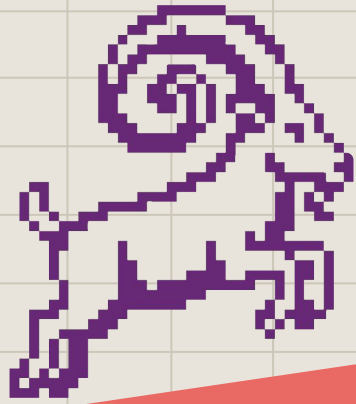




Asuri studio

# scp : last protocol

video  
game

demo

## سابقه اجرایی

- طراحی و توسعه شبیه ساز برج مراقبت فرودگاه استان سیستان و بلوچستان
- توسعه سیستم enemy برای تیم بازی سازی روسی
- برنده دو دوره مسابقات بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای
- انتشار بازی Zombie Killer در کافه بازار
- انتشار بازی پازل داستانی در کافه بازار
- توسعه بازی مسخره بازی (بیست سؤالی)
- توسعه بازی آسوریک (پروژه رویدادی)
- تولید بازی هتل بی نهایت (پروژه رویدادی)



ویدیو را اجرا کنید

# شبیه ساز برج مراقبت

- **مدل سازی کامل محیط برج مراقبت**
    - شبیه سازی محیط و تجهیزات برج مراقبت
    - بازسازی فضای کاری اپراتور
  - **شبیه سازی عملیات پرواز**
    - مدل سازی هواپیماها و ترافیک هوایی
    - شبیه سازی مکانیزم های پرواز
    - اجرای سناریوهای مختلف پروازی
  - **پنل کنترل اختصاصی**
    - طراحی و پیاده سازی پنل کنترل توسط تیم
    - کنترل و مدیریت سناریوها و عملیات شبیه سازی
    - ارائه اطلاعات مورد نیاز اپراتور در لحظه
- بخش های اصلی شبیه ساز و پنل کنترل به صورت داخلی  
توسعه داده شده اند (اینترنت اشیا)

## زیرساخت موشن کیچر؛ یکی از مزیت‌های رقابتی ما

- طراحی و مهندسی ماژول‌های موشن کیچر توسط تیم خودمان
- طراحی و ساخت کامل ساختار و اجزای سیستم در داخل تیم
- توسعه و یکپارچه‌سازی نرم‌افزار و سخت‌افزار موردنیاز
- انجام تست‌های عملی و بهبود مستمر سیستم
- در حال ساخت لباس کامل موشن کیچر برای استفاده در تولید بازی
- ایجاد یک فناوری داخلی که می‌تواند در پروژه‌های فعلی و بازی‌های آینده بارها مورد استفاده قرار گیرد

هدف ما فقط ساخت یک لباس موشن کیچر نیست؛ هدف، ایجاد زیرساخت تولید محتوای حرکتی در داخل استودیو است.

این زیرساخت وابستگی ما به تجهیزات و خدمات خارجی را کاهش می‌دهد و یکی از پایه‌های ساخت یک فرآیند تولید بازی قابل تکرار و مقیاس‌پذیر برای پروژه‌های آینده است.



ویدیو را اجرا کنید

## سیستم enemy

---

این سیستم یک درخت رفتاری هوشمند برای کاراکتر های دشمن یک بازی ویدیویی است که برپایه فیزیک حرکت هست ، نه فقط انیمیشن از پیش طراحی شده .  
این سیستم برای یک شرکت بازیسازی روسی پورت شده است .

ویدیو را اجرا کنید

# “ scp چیست

- یک جهان داستانی مشارکتی که نویسندگان و سازندگان زیادی در شکل‌گیری و گسترش آن نقش دارند همچنین استفاده از این داستان‌ها و شخصیت‌ها کاملاً قانونی هست چون **ip** عمومی هستن .
- داستان‌ها، موجودات و ایده‌های این جهان توسط جامعه‌ای گسترده تولید و توسعه پیدا می‌کنند .
- در این اکوسیستم، سازندگان بازی و محتوا می‌توانند با دیگر اعضای جامعه ارتباط بگیرند و از تجربه و منابع یکدیگر استفاده کنند .
- برای ما، **SCP** فقط موضوع بازی نیست؛ نقطه ورود به یک جامعه بین‌المللی از مخاطبان و سازندگان است .

## جامعه SCP از سازندگان حمایت می‌کند

- در یک SCP Showcase آنلاین شرکت کردیم. با وجود برنده نشدن، ارائه پروژه ما مورد توجه قرار گرفت و از حمایت، تخفیف و کمک‌های مختلف برخوردار شدیم.
- در مسیر توسعه، با چند تیم و استودیوی فعال در حوزه SCP ارتباط مستقیم برقرار کرده‌ایم.
- یکی از تیم‌های توسعه‌دهنده SCP، کتابخانه‌ای از مدل‌های سه‌بعدی خود را برای استفاده در پروژه در اختیار ما قرار داده است.
- یک استودیوی دیگر از جامعه SCP، منتورینگ و راهنمایی تیم ما را آغاز کرده است.

این ارتباط‌ها برای ما فقط اعتبار نیستند؛ بخشی از مسیر واقعی توسعه پروژه هستند.

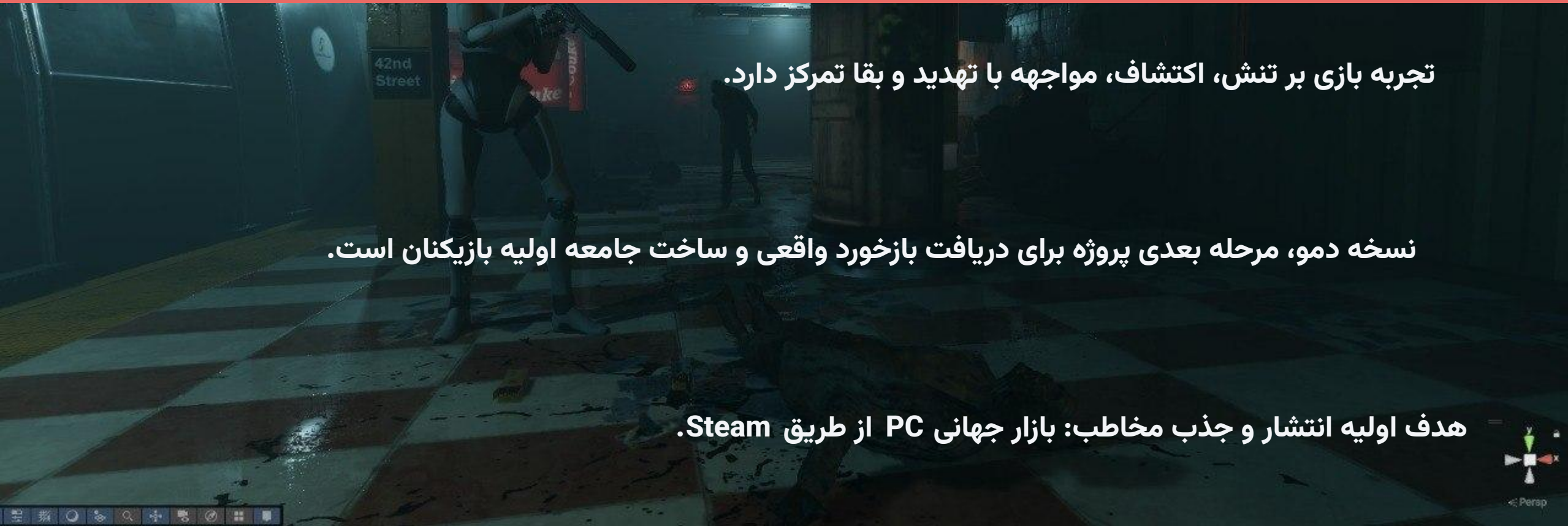
# SCP: Last Protocol

یک بازی تیراندازی اول شخص که در حال توسعه است.

تجربه بازی بر تنش، اکتشاف، مواجهه با تهدید و بقا تمرکز دارد.

نسخه دمو، مرحله بعدی پروژه برای دریافت بازخورد واقعی و ساخت جامعه اولیه بازیکنان است.

هدف اولیه انتشار و جذب مخاطب: بازار جهانی PC از طریق Steam.



# مسیر از دمو تا بازار

برنامه توسعه

## ۱. زیرساخت

تکمیل ابزارها و سیستم‌های اصلی

## ۲. دمو

ساخت یک تجربه کامل و قابل ارائه

## ۳. جذب مخاطب

تریلر، جامعه SCP و Wishlist

## ۴. محصول

بازخورد، توسعه و آماده‌سازی انتشار

## گام نما و هزینه ها

| ردیف   | عنوان گام اصلی                                         | نفر ساعت | مدت زمان (1ماه) |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | هزینه گام<br>(میلیون تومان) | درصد وزنی<br>فعالیت |
|--------|--------------------------------------------------------|----------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|-----------------------------|---------------------|
|        |                                                        |          | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |                             |                     |
| 1      | امکان‌سنجی و طراحی مفهومی                              | 400      |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | 0                           | %-                  |
| 2      | توسعه نسخه اولیه (پروتوتایپ)                           | 2800     |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | 700                         | 30%                 |
| 3      | عرضه ی نسخه ی دمو و تست و ارزیابی اولیه                | 1200     |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | 300                         | 15%                 |
| 4      | بهبود گرافیک و صداگذاری و رفع مشکلات مرحله ی تست اولیه | 1600     |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | 200                         | 10%                 |
| 5      | عرضه ی نسخه ی نهایی و بازاریابی                        | 2600     |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | 400                         | 35%                 |
| 6      | DLC                                                    | -        |                 |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | 500                         | 10%                 |
| مجموع: |                                                        | 7600     | 12 ماه          |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | 2500                        | 100                 |

همان تیمی که برایشون سیستم  
enemy رو توسعه دادیم

## بازی های مشابه

### SCP 5K

قیمت فعلی: ۱۹/۹۹ دلار

فروش تخمینی: حدود ۷۳۰ هزار نسخه در یک  
برآورد مستقل

درآمد ناخالص تخمینی: حدود ۱۰/۲ میلیون دلار

نکته: اعداد فروش، تخمینی هستند و آمار رسمی  
فروش Steam منتشر نشده است.

### BEAUTIFUL LIGHT

قیمت اعلام شده: ۳۹/۹۹ یورو

فروش: هنوز منتشر نشده، بنابراین فروش واقعی  
ندارد

Wishlist: حدود ۷۰۰ هزار تا اوایل ۲۰۲۶

زمان انتشار فعلی: دسامبر ۲۰۲۶

نکته مهم: این مثال برای نشان دادن قدرت  
جامعه سازی قبل از انتشار خیلی خوبه.

### LEFT 4 DEAD

سبک: شوتر اول شخص Co-op / ترسناک /  
زامبی

یکی از موفق ترین نمونه های شوترهای  
همکاری محور؛ چهار بازیکن در برابر  
موج های زامبی با یکدیگر همکاری می کنند.

قیمت فعلی Steam: ۹/۹۹ دلار

فروش: بیش از ۲/۵ میلیون نسخه در فروش فیزیکی تا مارس ۲۰۰۹

این عدد فروش Steam را شامل نمی شد.

در سپتامبر ۲۰۰۹، Valve اعلام کرد فروش بازی تقریباً به ۳ میلیون  
نسخه رسیده است.

سبک: شوتر اول شخص تاکتیکی / Extraction / Horror

یک بازی مستقل با ساختار Extraction که بازیکنان باید  
وارد محیط خطرناک شوند، مأموریت را انجام دهند و زنده  
خارج شوند.

سبک: شوتر اول شخص تاکتیکی / ترسناک / Co-op  
بازی ای در جهان SCP که روی مبارزه، بقا و همکاری  
چند نفره تمرکز دارد. از نظر بازار، نزدیک ترین نمونه مستقیم  
برای پروژه ماست.

# ما برای ساخت فقط یک بازی تشکیل نشده‌ایم

Phase 1

یک بازی

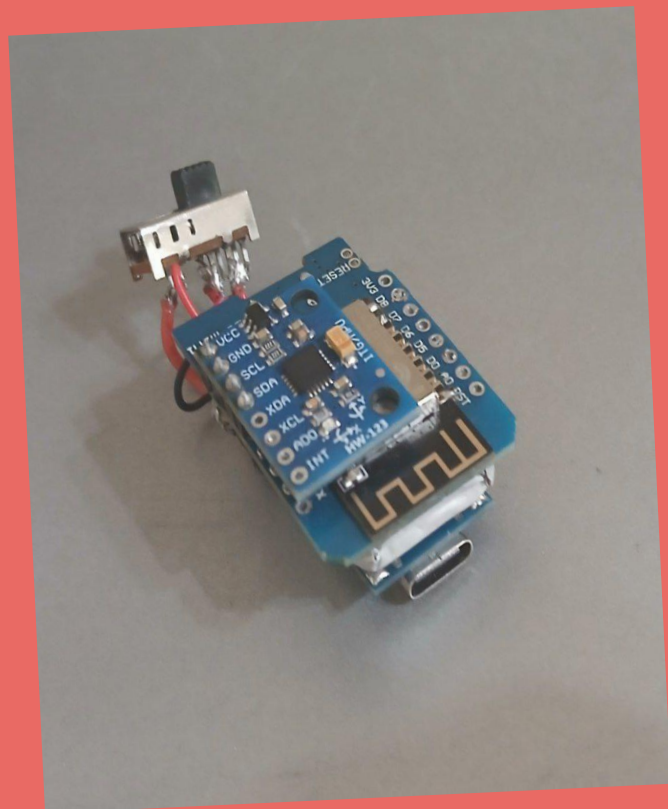
Phase 2

ساخت  
زیرساخت

Phase 3

تولید بازی‌های  
بعدی

- ساخت تیم و فرآیندهای قابل تکرار برای تولید بازی.
- سرمایه‌گذاری روی فناوری‌ها و ابزارهایی که در پروژه‌های بعدی دوباره استفاده می‌شوند.
- تبدیل تجربه و زیرساخت هر پروژه به سرمایه‌ای برای پروژه بعدی.
- هدف بلندمدت: ایجاد یک ساختار تولید پایدار، نه یک تیم وابسته به یک محصول.



## موشن کیچر؛ یک زیرساخت قابل استفاده مجدد

- ما در حال توسعه و ساخت تجهیزات موشن کیچر مورد نیاز خودمان هستیم.
- این کار وابستگی به تجهیزات و خدمات خارجی را کاهش می‌دهد و یک قابلیت داخلی برای استودیو ایجاد می‌کند.
- این زیرساخت می‌تواند در تولید انیمیشن، شخصیت، سینماتیک و بازی‌های آینده نیز استفاده شود.
- بنابراین هزینه و دانش ایجاد شده فقط متعلق به Last Protocol نخواهد بود.

## چرا زیرساخت مهم‌تر از یک محصول است؟

- بخشی از هزینه اولین پروژه صرف ساخت توانمندی‌هایی می‌شود که در پروژه‌های بعدی نیز قابل استفاده‌اند.
- با هر پروژه، دانش تیم، ابزارها، فرآیند تولید و دارایی‌های فنی افزایش پیدا می‌کند.
- در نتیجه، پروژه‌های بعدی می‌توانند سریع‌تر و با هزینه پایین‌تر تولید شوند.
- Last Protocol می‌تواند اولین محصول این مسیر باشد، نه آخرین محصول.

# بازار هدف ما چیست؟

چیزی که می‌توانیم با اطمینان بیشتری بگوییم این است:

SCP یک بازار مستقل در ابعاد بازارهای بزرگ نیست، اما یک جامعه جهانی و اثبات‌شده دارد که توانسته به فروش صدها هزار نسخه برای یک بازی مستقل منجر شود.

و برای این پروژه حتی جالب‌تر است، چون SCP: 5K نشان می‌دهد که خود ترکیب SCP + شوتر اول‌شخص تاکتیکی + ترسناک قابلیت تجاری شدن دارد.

"SCP یک جامعه کوچک نیست؛ یک اکوسیستم جهانی با نمونه‌های تجاری موفق است"

- 7000 (wishlist) در پلتفرم استیم که 14% return rate دارد

- KPI :

- Burn Rate: ~100

- Break-even: ~2,000

- Payback Period: 9–12

- IRR : 60%

- Revenue per User (ARPU) : 13 + TAX

اندازه بازار بازی‌های SCP

SCP: 5K یکی از بهترین نمونه‌های قابل مقایسه است:

- قیمت فعلی: ۱۹.۹۹ دلار
- تخمین فروش: حدود ۴۵۰ هزار تا ۷۳۰ هزار نسخه بسته به منبع و روش تخمین (سایت‌های متفاوت).
- تخمین درآمد ناخالص: حدود ۱۰ تا ۱۱ میلیون دلار در برخی برآوردهای مستقل.
- بیش از ۱۵ هزار Review در Steam دارد، که برای یک بازی مستقل SCP عدد قابل توجهی است.

# ASURI GAME STUDIO

**Hesam Narouie**

**0939 429 6991**

