



SPACEWALKERS





SPACEWALKERS

КТО МЫ?

Spacewalkers состоит из группы опытных программистов, работающих над серией игр, действие которых происходит в мире, созданном польским автором научно-фантастических бестселлеров Пшемиславом Кардой.

Десятки лет опыта, который мы приобрели, работая над многими проектами для таких известных студий, как:

- Flying Wild Hog
- Bloober Team
- ONE MORE LEVEL
- Ancient Forge Studio



От индивидуальных стремлений до создания собственной студии

Приобретя большой опыт и создав множество игр, мы решили объединить наши ресурсы, ноу-хау и страсть, чтобы создать студию, которая сможет достичь еще большего.

Мы полны решимости предоставить нашим зрителям развлечения самого высокого уровня.





SPACEWALKERS

Interregnum Chronicles: Signal

Это наша первая игра, которая является прологом к целой серии игр.

Игра уже доступна для игроков по всему миру.





Наши следующие игры будут гораздо более масштабными проектами

В настоящее время мы сосредоточены на традиционных играх - ПК и консолях. Мы считаем, что лучший игровой опыт - это качество игры.

И мы можем предоставить этот опыт, используя хорошо зарекомендовавшие себя платформы





Рынок видеоигр

- ★ Индустрия игр - это динамично развивающийся сектор, который предлагает огромные возможности как для инвесторов, желающих принять участие в сфере развлечений будущего, так и для творческих личностей, желающих воплотить свои идеи в реальность.
- ★ Из года в год в игровой индустрии наблюдается огромный рост - как числа игроков, так и доходов.
- ★ По сравнению с другими странами мира, Польша находится в невероятно выгодном положении, когда речь идет о производстве качественных игр. По всей стране есть десятки средних и сотни маленьких студий, полных талантливых разработчиков. Это создает уникальную возможность как для новых инвестиций, так и для реализации новых идей.



Сколько игр будет выпущено?

Производство игр студии Spacewalkers зависит от суммы, собранной на платформе Tegra Space. Мы предполагаем, что каждый собранный миллион долларов превратится в еще одну игру.

Таким образом:

Когда мы соберем \$2 млн, мы сделаем 2 игры.

Когда мы соберем \$3 млн, мы сделаем 3 игры.

Когда мы соберем \$4 млн, мы сделаем 4 игры....

Пока мы не доберемся до..: \$10 000 000,00



На что мы направим
собранные средства?

Расходы	Процентное соотношение
Производство игр	62%
Маркетинг	15%
Другое	1%
Аутсорсинг	10%
Liquidity pool на DEX	5%
Комиссия Tesra Space	2%
Дистрибуция	3%
Количество сожженных TCR	2%



Почему мы?

Мы полны решимости предоставить геймерам инновационные, захватывающие и полезные развлечения как на ПК, так и на консолях.

Наша цель - поставлять игры премиум-класса качества AA, сохраняя при этом свободу для создания нестандартного опыта.

Такой подход дает нам конкурентное преимущество - мы не используем устаревшие методы работы





Игровая индустрия оценивается почти в 150 миллиардов долларов.

Присоединяйтесь к нам!

Приватный раунд доступен на платформе

