МАСТЕР-ГРУППА «ХРАНИТЕЛИ СНОВ»

БИЗНЕС-ИДЕЯ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В СОЗДАНИИ В СОЗДАНИИ МАСТЕР ГРУППЫ, КОТОРАЯ БУДЕТ ОРГАНИЗОВЫВАТЬ МАСШТАБНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ НА ТЕРРИТОРИИ МО.

Данный формат игр позволит участникам на время абстрагироваться от реального мира переживая судьбу своего персонажа в любимых вселенных основанных на книгах, фильмах, сериалах и играх.

МАСТЕР ГРУППА- КОСТЯКОМ ПРОЕКТА ЯВЛЯЕТСЯ САМА МАСТЕР ГРУППА, ЧЛЕНЫ КОТОРОЙ ОТВЕЧАЮТ ЗА ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ИГР, СОЗДАНИЕ СЮЖЕТА, ДЕКОРАЦИЙ И КОСТЮМОВ ДЛЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ- КВЕСТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ (NPC).

ТАК ЖЕ МАСТЕР ГРУППА ПРОВОДИТ ИССЛЕДОВАНИЯ КАКОЙ СЕТТИНГ АКТУАЛЕН И КАКИЕ МЕХАННИКИ ПРИЯТНЫ ИГРОКА, ПОСЛЕ ЧЕГО СОЗДАЁТСЯ ПРОЕКТ (ИГРА) СО СВОИМИ ПРАВИЛАМИ И ИСТОРИЕЙ, НА КОТОРУЮ ПО СРЕДСТВАМ РЕКЛАМЫ ПРИГЛАШАЮТСЯ ИГРОКИ.

РЕАЛИЗАЦИЯ- ИГРЫ БУДУТ ПРОХОДИТЬ НА ОТКРЫТЫ ПЛОЩАДКАХ АРЕНДОВАННЫХ В МО СПЕЦИАЛЬНО ПОДГОТОВЛЕННЫХ И АНТУРАЖНО ЗАДЕКОРИРОВАННЫХ МАСТЕР ГРУППОЙ ПОД СЕТТИНГ ПРЕДСТОЯЩЕЙ ИГРЫ.

Целевую аудиторию

составляют люди в возрасте от 16 до 45 лет. Главной группой посетителей подобных игр в современном мире являются студенты, офисные работники и другие люди чей образ жизни связан с повседневной рутиной – ролевая игра для них способ раскрасить жизнь и наполнить её захватывающими эмоциями. А так же завести новые знакомства и найти едеиномышленников

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СХЕМА УПРАВЛЕНИЯ:

ДОЛЖНОСТИ ВНУТРИ МАСТЕР ГРУППЫ ЧЁТКО РАСПРЕДЕЛЕНЫ, НО ЗАДАЧИ КАЖДОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ И КОНКРЕТНОГО МАСТЕРА ЗАЧАСТУЮ ПЕРЕПЛЕТАЮТСЯ С ОСТАЛЬНЫМИ УЧАСТНИКАМИ ГРУППЫ.

ГЛАВМАСТЕР: РУКОВОДИТ ВСЕЙ ГРУППОЙ. ЕГО ЗАДАЧА СФОРМИРОВАТЬ ОСНОВНУЮ КОНЦЕПЦИЮ СЛЕДУЮЩЕГО ПРОЕКТА И НАЙТИ ПЛОЩАДКУ ДЛЯ ЕГО РЕАЛИЗАЦИИ. ОН ЖЕ РУКОВОДИТ НАПИСАНИЕМ СЦЕНАРИЯ, СОЗДАНИЕМ КВЕСТОВ.

ТЕХ СПЕЦИАЛИСТЫ: ЕСЛИ НА ИГРЕ НЕОБХОДИМО ЭЛЕКТРОННОЕ ИЛИ ДРУГОЕ СПЕЦИАЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, КОТОРОЕ НУЖНО И ПОДДЕРЖИВАТЬ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ – ЭТО ЗАДАЧА ТЕХНИКОВ.

ДЕКОРАТОРЫ И АКТЁРЫ: ЭТИ ЛЮДИ ОТВЕЧАЮТ ЗА АНТУРАЖ. ИХ ЗАДАЧА СОЗДАТЬ ВСЕ НЕОБХОДИМЫЕ ДЕКОРАЦИИ И ПОСТРОЙКИ ДЛЯ ИГРЫ, А ТАК ЖЕ ПОДГОТОВИТЬ КОСТЮМЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ КОТОРЫЕ БУДУТ СОЗДАВАТЬ АТМОСФЕРУ ИГРЫ.

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР: КОМПЛЕКСНО РУКОВОДИТ ПРОДАЖАМИ, ЗАКУПКАМИ, ЛОГИСТИКОЙ И МАРКЕТИНГОМ.

ФОТОГРАФ: ПРИЯТНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ ИГРОКОВ И ФОТОГРАФИИ ВСЕГДА ДОБАВЛЯЮТ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЭМОЦИЙ СООБЩЕСТВУ И ПОМОГАЮТ ПРОДВИГАТЬ ПРОЕКТЫ МАСТЕР ГРУППЫ

ПРОДВИЖЕНИЕ ПРОЕКТА

ПРОДВИЖЕНИЕ БУДЕТ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПРИ ПОМОЩИ РЕКЛАМЫ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ НА СТРИМИНГОВЫХ СЕРВИСАХ И БЛОГЕРОВ. БОЛЬШУЮ ПОМОЩЬ В РАСПРОСТРАНЕНИИ ОКАЖЕТ ТОТ ФАКТОР ЧТО СООБЩЕСТВО РОЛЕВИКОВ ОЧЕНЬ ПЕРЕПЛЕТЕНО. НА ПОДОБНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ СОБИРАЮТСЯ КОМАНДАМИ ДО 50 ЧЕЛОВЕК. ПОЭТОМУ НОВОСТЬ О РОЛЕВЫХ ПРОЕКТАХ РАЗЛЕТАЕТСЯ СО СКОРОСТЬТЮ ЛЕСНОГО ПОЖАРА ПРИВЛЕКАЯ ДАЖЕ ЛЮДЕЙ СО СТОРОНЫ.

СОСТАВЛЕНИЕ ПЛАНА РАСХОДОВ:

ПОСТОЯННЫЕ РАСХОДЫ:

ЗАРАБОТНАЯ ПЛАТА РАБОТНИКАМ:
ГЛАВМАСТЕР – 25 000 РУБ
ТЕХ СПЕЦИАЛИСТЫ –30 000 РУБ.
ДЕКОРАТОРЫ И АКТЁРЫ– 24 000 РУБ.
КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР– 10 000 РУБ.
ФОТОГРАФ– 10 000 РУБ.
РАСХОДЫ НА СОДЕРЖАНИЕ ОБОРУДОВАНИЯ: 20 000 РУБ

РАСХОДЫ ПО НЕОБХОДИМОСТИ:

РЕКЛАМА - 30.000 Р.

РЕСУРСЫ ДЛЯ ДИЗАЙНА — 150.000 Р.
АРЕНДА ПЛОЩАДКИ- 50.000Р

РАБОТА СО СТОРОННИМИ ГРУППАМИ

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ РАЗВИТИЯ НАШЕЙ ГРУППЕ БУДЕТ ПОЛЕЗНО РАБОТАТЬ В СВЯЗКЕ С БОЛЕЕ ОПЫТНЫМИ МАСТЕР ГРУППАМИ, ЭТО ПОМОЖЕТ САМИМ ЧЛЕНАМ ГРУППЫ НАБРАТЬСЯ ОПЫТА У СТАРШИХ ТОВАРИЩЕЙ И ЗАЯВИТЬ О СЕБЕ СРЕДИ СТОРОЖИЛ СООБЩЕСТВА ЧТО В ДАЛЬНЕЙШЕМ СИЛЬНО ПОМОЖЕТ С ПРОДВИЖЕНИЕМ.

Анализ рынка

Исследование рынка показало, что существует потребность в заинтересованной и активной мастер группе, которая стремится развиваться и удивлять игроков новыми качественными и проработанными играми. Это происходит по тому, что людей стремящихся отдохнуть активно при этом желающих отправится в любимую вселенную всё больше. У них есть средства и возможности для создания своего образа, но нет большого количества мастер групп готовых реализовать проекты по различным вселенным. Зачастую мастер группы стараются закрепится в определённом жанре и перестают после этого развиваться.

Основная цель первого года производственной деятельности заключается в том, чтобы зарекомендовать себя как активную и продуманную группу мастеров срамящуюся создавать яркие впечатления для своих игроков. В конце концов, мы ожидаем, что станем мастер группой с высокой репутацией в сообществе ради игр которой люди будут преодолевать большие расстояния и создавать яркие образы.

КОНКУРЕНЦИЯ

НА СОВРЕМЕННОМ РЫНКЕ НЕ ТАК МНОГО МАСТЕРСКИХ КОТОРЫЕ БЫЛИ БЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СЕРЬЁЗНЫМИ КОНКУРЕНТАМИ. МНОГИЕ ИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ МАСТЕРОВ УЖЕ ПОТЕРЯЛИ ПОТЕНЦИАЛ РАЗВИТИЯ И НЕ УДИВЛЯЮТ ИГРОКОВ ЧЕМ-ТО НОВЫМ. КАЧЕСТВО ОТЫГРЫША И ДЕКОРАЦИЙ У МНОГИХ ОСТАВЛЯЕТ ЖЕЛАТЬ ЛУЧШЕГО, ЧТО НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПОЛНОСТЬЮ ПОГРУЗИТСЯ В МИР ИГРЫ И ОТТАЛКИВАЕТ ИГРОКОВ.

МОЖНО ВЫДЕЛИТЬ НЕКОТОРЫЕ ФАКТОРЫ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ:

-КАЧЕСТВО СЮЖЕТА, МЕХАНИК И КВЕСТОВ
-КАЧЕСТВО ДЕКОРАЦИЙ И КОСТЮМОВ МАСТЕРОВ
-КАЧЕСТВО ОТЫГРЫША АКТЁРОВ И ОТБОР ИГРОКОВ НА ИГРУ
-ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И ОБЩЕНИЕ С ИГРОКАМИ ДЛЯ ВЫЯВЛЕНИЯ ПРОБЛЕМ И ПУТЕЙ РАЗВИТИЯ.