

watt=

MEDIA

EVENTS

GAMES

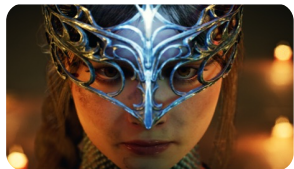
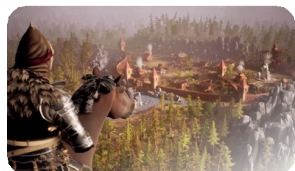
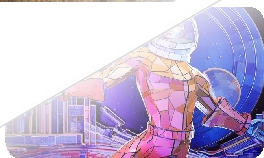
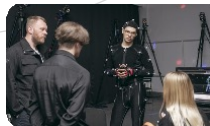
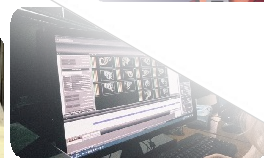
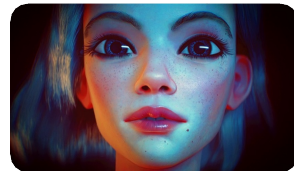
AVATARS

INTERACTIVE

MOTION CAPTURE

Мы разрабатываем компьютерные игры
и делаем анимацию

Мы создаем захватывающие миры
и незабываемых персонажей, используя инновационные
решения и меняя индустрию



Группа медиа компаний по открытию новых миров

1 Устойчивое производство лицензий

→ 2 Популярное IP

→ 3 Международная продажа

2025

↓ MOTION CAPTURE И РАЗРАБОТКИ

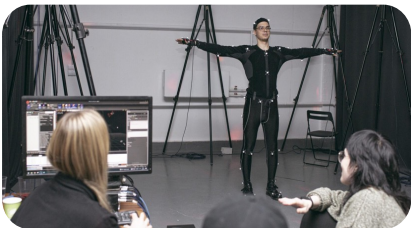
За 12 лет WATT Studio провела более 200 motion capture съёмок людей и животных. Самая точная система захвата и самый большой павильон в РФ

WATT GRAD

AI и процедурное моделирование, ускоряет моделирование CG архитектуры в 3-5 раз. При этом города соответствуют выбранной стилистике и создаются с грамотной инфраструктурой

WATTFACE

уникальное сочетание AI и лицевого motion capture даёт скорость и качество в создании контента



↓ АНИМАЦИИ

Мы применяем гибкий подход к технологиям – классическое производство + использование нейросетей, процедурной генерации и real-time графики, – чтобы создавать визуально выразительные проекты для детской и подростковой аудитории



↓ НАРРАТИВЫ КОНТЕНТА

Мы создали сценарную песочницу, где сократили путь от идеи до визуализации с нескольких месяцев до нескольких дней, благодаря работе AI департамента



↓ ИГРЫ

Мы создаём уникальные по нарративу и визуалу компьютерные игры и используем неизбитые сочетания механик и жанров.

Мы вплетаем архитектуру, поэзию, музыку, живопись и другие фрагменты культурного кода в наши проекты

↓ Наша цель

Объединяя культурное наследие с современными образами, создать преемственность ценностей между разными поколениями

watt=

2030

Экспансия глобального рынка

- Регулярный выпуск новых востребованных IP
- Производство кросс-медийных проектов
- Создание метавселенных, проникающих в реальный мир через мерч, интерактивные парки и шоу



Эпоха сказок



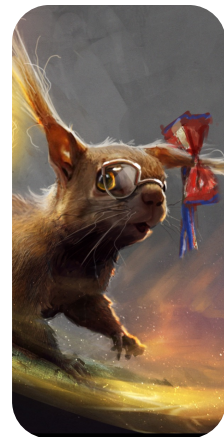
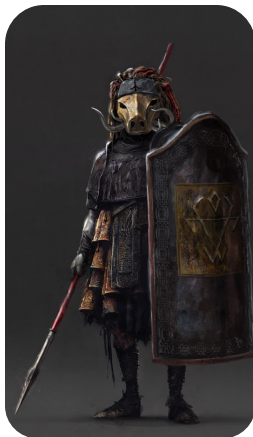
Новая вселенная

«Эпоха сказок» — это первая масштабная кросс-медийная фэнтези-вселенная, основанная на русской мифологии, народных сказках и эстетике классического искусства

Глобальная аудитория

Игры, анимация и другие цифровые продукты распространяются по всему миру мгновенно и говорят на универсальном языке визуального сторителлинга — эмоционально, современно и глобально

Через этот язык мы транслируем славянские нарративы, культурные образы и ценности в формате, понятном и привлекательном для новой глобальной аудитории





ЦАРЕВНА

Анимационный сериал

Молодая наследница престола потеряла всё из-за жестокого врага — Коршуна. В стремлении отомстить за свою семью и восстановить родной остров Буян, она помогает царю Салтану и обращается к магии, способной сокрушать зло

Но чем глубже она погружается в битву, тем ближе становится к тому самому мраку, который когда-то разрушил её мир. Пытаясь победить Коршуна, она сама незаметно становится его отражением. И в момент, когда весь мир видит в ней героиню, Царевна осознаёт: её гнев породил новое зло — её саму

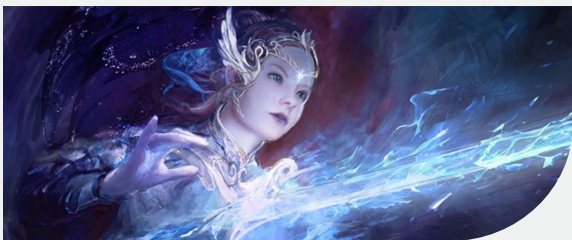


Жанр: фэнтези, приключения,
семейный
Аудитория: 16+



Бюджет производства: 180 млн Р
Длительность: 10 серий x 20 мин
Дата выхода 1й серии: май 2026





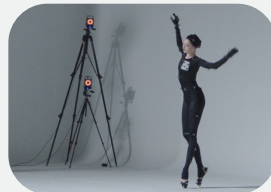
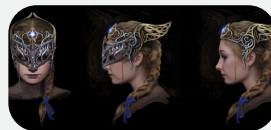
ЦАРЕВНА

поэтический сказочный слэшер

Мы объединили балет, поэзию и видеоигры, чтобы создать уникальный игровой опыт

Вселенная, созданная по мотивам сказки Пушкина, где остров Буян оберегает хранительница Царевна-лебедь

С помощью технологии motion capture, движения нашему персонажу подарила прима-балерина Большого театра — Алёна Ковалёва



жанр hack and slash

платформы ПК: Windows, Xbox, PlayStation, Steam Deck

бюджет производства 140 млн ₽
маркетинг 32,8 млн ₽

год выпуска 2026
время прохождения не менее 8 часов



жанр
платформы
ранний доступ
бюджет производства
маркетинг

creatures collector
PC / Consoles
конец 2025
85 млн ₽
13 млн ₽

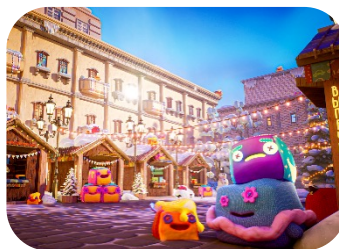
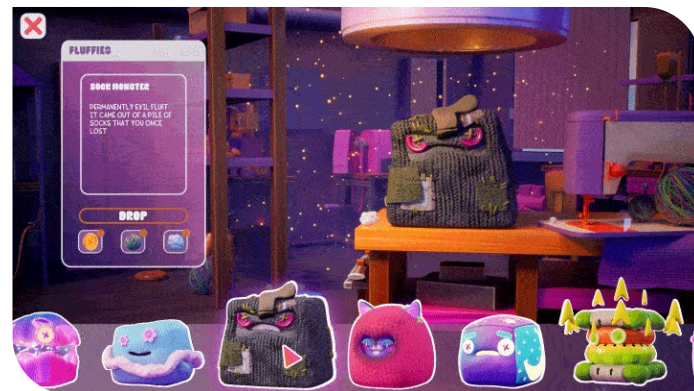
PLUSHIES

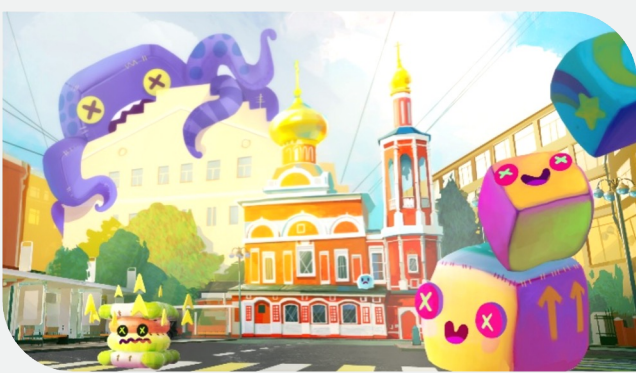
кавайный шутер от первого лица

Улицы Москвы наполнены
Плюшами, которые мешают
мирной жизни города

Ваша задача –
исследовать город,
коллекционировать плюшей,
уничтожить боссов, развивать
базу!

Используйте разнообразные
гаджеты и освободите город
от захватчиков!





Жанр: познавательная фантастическая комедия

Длительность: 9 серий x 11 мин

Аудитория: 6+

Ядро аудитории: 7-12 лет

Техника: 3D, Unreal Engine, Blender

Бюджет производства: 70 млн ₽

Дата выхода 1й серии: конец сентября 2025

PLUSHES

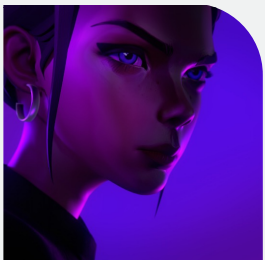
анимационный 3D сериал

Это лето они точно
не забудут!
Потому что в городе
– плюш-апокалипсис!

Когда математик-теоретик исчезает
в измерении,
где хранятся человеческие
воспоминания, его внезапно
открытый портал выпускает
в Москву гигантских плюшевых
хранителей памяти!

Только его внуки могут остановить
хаос и вернуть дедушку домой





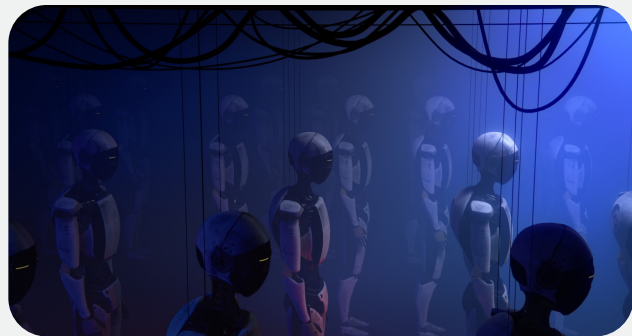
ВЕКТОР

анимационный мини-сериал

Подросток Ник крадет робота-компаньона,
чтобы воссоздать цифровую копию
погибшего друга

Кира, хозяйка робота, изолированная и
неспособная наладить отношения
с людьми, преследует их,
цепляясь за связь с роботом,
который стал для нее единственным
источником стабильности и контроля

Однако охота влиятельных людей
за роботом с запрещенной технологией
вынуждает
их объединиться, чтобы выжить



Бюджет производства: 125 млн ₽
Дата выхода 1ой серии: ноябрь 2025

Жанр: научная фантастика, приключения,
драма

Длительность: 9 серий x 11 мин

Аудитория: 16+

Техника: 3D, 2D

watt=

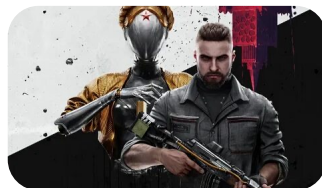
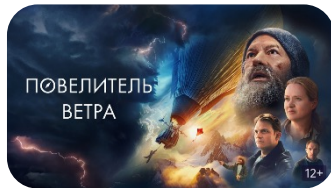
наша КОМАНДА



35 сработанных опытных специалистов



Работали над проектами: Сто Лет Тому Вперёд, Повелитель ветра, Atomic Heart, Escape From Tarkov, Life is Feudal, Pathologic 2, Breathedge и многими другими



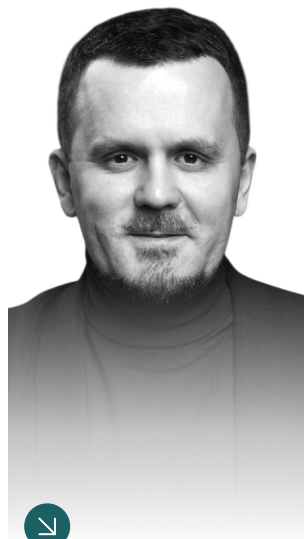
лидеры команды



wattstudio.art



[Telegram](#)



Егор
Томский

CEO



Артём
Головин

СТО



Станислав
Ковалёв

RnD директор



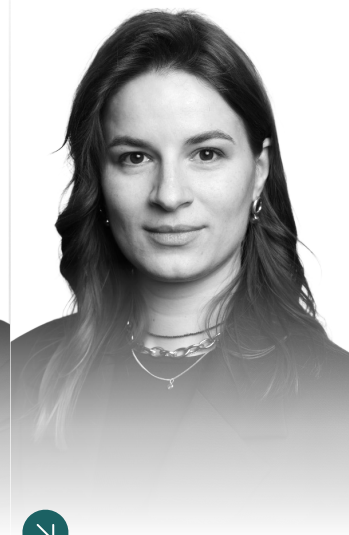
Елена
Дегтярева

Генеральный
продюсер



Юлия
Сон

СМО



Валерия
Паламарчук

Руководитель
анимационного
направления