



The Twelve

Мир вашего воображения.

Vivid Team



Анжелика Шейко
Руководитель проекта



Александр Сытый
Front-end разработчик



Кирилл Гнездилов
Разработчик игровой
системы



Николай Прокудин
Ведущий Front-end
разработчик



Барбара Вторушина
Дизайнер



Настольная ролевая игра (НРИ) — вид ролевой игры, в которой участники устно описывают действия своих персонажей, опираясь на их особенности, и в котором успех действий зависит от системы правил.



Особенности

- Мастер (ведущий, ГМ) - связующее звено между игроками и миром;
- Каждый участник описывает действия и отыгрывает поведение персонажа;
- В НРИ возможно практически всё, достаточно обыграть это, чтобы не нарушать правила.



Игровая система

- Свод правил, которых придерживается ведущий и игроки;
- Служит основанием для генерации событий и случайностей.



Проблемы настольных ролевых игр

- Привязанность к месту, времени и человеку;
- Трудность игры для людей с плохо развитым воображением;
- Сложная система правил и подсчета данных;
- Отсутствие комплексного ПО для онлайн-сессий;
- изнашиваемость материала.



Краткое описание идеи

The Twelve - уникальное web-приложение основанное на одноименной НРИ.

Особенности:

- Новая и революционная игровая система;
- Проходит в виде онлайн-сессий;
- Снабжена всем необходимым инструментарием;
- Возможность играть как и с реальным ГМ, так и чат-ботом;
- Включает систему визуализации местности со слов ГМ (система распознавания речи).



Целевая аудитория


- Игромены;
- Любители игр (видеоигр, ролевых игр и настольных игр);
- Хипстеры.



- Реклама в социальных сетях ;
- Сарафанное радио (из уст в уста);
- Школа Мастеров "Котолич" ;
- Реклама в антикафе;
- Реклама на специализированных YouTube - каналах;
- Специализированные выставки (игровые);
- Реклама в магазинах настольных игр.



Как
о нас
узнают?



Предостав-
ление
продукта

Через сайт игры посредством любого интернет-браузера.

Отношения с клиентами

- Через социальные сети (Группы в ВК, Facebook и т.д.)
- Анкетирование игроков из НРИ;
- Обратная связь в игре.



Рынок и конкуренты

- Виртуальные столы;
- Специфичный сценарный софт;
- Софт для работы с картами приключений;
- Онлайн-генератор персонажей для D&D ;
- RPG-игры ;
- Симулятор настольных игр ;
- Мобильные приложения .



Уникальная игровая система:

- автогенерация изображения со слов ГМ,
- возможность играть с чат-ботом (игра без ГМ),
- возможность играть не выходя из дома,
- отсутствии изнашиваемых материалов (листы бумаги),
- постоянно пополняемые готовые сценарии, система рангов,
- не нужно производить сложные расчеты самостоятельно,
- не нужно помнить все правила.



Приложение БЕСПЛАТНОЕ;

Заработок на системе монетизации;

Что можно купить в игре:

- Подписка на ХАРДКОР режим;
- Увеличение числа персонажей;
- Отображение на персонаже игрового шмота (одежды);
- Предыстория с бонусом;
- Особая стилистика игры;
- Особые расы;
- Дополнительный опыт за сессию (10%);
- ГМ разработка.



Спиральная стратегия



1. Лист персонажа;
2. Панель для ГМ;
3. Виртуальный стол;
4. Внедрение нейросети и сервисов.



Что мы будем иметь по итогу

- Игровая система

- Web - приложение, в котором есть:

- *Возможность генерации любого персонажа, мира, окружения и сюжета в рамках данной системы;

- *Генерация онлайн-сессий с другими персонажами и ГМ.

Перспектива:

- Создание мобильного приложения;

- Локализация (выход на англоязычный рынок);

- Интеграция существующих игровых систем.



Метрика

	Пессимистический прогноз	Среднее	Оптимистический прогноз
User Acquisition	500000	500000	500000
Conv Reg	10,00%	15,00%	25,00%
Registration	50000	75000	125000
Conv Pay	3,00%	15,00%	30,00%
Buyers	15 000	75 000	150 000
Av Price	\$10,00	\$10,00	\$10,00
APC	3	4	5
ARPPU	\$30,00	\$40,00	\$50,00
CPA	\$1,00	\$2,00	\$1,00
ARPU (LTV)	\$0,90	\$6,00	\$15,00
Marketing costs	\$500 000	\$1 000 000	\$500 000
COGS			
Revenue	\$450 000	\$3 000 000	\$7 500 000
Profit	-\$50 000	\$2 000 000	\$7 000 000

Цели инвестиций

- Найм квалифицированного back-end разработчика ($\sim 1000 \$ * 6 \text{ мес} = 6000 \$$)
 - Найм специалиста по нейросетям ($\sim 1100 \$ * 6 \text{ мес} = 6600 \$$)
 - Регистрация домена (10\$)
 - Аренда облачного пространства ($\sim 60 \$ * 6 \text{ мес} = 360 \$$)
 - Расходы на маркетинг ($\sim 1500 \$$)
 - Регистрация ООО ($\sim 100 \$$)
 - Аренда помещения + Коммунальные расходы ($\sim 100 \$ * 4 \text{ мес} = 400 \$$)
 - Прочие непредвиденные расходы ($\sim 2500 \$$)
- Итого: $\sim 20\ 000 \$$

Предполагаем: за 5 месяцев работы приложения привлечет 500 000 игроков.
Выручка составит 100 000\$.



Итог

Спасибо за внимание!

Мы открыты для Ваших вопросов.

Руководитель проекта (Анжелика):
Satishur_aa_14@mf.grsu.by
+ 375298878582
@_sangelika_