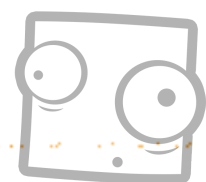


CAN'T DRIVE THIS

GAMES FINANZIERUNG



FFF Bayern

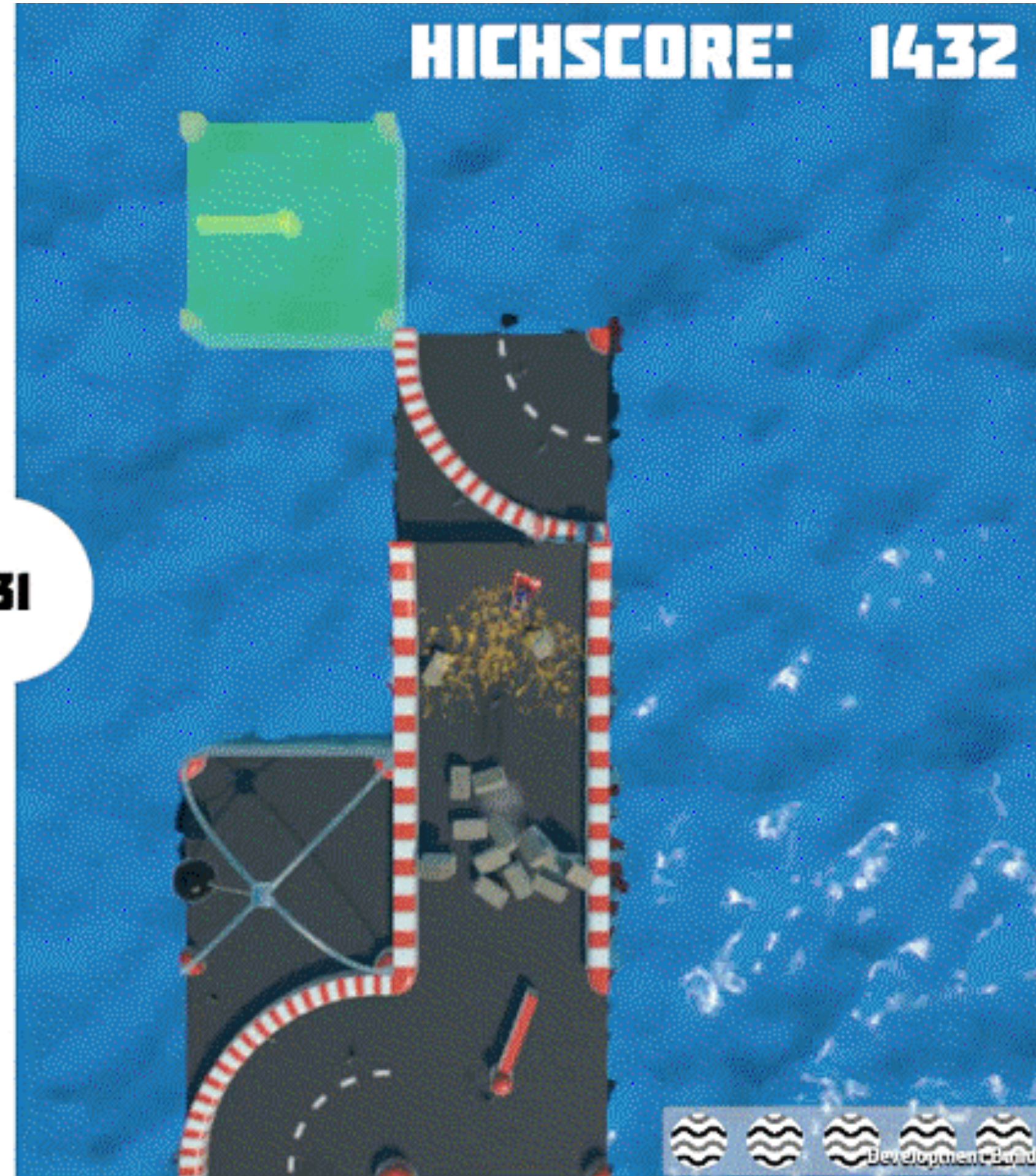
STEVE CROUSE
CREATIVE DIRECTOR

PIXEL MANIACS

- **WEB-PROJEKTE SEIT 2001**
- **MOBILE DEV SEIT 2011**
- **130+ APPS VERÖFFENTLICHT**
- **\$2M+ UMSATZ MIT APPS**
- **DESKTOP GAMES SEIT 2016**
- **ALLE KONSOLEN SEIT 2017**
- **TWITCH PARTNER**

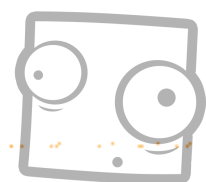


FFF Bayern



FFF Bayern

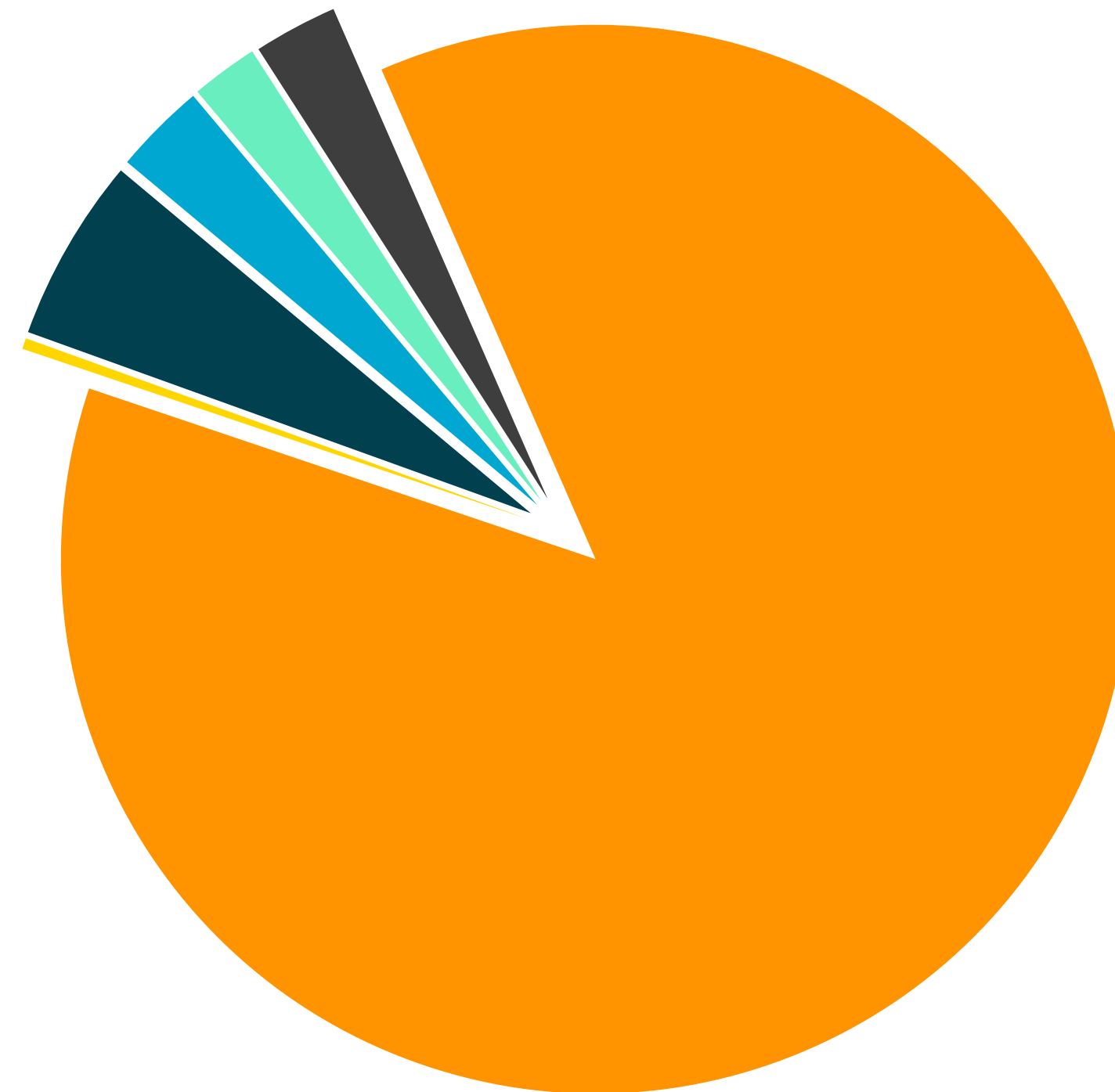
WO DAS GELD HINGEHT



FFF Bayern

KOSTENVERTEILUNG BISHER

Interne HR	171.000 €	86,7 %
Externe HR	650 €	0,3 %
Marketing / PR*	11.000 €	5,6 %
Hardware & Lizenzen	5.500 €	2,8 %
Bank	4.000 €	2,0 %
Legal	5.000 €	2,5 %



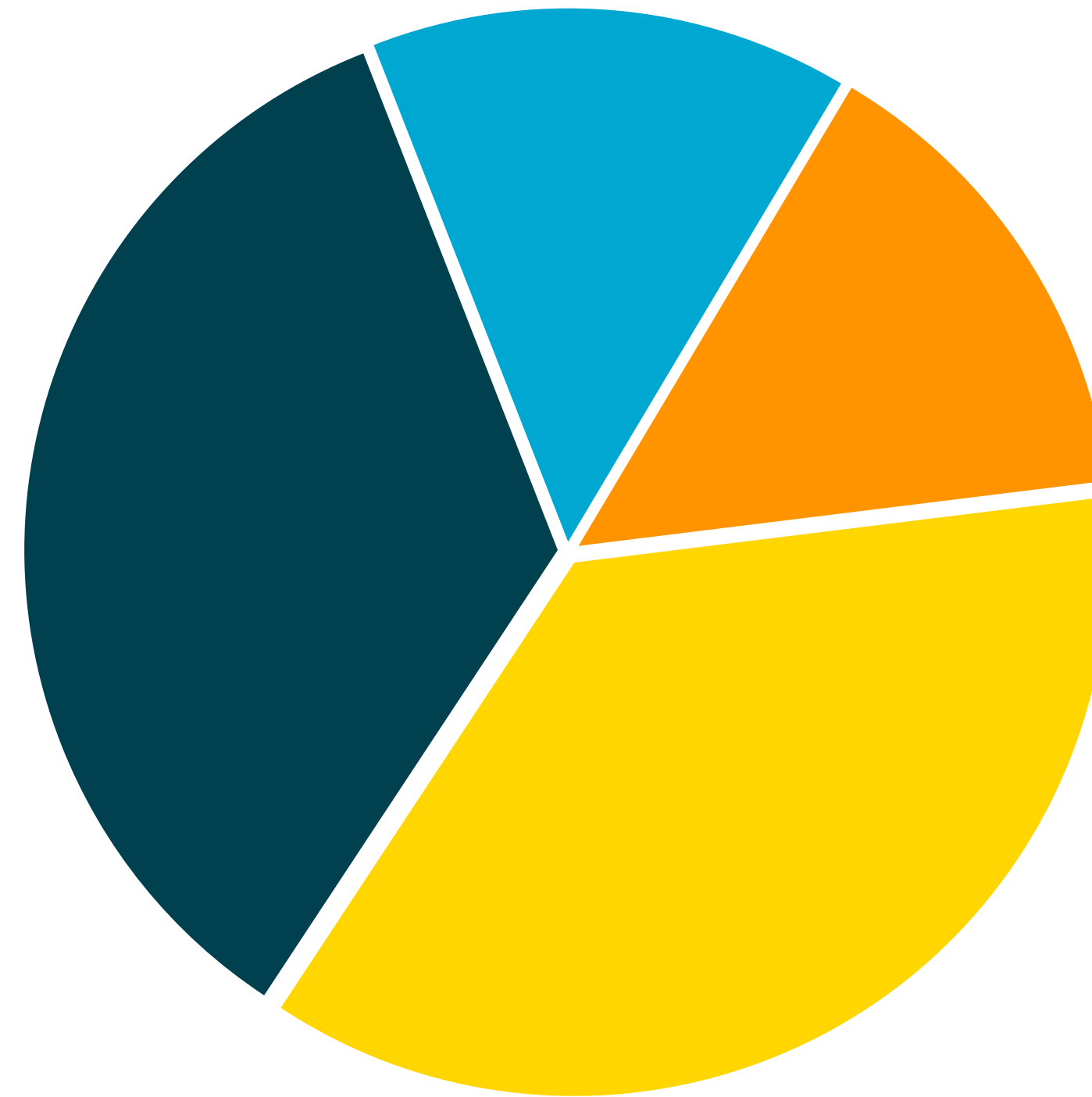
*MARKETING EIGENTLICH MEHR



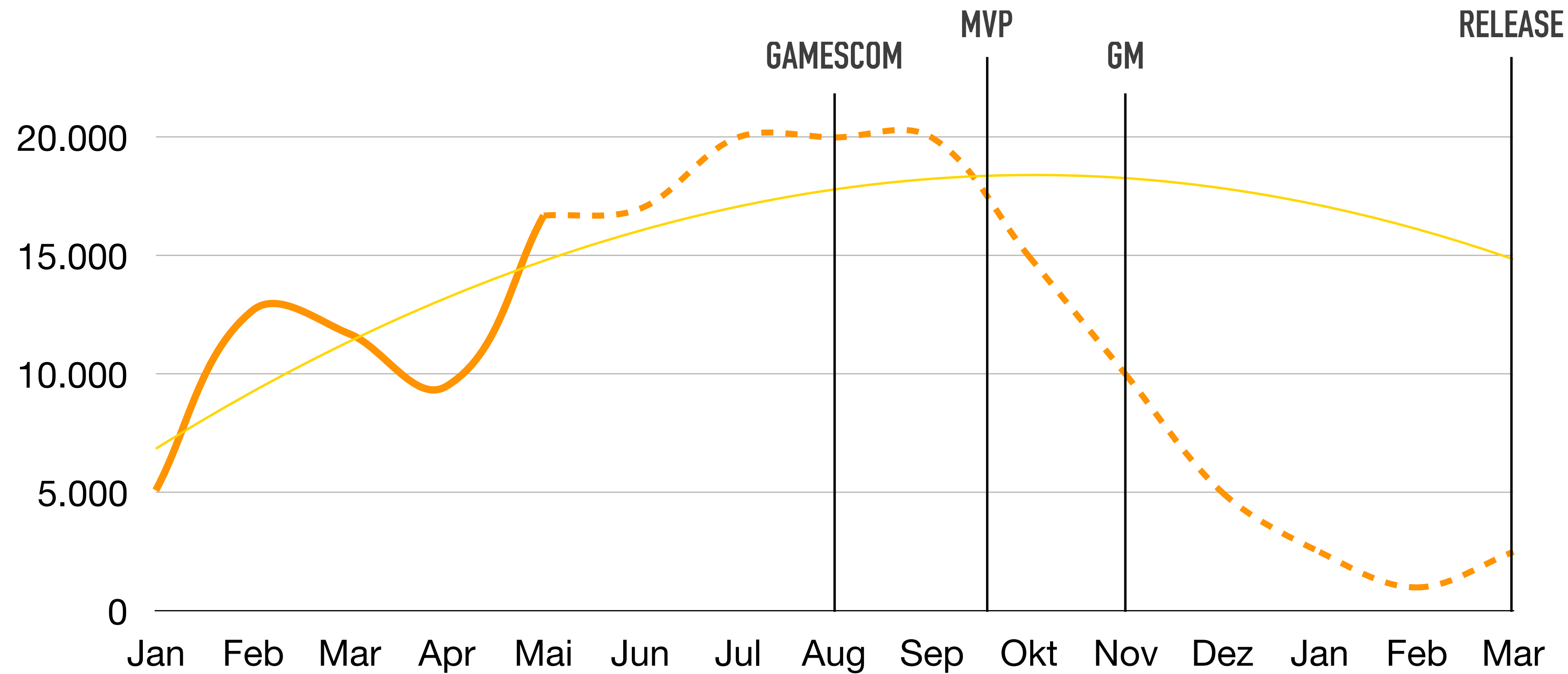
FFF Bayern

ARBEITSVERTEILUNG

Design	100 h	14,5 %
Art	240 h	34,8 %
Code	250 h	36,2 %
Andere	100 h	14,5 %



AUSGABEN PRO MONAT



FFF Bayern

EXPECT THE UNEXPECTED

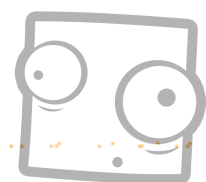
- SDK UPDATES & DEPRECATIONS
- TECHNISCHE HÜRDEN
- PROBLEME IM TEAM
- SUPPORT-ANFRAGEN
- SIDE PROJECTS
- DSGVO



VORAUSPLANEN

- **DEVELOPMENT PLAN**
- **ENTSCHEIDUNGEN DOKUMENTIEREN**
- **MILESTONES FESTLEGEN & TRACKEN**
- **MVP BEI ~75% BUDGET**

WO DAS GELD HERKOMMT



FFF Bayern

FINANZIERUNG VON CDT

Gesamt	280.000 €	
FFF Förderung	130.000 €	46,4 %
Mobile Apps	64.000 €	22,9 %
ChromaGun	33.000 €	11,8 %
SEO	13.000 €	4,6 %
Twitch	2.000 €	0,7 %
Early Access*	38.000 €	13,6 %



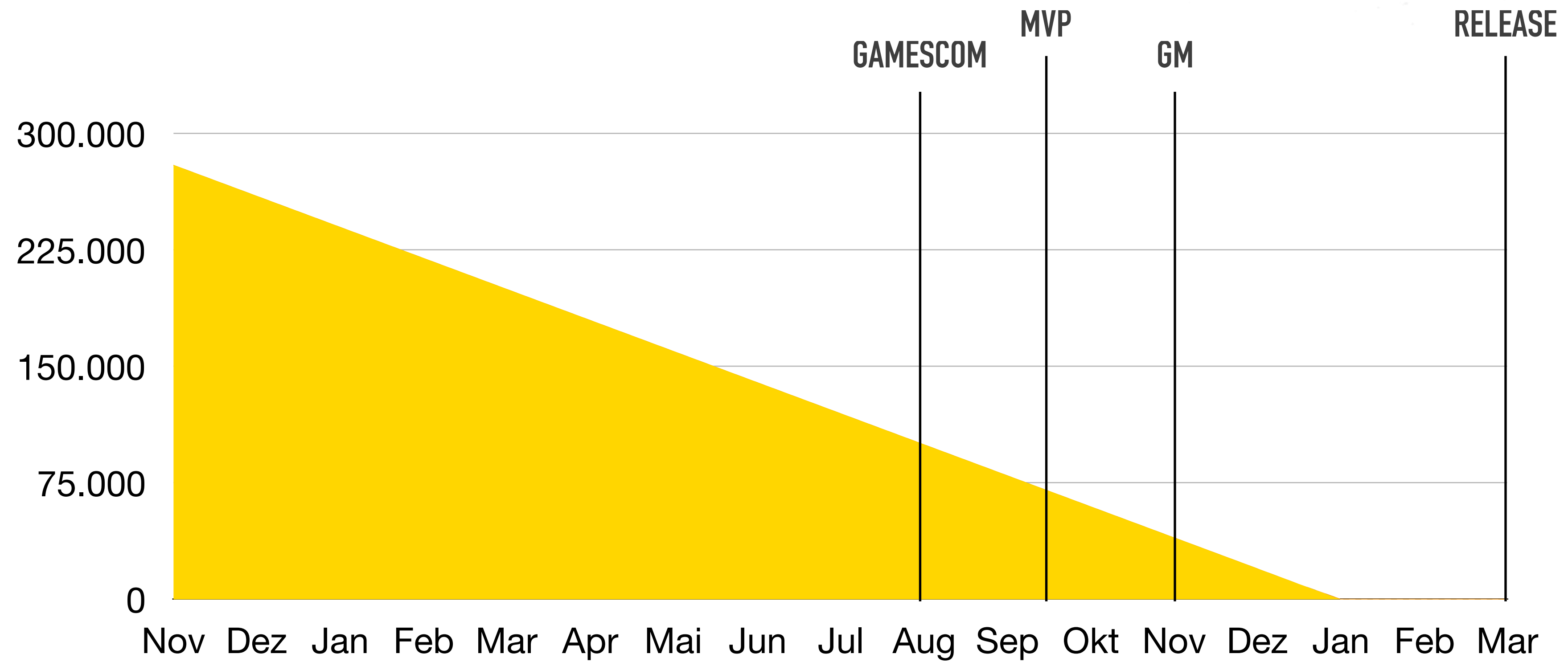
FFF Bayern

*NICHT AUF PROJEKTKONTO

MÖGLICHE GELDQUELLEN

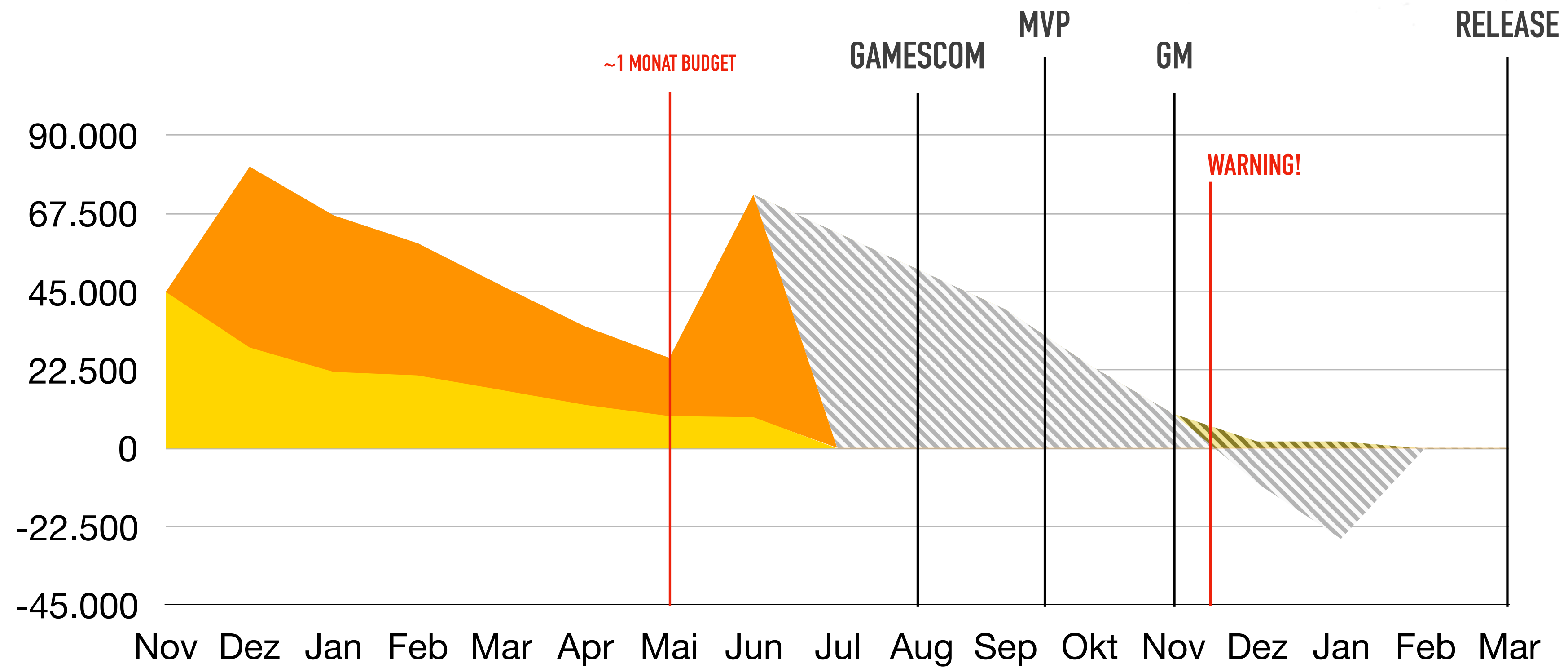
- EIGENKAPITAL 22%
- LAUFENDE PROJEKTE 5%
- PUBLISHER 13,5%
- AUFTRAGSARBEIT 20%
- FÖRDERUNG 5,5%
- INVESTOR 8,5%
- KICKSTARTER 11,5%
- DARLEHEN
- OMA

KONTOSTAND ÜBER ZEIT



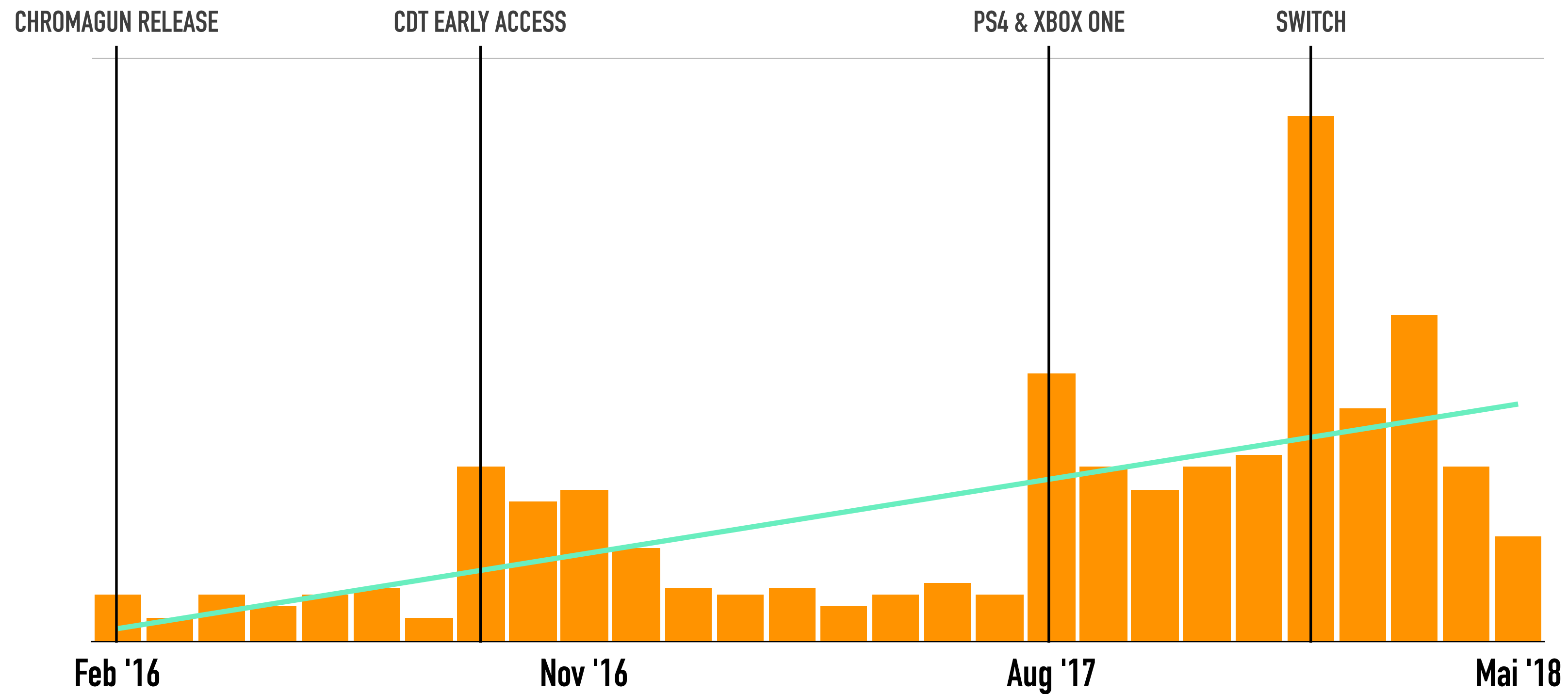
FFF Bayern

KONTOSTAND ÜBER ZEIT



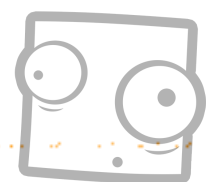
FFF Bayern

GAMES EINNAHMEN ÜBER ZEIT



FFF Bayern

ZUKUNFTSPLANUNG

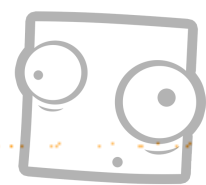


FFF Bayern

NACH DEM SPIEL IST VOR DEM SPIEL

- PROGNOSE VS REALITÄT ANALYSIEREN
- FINANZIERUNG FRÜHZEITIG SICHERN
- ÜBERBRÜCKUNGSZEIT PLANEN
- PLAN B HABEN
- PLAN C HABEN
- GAME FERTIG != GAME RELEASED
- GAME SALES != LIQUIDITÄT

DANKE



FFF Bayern

@STEVECRSE

@PIXEL_MANIACS