

МАРКЕТИНГОВЫЙ АНАЛИЗ ЦА

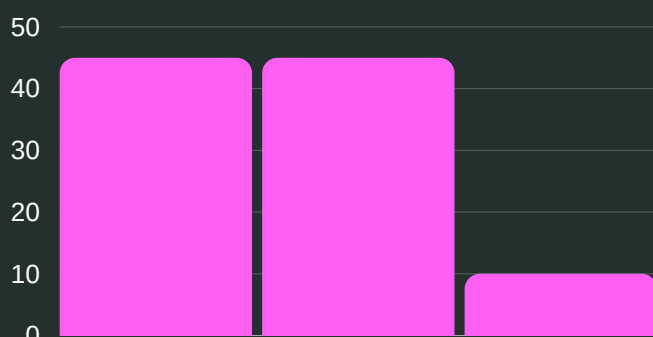
Целевая аудитория:

Более быстрый темп по сравнению с классическими играми подобного жанра обеспечивает такой охват аудитории

45% - от 16 до 24 лет

45% - от 25 до 45 лет

10% - от 46 лет и старше



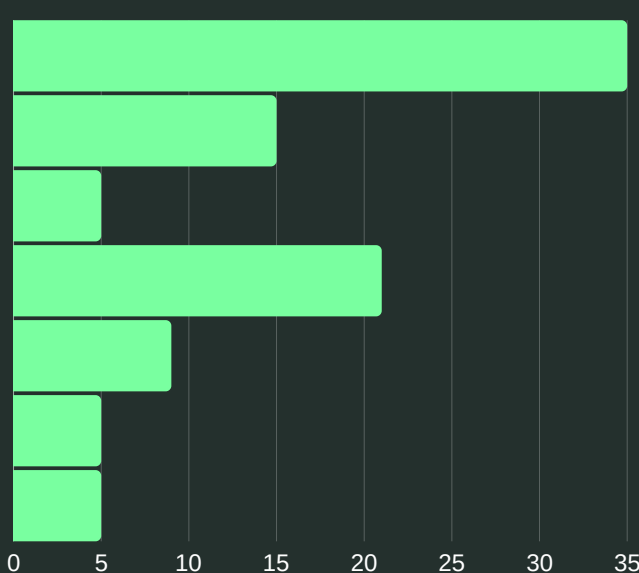
Устройства, на которых играют в подобные игры:

60% - ПК: 35% - Windows, 15% - Mac OS, 5% - другие операционные системы

20% - смартфоны: 15% - Android, 5% - iOS

10% - планшеты: 6% - Android, 4% - iOS

10% - консоли: 5% - PS, 5% - XBOX



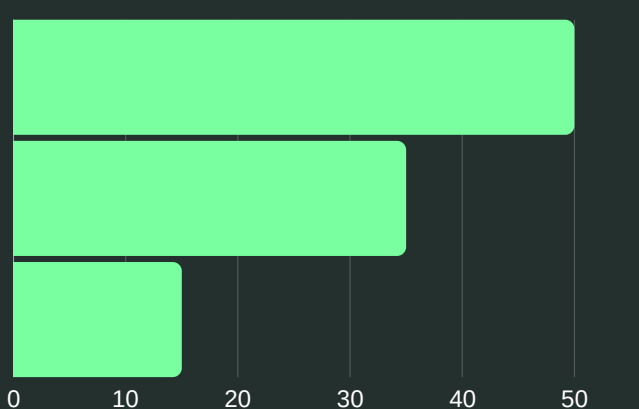
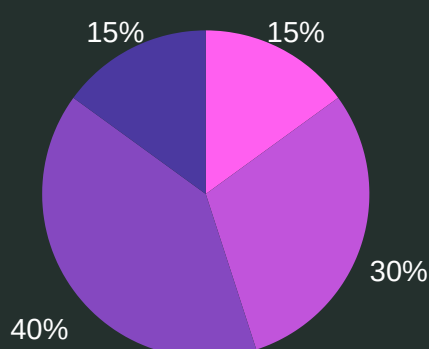
Среднее время проведённое в подобных играх(в неделю)

15% - 0-3ч

40% - 3-6ч

30% - 6-10ч

15% - 10+ч



Как часто играют(в месяц):

50% - 0-10 дней

35% - 11-20 дней

15% - 21-30 дней

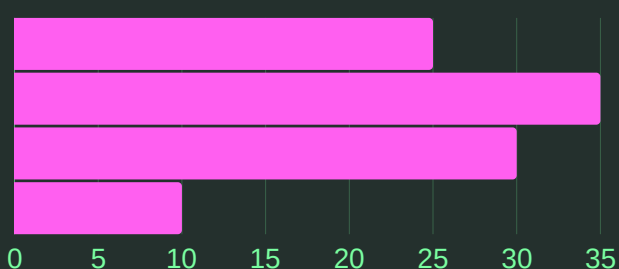
Сколько готовы тратить на покупки игры подобного жанга:

25% - до 10\$

35% - от 10 до 20\$

30% - от 20 до 35\$

10% - 35+\$



TOWER DEFENCE

ОБЪЕДИНЕНИЕ

SCI-FI

ВЗАИМНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ЖАНРА И СЕТТИНГА



Простой, не перегруженный геймпей



С детства всем понятная стилистика, узнаваемые предметы в окружении

Простая точка входа в индустрию игровых компьютерных развлечений, имеет большой охват аудитории

Визуальное разнообразие и богатство образов

Подходящий вариант взаимодействий для тех, кто любит принимать обдуманые решения, анализировать ситуацию

Концепция, позволяющая использовать практически любые возможные и невозможные миры, истории, технологии

Простота геймплея создаёт лёгкий и приятный игровой процесс, сеттинг научной фантастики позволяет фокусировать внимание игрока с помощью использования большого разнообразия визуально богатых игровых объектов, а так же использовать в игровом процессе большое множество механик, которые предоставляет сеттинг