CREOENGINE

NFTs **Revolutionising** the Gaming Industry in **Indonesia**

CREOENGINE

INDUSTRI GAME SECARA MENYELURUH

01

•Game sudah ada sejak jaman dahulu kala

02

•Game tidak luput dari perkembangandan pengeluaran

03

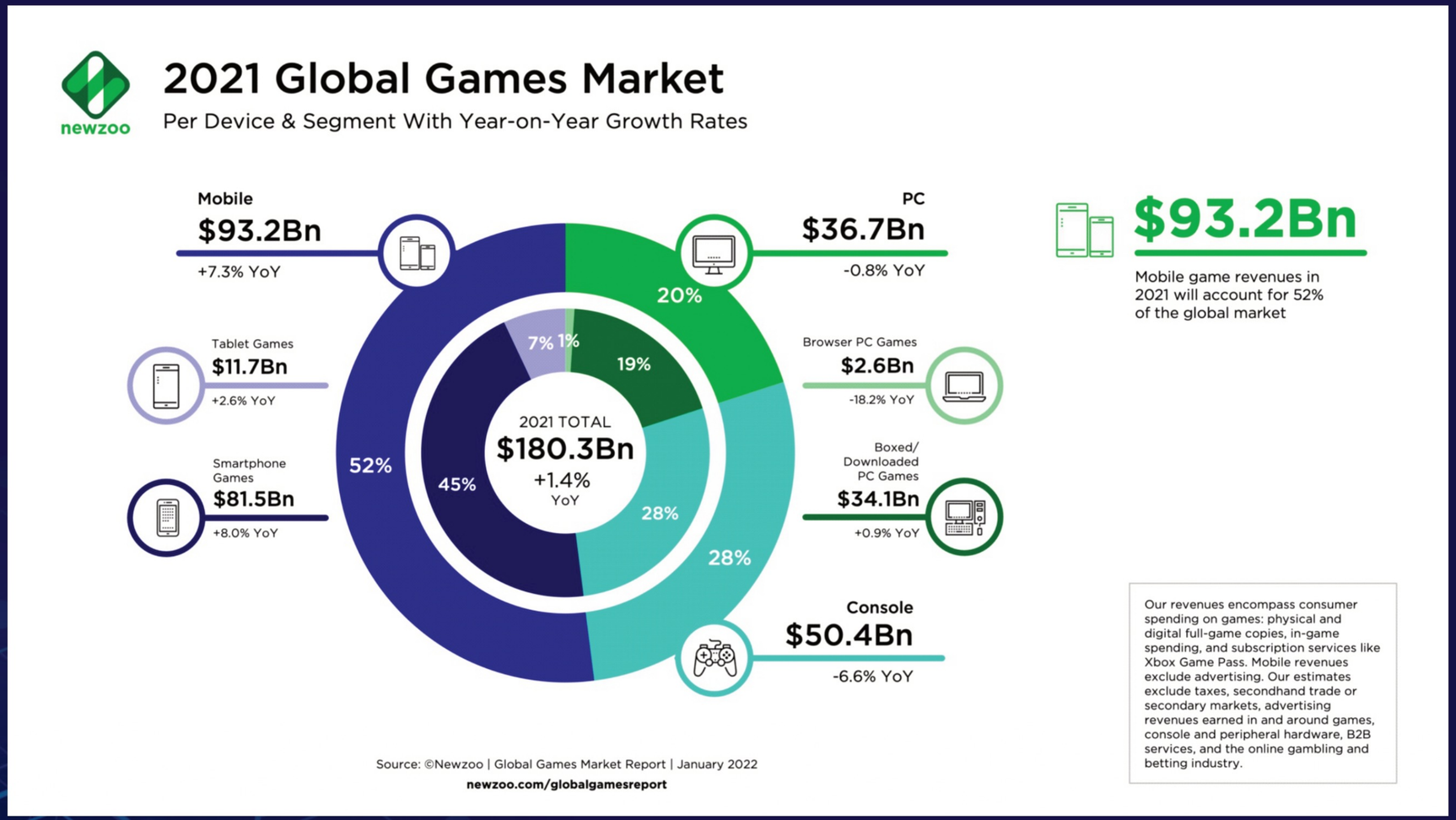
•Tujuan diciptakan game dari dulu sampai sekarang itu sama, sebagai hiburan dan penghilang kebosanan

04

•Berbagai macam asset digunakan dalam game untuk berbagai fungsi, baik untuk kolateral maupun sebagai pion permainan

CREOENGINE

Global Gaming Revenue



CREOENGINE

01

- Pendapatan total di pasar game per 2021 adalah $180.3 Milyar, 1,4% lebih banyak daripada tahun 2020.

02

- "We started the year thinking it would be impossible for the market to match 2020, as delays for AAA releases and ongoing supply shortages for new gaming hardware gave people little opportunity to spend," says Tom Wijman, Newzoo's Head of Reports & Forecasting. "Yet, nine months into 2021, we realized that the market would grow again. If anything, this shows that the games market is definitely no longer the seasonal, hit-driven business it once was. New gaming content no longer means new games or new hardware—a new season pass is just as likely to drive revenues."

03

- Di 2021, lebih dari 3 Milyar pemain menghasilkan pendapatan diatas

04

- Angka diatas adalah 5,3% lebih banyak aripada jumlah pemain di tahun 2020

05

- 55% angka ini berasal dari Asia-Pasifik

CREOENGINE

Before and After Web3

- Development
- Funding
- How to Earn
- Tech
- Community
- Asset

CREOENGINE

GameFi

Apa itu GameFi?

Istilah GameFi pertama kali dipopulerkan oleh founder Yearn Finance Andre Cronje. GameFi merupakan akronim yang terbentuk dari dua kata, yaitu “Game” (permainan) dan “Finance” (keuangan)

CREOENGINE

NFT sebagai aset berharga

- Apa itu NFT?
- Memiliki nilai koleksi
- Memiliki fungsi
- Dapat diwariskan

CREOENGINE

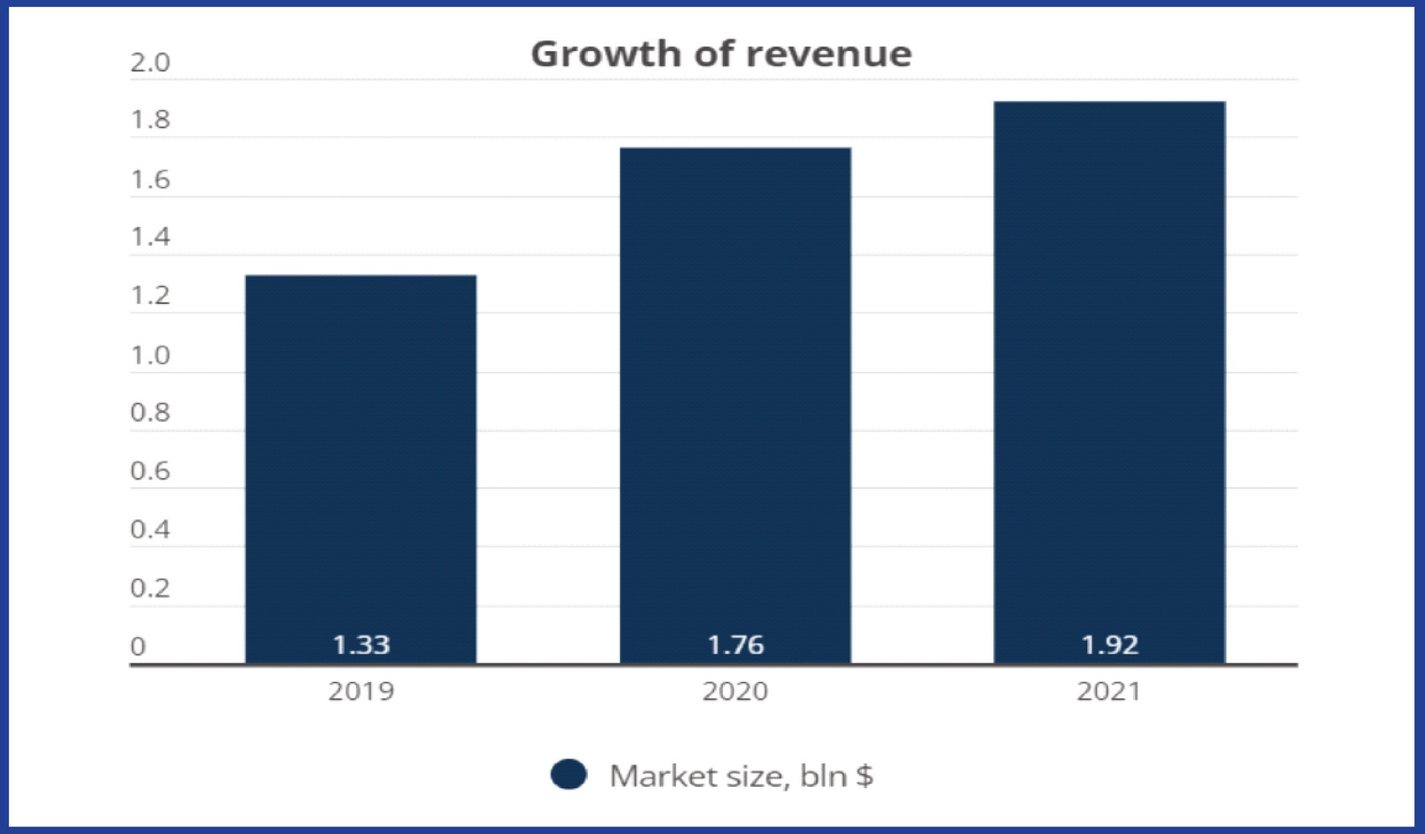
NFT merevolusi Industri Game Indonesia

- Bermula dari Game terkenal Axie Infinity

CREOENGINE

Indonesia's Gaming Industry

- Gaming market Indonesia adalah yang terbesar di SEA dan urutan 16 terbesar di dunia.
- Di akhir 2021, angka penjualan menunjukkan sebesar $1.92 Milyar



CREOENGINE

Potential of Indonesia's Gaming Market

01

•Sektor E-sport di SEA berkembang dikarenakan terutama oleh para pemain dari Indonesia, yang berjumlah 43% dari total pemain di seluruh SEA.

02

•Pemerintah Indonesia berujar bahwa E-sport akan memiliki dampak positif terhadap ekonomi negara dan performance yang atletis. Selain menyediakan pelatihan, pemerintah telah mengembangkan peraturan untuk mengembangkan eSport, diantaranya perizinan dan keperluan lainnya. Pemerintah juga mensponsori event dan kompetisi eSport. The decision was made that the Ministry would continue increasing public awareness of eSports, which have values and principles comparable to those found in traditional types of sports.

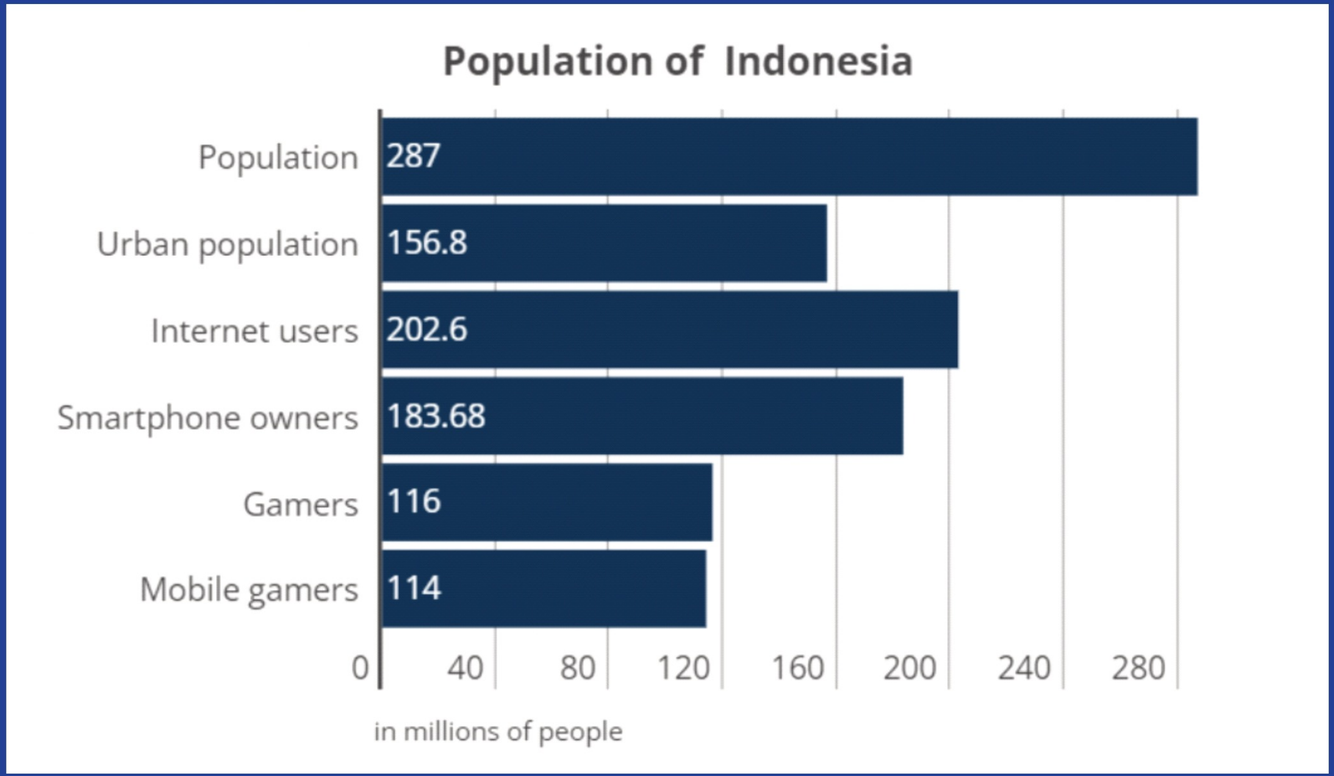
03

•Perusahaan telekomunikasi Indonesia,Telkom menyatakan bahwa hanya 0,4% dari market Indonesia yang memainkan produk developer local. Kurangnya investasi dan tenaga perofesional menyebabkan perusahaan gaming lokal tidak berkembang.

Source : Allcorrect Group (www.allcorrectgames.com/insights/mobile-game-market-index/indonesia

CREOENGINE

Berdasarkan data dari Kuartal 1 2021, Indonesia menduduki peringkat kedua dalam pertumbuhan per tahun di angka downloads of mobile games (Apps Store and Google Play). Angkanya naik 26% hingga mencapai 790 juta pengguna.



CREOENGINE

Semakin banyak Developer yang muncul

·Avarik Saga

AVARIK SAGA

THE DAWN OF A NEW ERA

CREOENGINE

Duckie Land

DUCKIE LAND

A DUCK FILLED GAMING METAVERSE!

CREOENGINE

EIZPER CHAIN

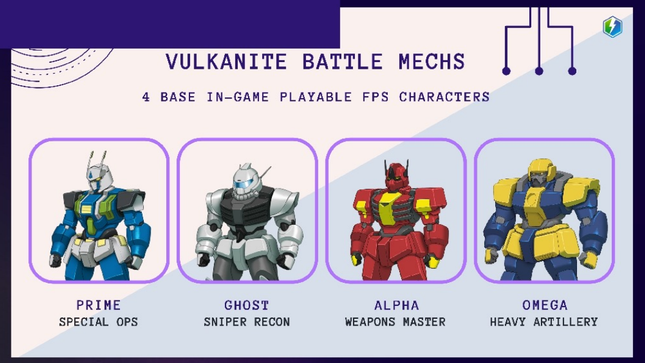
CREOENGINE

PLANET VULKAN

Follow Us!

t.me/planetvulkan

vulkanenergy.com/planet-vulkan



PLANET VULKAN

CREOENGINE

ARS DEFI

ARS CORPS

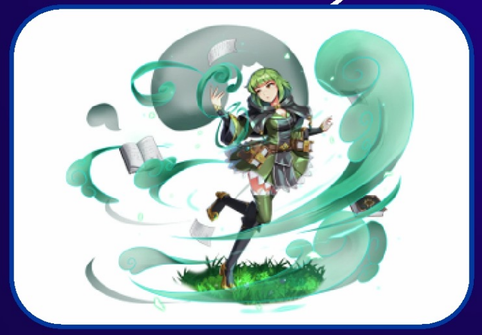
CREO ENGINE

CREOENGINE

Creo Play

nomina productions

Future Development



CREOENGINE

Thank You!