

# 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

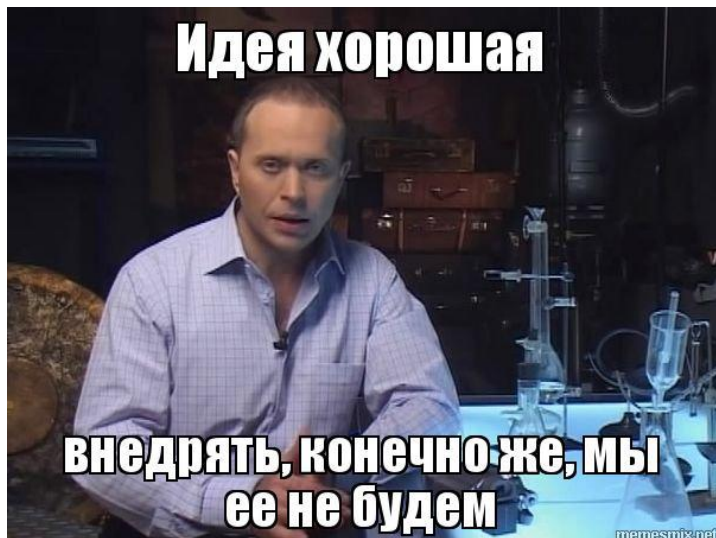
Привлечение  
аудитории

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

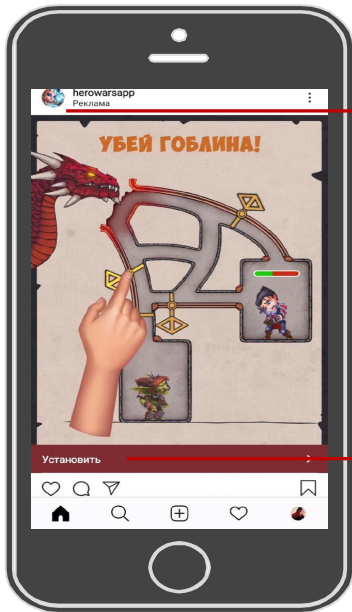


# кампания

Социальные сети – 40 т.р

Блогеры/Летсплееры – 100т.р

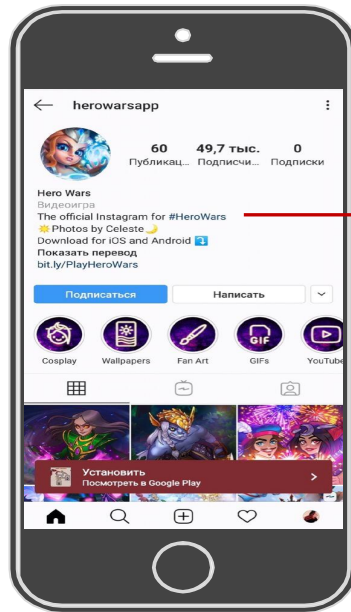
Выставки и фестивали – от 150 т.р



Реклама  
в ленте

Переход для  
скачивания

\*Таргет  
от 500 р до 10  
тыс.р

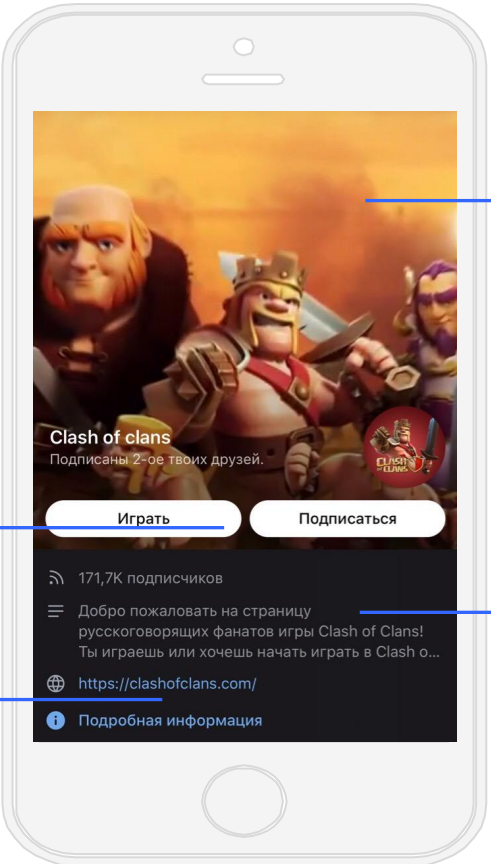


Рекламный  
аккаунт

\*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.



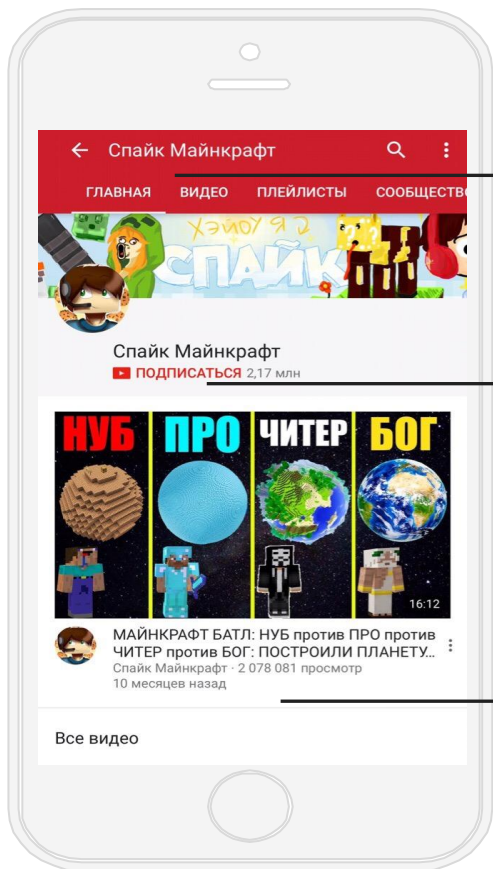
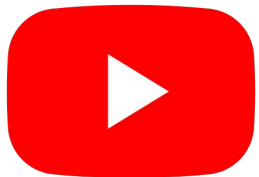
Название бота

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  
1м<sup>2</sup>

\*требуется доп. умение «Реклама для евреев»

# Бюджет проекта



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



Остались  
вопросы?



- Мы в ВК