и компаний, требующих финансовых вложений [10].

Как показал анализ инвестиционной привлекательности, проект «Without Memory» является эффективным и прибыльным, как для компании, так и для инвестора, который будет вкладывать деньги в реализацию данного проекта. Показатели, которые были подвергнуты анализу говорят о высокой инвестиционной привлекательности проекта.

Выводы

Анализ проекта «Without Memory» показал, что он является привлекательным для инвесторов по нескольким причинам: невысокая стоимость реализации; непродолжительный

срок разработки проекта; актуальность жанра проекта на рынке и положительные примеры схожих проектов; сотрудничество с крупными игровыми разработчиками и профессиональными актерами; штат профессиональных разработчиков. Однако, также существуют и минусы, такие как то, что компания недолго находится на рынке и не имеет опыта в разработке проектов подобного масштаба, а значит, риски его реализации повышаются. Однако, для лучшего понимания инвестиционной привлекательности проекта необходимы расчеты, которые приведены в следующей части работы.

Если говорить о методах оценки эффективности инвестиционного проекта, то в данной работе был оценен проект «Without Memoгу» по таким статистическим и динамическим методам, как: NPV, PI, IRR, PP, DPP, ARR. По итогам расчетов при оптимистичном сценарии продаж данные показатели имеют значения: NPV = 28 780 тыс. дол., PI = 5,1, IRR = 363 %, PP = 0,24, DPP = 0,28, ARR = 201 %. Данные показатели также говорят о высокой эффективности проекта и его инвестиционной привлекательности.

После анализа возможных путей привлечения инвестиций, было принято решение обратиться к одному из игровых издательств рынка, которые будут подходить по специфике проекта и смогут вложить необходимое количество ресурсов в разработку. Данный путь получения необходимых инвестиций является наиболее оптимальным для компании «Vertex Games Studio».

ЛИТЕРАТУРА

1. Вартанов, С.А. Стратегический подход к анализу медиасистемы России: к определению миссии, ценностей и приоритетов / С.А. Вартанов // Стратегирование: теория и практика. — 2021. — Т. 1, № 2(2). — С. 173–189. — DOI 10.21603/2782-2435-2021-1-2-173-189. — EDN IZIDGG.
2. Глинкина, Л.С. Взаимосвязь предпочтений типов компьютерных игр с выраженностью кризисных и стрессовых переживаний в период ранней взрослости / Л.С. Глинкина, В.Е. Василенко // Мир науки. Педагогика и психология. — 2021. — Т. 9, № 5. — EDN QCLLWQ.
3. Аверин, А.В. Детерминанты регулирования киберспорта: сравнительный анализ России, Южной Кореи и Китая / А.В. Аверин, К.К. Поздняков, Н.В. Андреев // ЭТАП: экономическая теория, анализ, практика. — 2021. — № 5. — С. 75–88. — DOI 10.24412/2071-6435-2021-5-75-88. — EDN FBMLEZ.
4. Яремчук, А. Видеоигровая журналистика и медиаиндустрия: история развития и сегментация / А. Яремчук // А-фактор: научные исследования и разработки (гуманитарные науки). — 2020. — № 1. — С. 5. — EDN PBDBJD.
5. Муждаба, А.Д. Воспитание «Тетрисом»: к идейным основам советской компьютерной игры / А.Д. Муждаба, А.О. Царев // Социология власти. — 2020. — Т. 32, № 3. — С. 114–141. — DOI 10.22394/2074-0492-2020-3-114-141. — EDN TUQKAM.
6. Кузнецов, А.Д. Особенности первичного размещения акций в игровой индустрии / А.Д. Кузнецов // Скиф. Вопросы студенческой науки. — 2023. — № 8(72). — С. 152–162. — EDN MBWIVM.

7. Благодетелева, Н.К. Тенденции и перспективы использования современных VR-технологий в иноязычном образовании в системе высшего образования России / Н.К. Благодетелева // Мир науки, культуры, образования. — 2023. — № 3(100). — С. 109–113. — DOI 10.24412/1991-5497-2023-3100-109-113. — EDN KJOKNB.
8. Рындина, С.В. Управление разработкой компьютерных игр на основе референтных моделей бизнес-процессов / С.В. Рындина, Э.И. Данилушкина, В.С. Плаксина // Модели, системы, сети в экономике, технике, природе и обществе. — 2019. — № 4(32). — С. 32–39. — EDN ZZGRRG.
9. Тихонова, В.Л. Основные факторы развития компьютерной многопользовательской игровой индустрии: философско-культурологический анализ / В.Л. Тихонова // Каспийский регион: политика, экономика, культура. — 2019. — № 2(59). — С. 127–132. — EDN XBVXMH.
10. Тотухов, К.Е. Как искусственный интеллект может расширить возможности игровой индустрии / К.Е. Тотухов, В.В. Макаренко, С.А. Суховеев // Наука. Техника. Технологии (политехнический вестник). — 2022. — № 4. — С. 267–269. — EDN KXAJQC.

Kotikov Ilya Egorovich

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russia
E-mail: ilya.kotikov.02@mail.ru

Academic adviser: **Turgaeva Aksana Al'bekovna**

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russia
E-mail: a_turgaeva@mail.ru

Practice of investment activities in the gaming industry market

Abstract. In the article, the author analyzes the gaming industry market. The author focuses his attention on the company «Vertex Games Studio» and evaluates its investment attractiveness. Currently, the company «Vertex Games Studio» is implementing a project called «Without Memory». The goal of the project is the full development of a video game in the «interactive cinema» genre for a number of platforms. According to the author, the «interactive cinema» genre chosen for the project is an extremely popular genre of single-player computer games. The article analyzed the attractiveness of this project and highlighted the reasons for its attractiveness. The author is convinced that the primary indicator of investment attractiveness is the factor of obtaining a stable income over a long period of time. To assess the effectiveness of an investment project, statistical and dynamic methods for assessing the effectiveness of investments are used. After analyzing the specifics of investment activity in the gaming industry market, the advantages and disadvantages of this market for investors and companies requiring financial investments become obvious. As an analysis of investment attractiveness has shown, the «Without Memory» project is effective and profitable, both for the company and for the investor who will invest money in the implementation of this project. The indicators that were analyzed indicate the high investment attractiveness of the project. It is noted that the rights and obligations between the publisher and the developer are regulated by a special agreement and the laws of the country in which they are located. The author focuses on the fact that the digital industry has developed significantly in recent years, for this reason more and more professional funds have begun to invest their funds in this area.

Keywords: investments; investment activities; game industry; investment project; risk forecasting; profit maximization; investment strategy; investment attractiveness of the project