



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 МЕХАНИКИ
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
ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ



ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СХЕМА УПРАВЛЕНИЯ:

ДОЛЖНОСТИ ВНУТРИ МАСТЕР ГРУППЫ ЧЁТКО РАСПРЕДЕЛЕННЫ, 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 У 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 СКОРОСТЬЮ ПЕСНОГО ПОЖАРА ПРИВЛЕКАЯ ДАЖЕ ЛЮДЕЙ СО СТОРОНЫ.



СОСТАВЛЕНИЕ ПЛАНА РАСХОДОВ:

ПОСТОЯННЫЕ РАСХОДЫ:
ЗАРАБОТНАЯ ПЛАТА РАБОТНИКАМ
ГЛАВМАСТЕР — 25 000 РУБ.
ТЕХ СПЕЦИАЛИСТЫ — 20 000 РУБ.
ДЕКОРАТОРЫ И АКТЕРЫ — 24 000 РУБ.
КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР — 10 000 РУБ.
ФОТОГРАФ — 10 000 РУБ.
РАСХОДЫ НА СОДЕРЖАНИЕ ОБОРУДОВАНИЯ — 20 000 РУБ.
РАСХОДЫ ПО НЕОБХОДИМОСТИ:
РЕКЛАМА — 50 000 Р.
РЕСУРСЫ ДЛЯ ДИЗАЙНА — 150 000 Р.
АРЕНДА ПЛОЩАДИ: 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 НАБРАТЬ 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 МАСТЕР ГРУПП 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.