



Проект по созданию игры

Над проектом работали:

Даниил Семичев

Валентина Коновалова

Даниил Лёгкий

Ярослав Богомолов

Николь Грибовская

165п/2020 ©

Вывести новый
продукт на
рынок

Узнаваемость
бренда

Big
concept



Порабощение мира

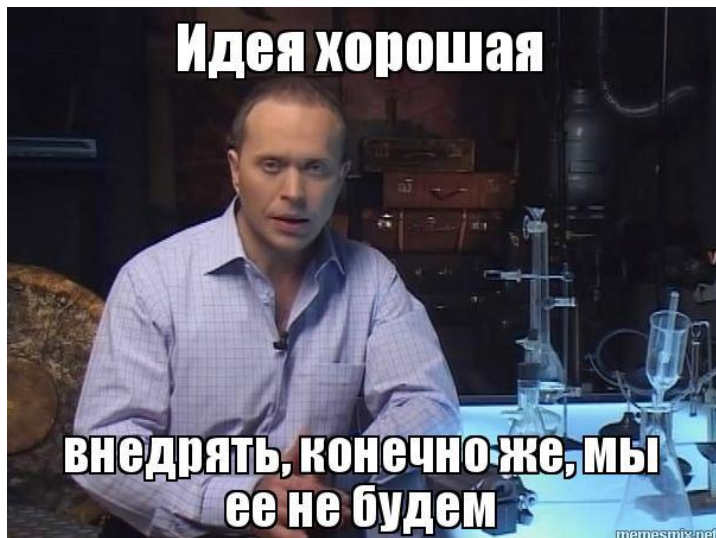
Привлечение
аудитории

Продвижение

Основная идея:

Создание оригинальной, кроссплатформенной игры с захватывающим сюжетом для широкой аудитории.

Что бы каждый мог отдохнуть от работы/учебы в течении дня со своего смартфона или погрузиться в атмосферное прохождение со своего компьютера/консоли после тяжелого трудового дня.





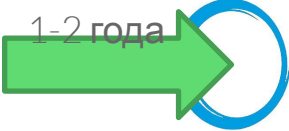


Задачи

Задачи:

- 1) Определить целевую аудиторию
- 2) Проанализировать рынок
- 3) На основе полученных данных разработать сюжет игры
- 4) Создание игры (Звук, Графика, Геймплей)
- 5) Протестировать (сейчас, и еще в конце – Тестировать долго и счастливо)
- 6) Внедрить на рынок
- 7) Заняться продвижением (НУЖНО МНОГО РЕКЛАМЫ)
- 8) Создать ее аналоги на других платформах
- 9) Синхронизировать игру на разных платформах



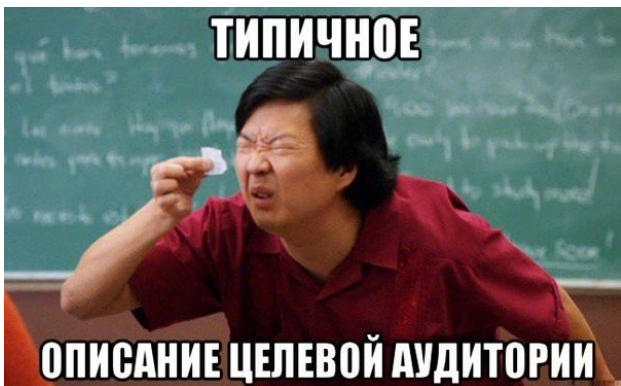
Планирование

- 1) Определение целевой аудитории  3 дня
- 2) Анализ рынка  1-2 недели
- 3) Разработка сюжета и создание игры  1-2 года
- 4) Внедрение на рынок + реклама  по полгода
- 5) Исправление багов, работа над ошибками в сюжете, поддержка проекта (дополнения, ивенты, НОВЫЕ ФИЧИ) 



Целевая аудитория

- Целевой аудиторией игры будут люди в возрасте от 15 до 35 лет
- Пользователи Смартфона/ПК/Консоли



Анализ рынка

- Оценка предпочтений пользователей – 2-3 дня
- Оценка конкурентов и рисков – 2-3 дня
- Поиск возможностей продвижения – 2-4 дня
- Выбор платформы – 1-3 дня



Проработка сюжета, аудио и программная разработка

Сюжет +

Геймплэй

От 3 до 6 месяцев

≈20т.р/мес



Звуковое
сопровождение



≈1-3 мес

≈10т.р

Графический дизайн

От 2 до 12 месяцев

≈30т.р/мес





Desktop/ console project

Сначала игра увидит свет с
экранов ПК бояр и
пользователей консолей



iPhone/ Android project

А возможно* мы выпустим
ее и на iPhone или Android

*Мы сами еще не знаем

Тестирование

- Альфа тест – 1 месяц
- Бета тест – 1-2 месяца



АЛЬФА-САМЕЦ



БЕТА-САМЕЦ



ПРЕ РЕЛИЗ САМЦА



САМЕЦ ПОСЛЕ
ВНЕСЕНИЯ ПРАВOK
ЗАКАЗЧИКА

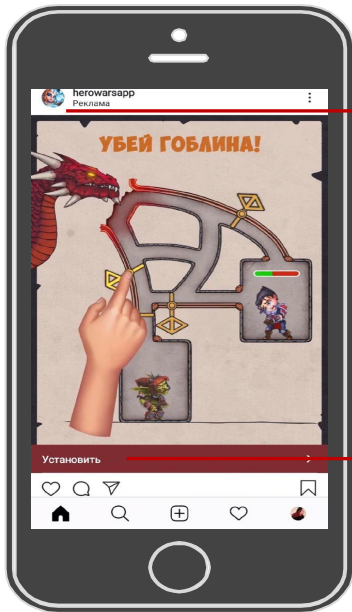


кампания

Социальные сети – 40 т.р

Блогеры/Летсплееры – 100т.р

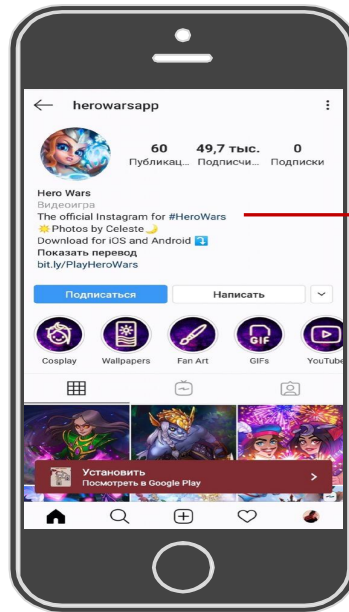
Выставки и фестивали – от 150 т.р



Реклама
в ленте

Переход для
скачивания

*Таргет
от 500 р до 10
тыс.р

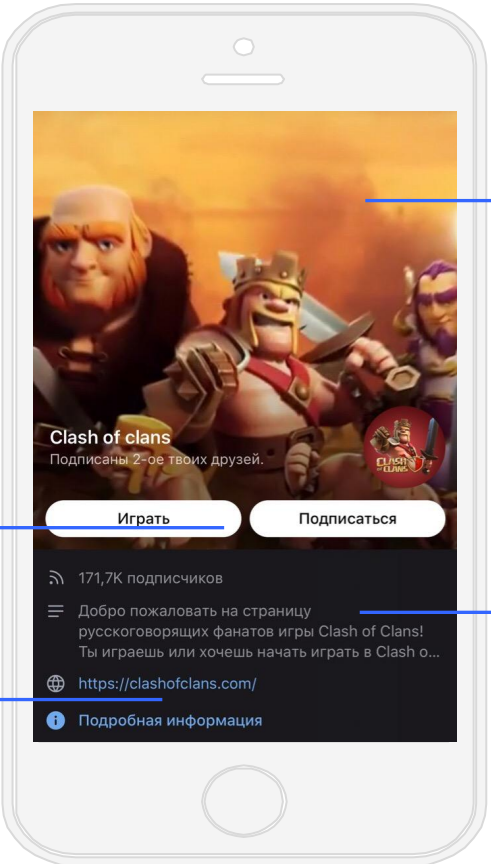


Рекламный
аккаунт

*Реклама у блогеров
от 2 тыс.р до 1,5 млн.
р



Instagram



Видео/картинка по сюжету

Ссылка для скачивания

Официальный сайт

Информация об оф.группе

❖ Реклама в новостной ленте до 15 тыс.

❖ Содержание паблика до 15 тыс.

❖ Реклама в сообществах от 500р до 10 тыс.



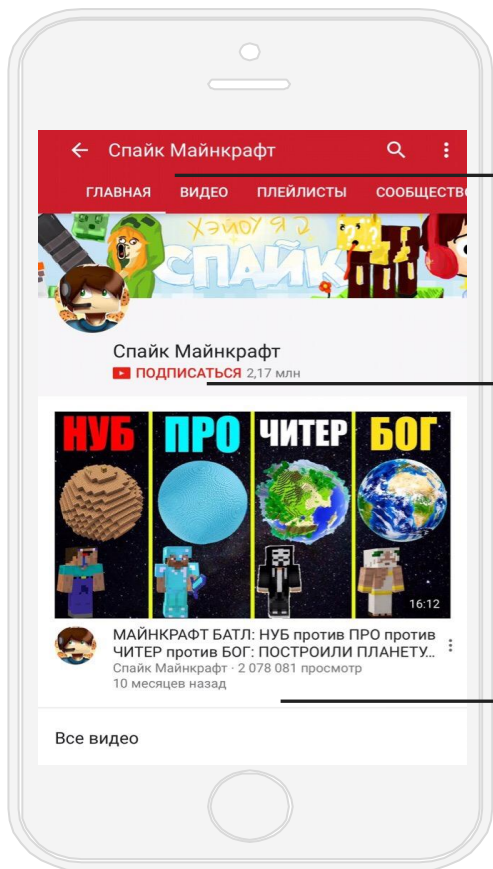
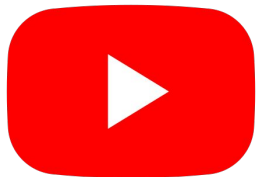
Название бота

Описание

Что умеет этот бот?
Каждый квест — это *бесплатная* игра-экскурсия по твоему городу, в которой ты получаешь задания в Telegram

Интерфейс

Реклама у блогера
от 500р до 100тыс.



Название
канала

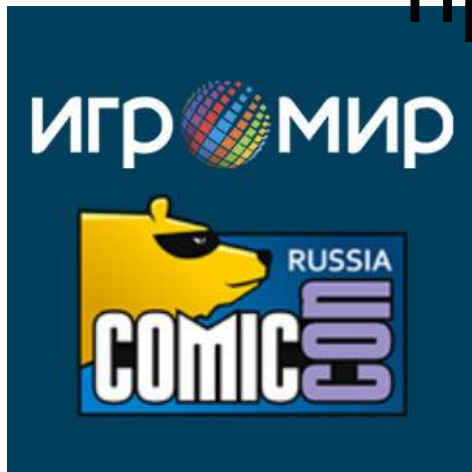
Количество
подписчиков

Видео
прохождения
игры

❑ Реклама
у блогера/летсплейщика
от 500р до 300 тыс.

Offline

ПРОДВИЖЕНИЕ



Организация
тематических вечеров*

- печатные материалы от 300тыс.
- информация на оф. сайте

Стенды/рекламные
щиты от 11тыс. за
1м²

*требуется доп. умение «Реклама для евреев»

Бюджет проекта



- Реклама 50%
- Прочие расходы 15%
- Разработка 35%



Остались
вопросы?



- Мы в ВК