

## **SkyCommunity projektas**

## **„SkyGames” projekto aprašymas**

## Turinys

1. Įvadas.....	3
2. Svetainės struktūra.....	3
3. Rinka.....	5
4. Išvados.....	7

# 1. Įvadas

Šiandien kompiuteriniai žaidimai yra tapę žodžių junginiu, kurie yra girdėti jau ne tik tiems, kurie turi kompiuterius, tačiau dažnai ir jo neturintis vartotojas yra bent kažkiek girdėjęs apie juos. Žinoma, kiekvienas iš jų turi savą nuomonę, dėl kompiuterinių žaidimų įdomumo, naudingumo ir t.t. Tačiau sunku būtų paneigti, kad kompiuteriniai žaidimai, kuo toliau tuo vis labiau tampa didesnę rinkos dalį užimančią pramogų industrijos dalimi. Atsiranda vis daugiau kompanijų, kurios ryžtasi dėti kitų kompanijų reklamą į savo kuriamų žaidybinių produktų, nes tokia reklama yra daug labiau tikslingesnė, orientuota į tam tikrą vartotojų grupę, kuri tikrai atkreips dėmesį į siūlomą produktą. Taip pat vyksta vis daugiau įvairių, kompiuterinių žaidimų turnyrų, kuriuose žaidėjai susitinka virtualiuose mūsų laukuose ir kaunasi, įrodinėdami, kad jie galbūt yra pranašesni už savo varžovus. Žymiausi tokie Lietuvoje organizuojami turnyrai yra WCG (*World Cyber Games*), bei ESWC (*Electronic Sport World Cup*). Be šių didžiųjų turnyrų Lietuvoje vyksta daug ir mažesnių, apie kai kuriuos nevisada lengva sužinoti. Todėl ir atsirado mintis, kad reikėtų sukurti svetainę (pavadinimas – „SkyGames“), kuri rūpintųsi informacijos pateikimu apie turnyrų organizavimą, jų dalyvius, bei suteiktų papildomų paslaugų paketą, kuris leistų įgyti dar daugiau patirties bei įvairiausių pranašumų.

Šiuo metu šis projektas turėtų milžinišką potencialą, nes nėra nei vienos svetainės tiek Lietuvoje, tiek ir centrinėje Europoje, kuri užsiimtu panašia veikla, todėl manome, kad svetainė turėtų milžinišką rinką, kuri būtų netik joje naudotoja, bet ir jos paslaugų pirkėja.

## 2. Svetainės struktūra

„SkyGames“ tinklalapį sudarys 5 pagrindinės dalys (1 pav.):

- Naujienos
- Turnyrai
- Parduotuvė
- Klanai
- Serveriai
- Žaidėjai

Naujienos skiltyje bus skelbiamos naujienos susijusios su tinklalapio veikla, bei svarbūs turnyrų, bei klanų pranešimai, kurie bus imami iš analogiškų skilčių esančių prie pasirinkto turnyro bei klano. Į pasirinkto turnyro naujienų skiltį, galės rašyti tik jo organizatoriai, o į pasirinkto klano naujienų skiltį galės rašyti tik jo nariai. O įdomiausias naujienas iš visų skilčių stengsis surinkti ir sudėti į pagrindinį puslapį svetainės administratoriai. Todėl svetainė turėtų būti, gana dažnai atnaujinama.

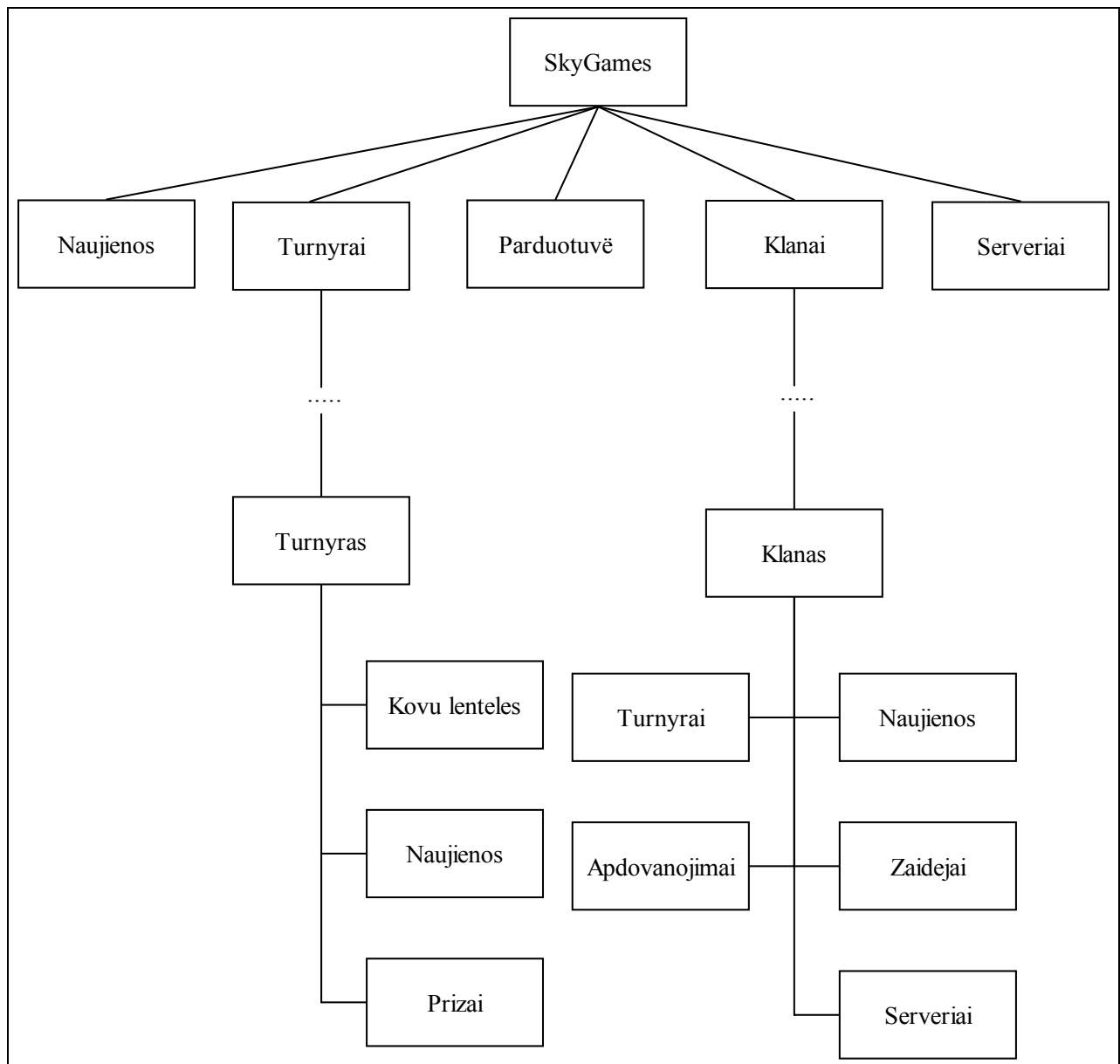
Turnyrus galės organizuoti kiekvienas, kuris tik norės, tačiau bus dvi sąlygos:

1. reikės kad į turnyrą užsiregistruotų bent 60% dalyvių, savaitės laikotarpyje
2. reikės užsimokėti turnyro registracijos mokestį, kuris priklausys nuo žaidėjų skaičiaus, bei turnyro tipo.

Pirmoji sąlyga padės užsitikrinti, kad nebūtų turnyrų sąrašė turnyrų vaiduoklių, o antroji be to, kad leis prafiltruoti visus nerimtesnius turnyrus, leis šiek tiek gauti tinklalapiui ir pajamų.

Turnyrai bus skirstomi į:

- leiderius (*ladders*) – virtualūs, pastovūs turnyrai, kurių organizatoriais dažniausiai būtų būtent SkyGames komanda)



1 pav. „SkyGames“ tinklalapio schema

- gyvi (*live*) turnyrai, kurie vyktų realiai, kokiose nors interneto klubuose; „SkyGames“ būtų naudojama kaip pagalbinė priemonė, leidžianti lengviau tvarkyti reikalus susijusius su turnyro organizavimu.
- uždari (*closed*) turnyrai, leistų varžytis tik tiems žaidėjams, kurie gautų pakvietimą juose dalyvauti
- atviri (*open*) turnyrai leistų dalyvauti juose kiekvienam, kuris tik panorėtų.

Be šio skirstymo turnyrai, bus skirstomi ir į paremtus (*sponsored*), bei paprastus turnyrus. Paremti turnyrai būtų rodomi aukščiau virš visų kitų ir turėtų atitinkamą atributiką.

Parduotuvė būtų vieta, kurioje būtų įmanoma nusipirkti įvairių kompiuterio priedų, skirtų žaidimams, bei įvairių žaidimų. Nebūtina patiems vežti į Lietuvą iš užsienio prekių, užtektų surasti

kompanijų partnerių, kurios sutiktų, kad jų prekės su kelių procentų antkainiu būtų pardavinėjamos šioje virtualioje parduotuvėje.

Klanai skyrelis bus skirtas pateikti informaciją apie susibūrusius žaidėjų kolektyvus, bandančius siekti pergalių tais pačiais vardais. Kiekvienas žaidėjas galėtų tiek ir peržiūrėti kiekvieno užsiregistravusio klanų informaciją, apie dalyvavimus įvairiuose turnyruose, žaidėjus, turimus serverius, gautus apdovanojimus, tiek ir pasiūlyti kokiam nors pasirinktam klanui tapti jo nariu. Kiekvienas klanas taip pat turėtų galimybę, pasiūlyti pasirinktam žaidėjui(-ams), tapti jo nariu.

Kiekvienas klanas galėtų rašyti apie save naujienas, pranešti apie turimus serverius, o visa kita informacija būtų automatiškai sugeneruojama, pagal klanų atstovų veiksmus kituose tinklalapio dalyse.

„Žaidėjų“ skiltis būtų analogiška „Klanų“ skilčių struktūrai, ir veikimui, tačiau ten šeimininkas būtų jau tik pats žaidėjas.

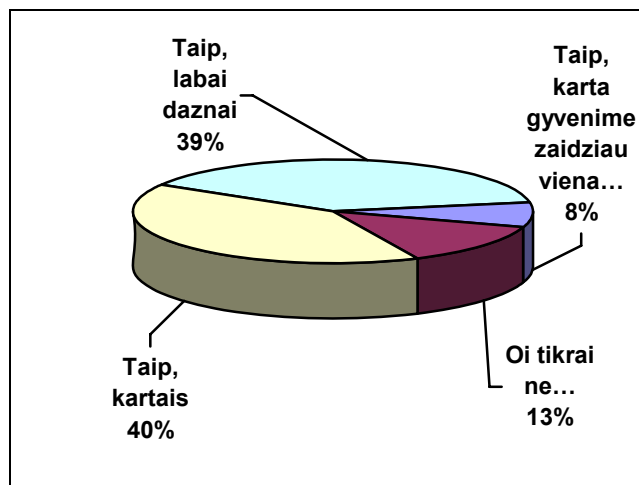
„Serveriai“ skyrelyje būtų pateikiama informacija apie serverius, kuri būtų pateikiama surinkus ir apibendrinus informaciją iš klanų bei žaidėjų serverių skiltelių. Čia tiek registruoti tinklalapio vartotojai, tiek ir ne galėtų rasti informacijos kur būtų galima pažaisti, taip pat šioje srityje bus galima ir išsinuomoti (jei, žinoma, bus tik tokia galimybė). Keli procentai, naudojantis tokia nuoma, atitektų „SkyGames“ tinklalapio pelnui.

### 3. Rinka

Iš ties yra labai sunku numatyti, kokia reali šio projekto naudotojų paslaugų rinka, tačiau bandysime numatyti, koks yra galimas vartotojiškumas šioje rinkoje.

Galimą vartotojų rinką yra numatoma, naudojantis apklausų duomenimis, gautais naudojantis Apklaus.lt, bei SkyCommunity.lt duomenimis. Šiose apklausose dalyvavusiųjų skaičius yra artimas 200, todėl jau yra įmanoma spręsti apie bendras tam tikras rinkos tendencijas, tačiau reikėtų atsižvelgti ir į tai, kad šiose apklausose dažniausiai dalyvavo žmonės, kurie rimtai domisi kompiuteriniais žaidimais, todėl apklausų rezultatai gali būti šiek tiek iškreipti.

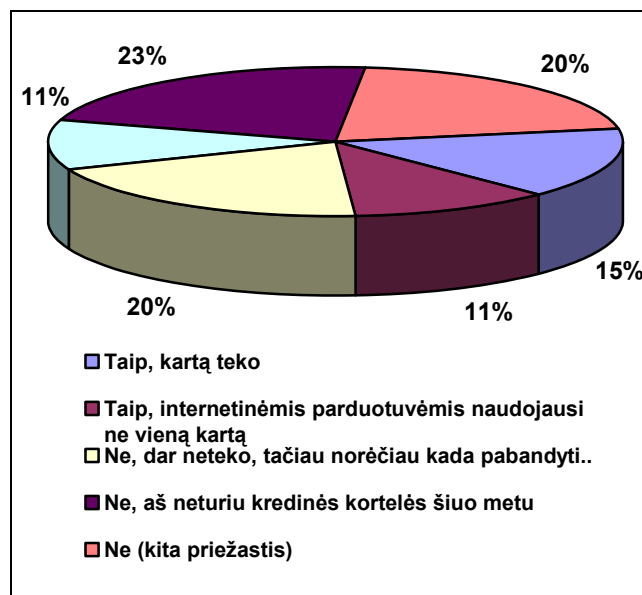
Šiuo metu vidutinis pasaulinis originalių žaidimų pirkėjų amžius yra apie 25 metus, tačiau šis vidurkis pamažu mažėja, nes auga naujos vartotojų kartos, kurios nebeįsivaizduoja savo gyvenimo be kompiuterinių žaidimų, tačiau kad tokius žaidimus būtų galima žaisti vis dažniau susiduriama su problemomis, kurios suteikia papildomo vargo žmonėms, naudojantiems neoriginalias žaidimų versijas. Pavyzdžiui: jeigu vartotojas nori pažaisti „Unreal Tournament 2004“ žaidimą internetu, jis būtinai turi įvesti gerą CD raktą (CD-Key), nes kitaip bus neparodytas oficialių serverių sąrašas. Ar CD raktas (CD-Key) yra geras nustatoma tikrinant jį pagrindiniame serveryje, kuriame yra saugomi žaidimų serverių sąrašai. Todėl jeigu šis vartotojas norėtų išvengti tokių problemų, jam tektų nusipirkti originalią žaidimo kopiją. O tai, žinoma, padeda parodyti vartotojui ir originalių programinių produktų vartojimo gerus ypatumus tiek žiūrint iš asmeninės pusės, tiek žiūrint ir iš leidėjų, bei kūrėjų pusės.



2 pav. SkyCommunity vartotojų požiūris į žaidimus

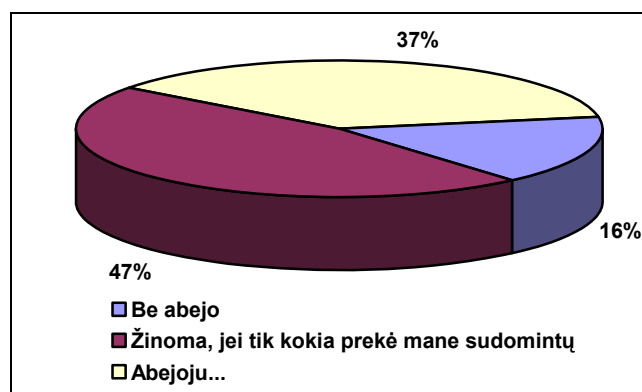
SkyCommunity.lt tinklalapio vartotojai vienoje apklausoje (2 pav.) parodė savo požiūrį į kompiuterinius žaidimus: net 39% žaidžia kompiuterinius žaidimus labai dažnai, o 40% nepraleidžia nei vienos progos, kai tik būna tokia galimybė, 13% išviso netik nežaidžia kompiuterinių žaidimų, bet ir nebandė, o 8% sako, kad kartą žaidė vieną savo gyvenime, bet didelio potraukio jiems kaip ir nejaučia. Todėl galima sakyti, kad SkyCommunity.lt vartotojai galėtų būti taip pat ir puikiais „SkyGames“ tinklalapio lankytojais.

Dalyvavusieji kitoje apklausoje, surengtoje Apklausa.lt svetainėje, prisipažino, kad net 26% kažkada yra pirkę kažką internetu (3 pav.), taip pat 20% norėtų išbandyti šį pirkimo būdą. 23% sako, kad iki šiol dar nėra pirkę, nes neturi kreditinės kortelės, tačiau juk internetinė prekyba vien kortelėmis neapsiriboja; galima rasti ir kitų atsiskaitymo būdų, kurie tenkintų tiek pardavėją, tiek ir pirkėją. Likę 20% savo nepirkimą grindžia kitomis priežastimis.



3 pav. Polinkis pirkti internetu

Kitame apklausos klausime (4 pav.), kuriame klausiama „Ar naudotumėtes žaidimų parduotuvę?“, net 16% atsakė „Be abejo“, o net 47% atsakė „Žinoma, jei tik kokia prekė mane sudomintų“. 37% abejoja ar jie pirktų ką nors tokioje parduotuvėje išvis. Todėl gaunasi, kad visiškai įmanoma, kad šioje parduotuvėje pirktų 4-16% visų tinklalapio vartotojų, kas tikrai padėtų projektą padaryti ne tokį nuostolingą, bet ir gauti galbūt net ir pelno.

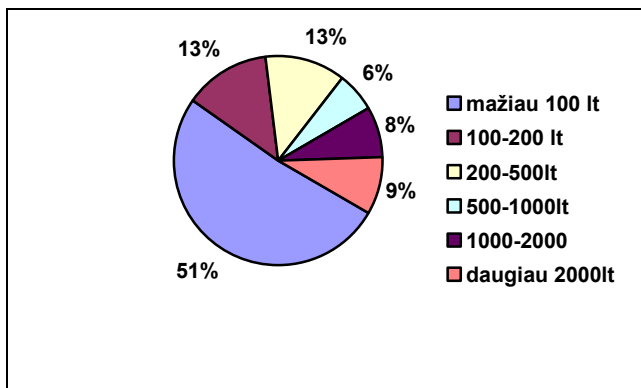


4 pav. Parduotuvės žaidėjams vartojiškumas

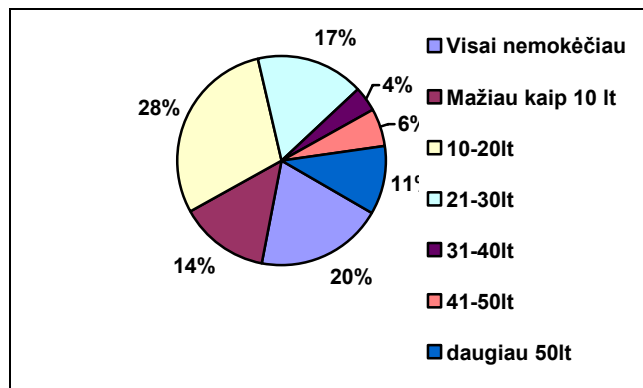
Tačiau dar nebuvo kalbėta, kaip su galimos publikos finansiniais reikalais, t.y. kokias jie gauna mėnesines pajamas. Kadangi dauguma galimų tinklalapio vartotojų būtų moksleiviai, jų pajamos yra dažnai mažiausios, todėl ir nekeista, kad net 51% visų apklausoje dalyvavusiųjų (5 pav.) prisipažino, kad gauna mažiau kaip 100 lt į mėnesį. Po 13% - nuo 100 iki 200lt ir nuo 200lt iki 500 lt. Net 24% gauna daugiau kaip 500lt per mėnesį.

Kad „SkyGames“ netik parduotuvė susilauktų kokio nors populiarumo, bet ir turnyrų organizavimas, bei informacijos apie juos pateikimas, galima spręsti, nes net 53% entuziastingai palaiko idėją dėl turnyrų organizavimo (8 pav.), o net 66% sutiktų ir susimokėti, jeigu būtų kokie nors prizai (6 pav.).

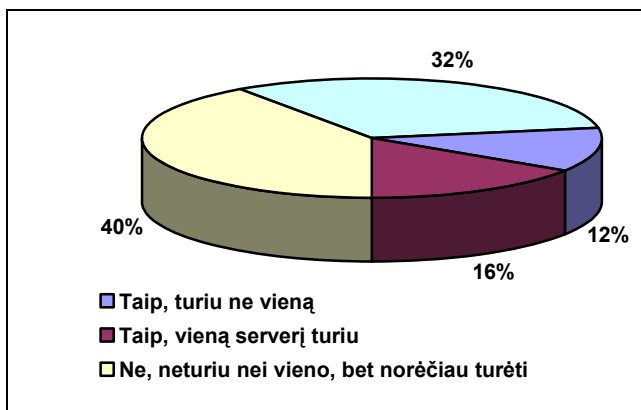
Serverių nuoma, taip pat susilauktų šio tokio populiarumo, nes net 40% galimų vartotojų norėtų turėti nuosavą žaidimų serverį (7 pav.).



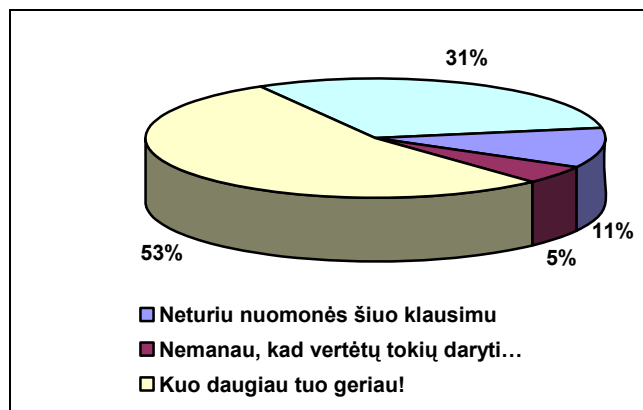
5 pav. Mėnesinės pajamos



6 pav. Maksimali on-line turnyro dalyvio suma



7 pav. Serverio turėjimas



8 pav. Poreikis organizuoti On-Line turnyrus

## 4. Išvados

„SkyGames“ turi galimybių tapti tiek komerciškai sėkmingu projektu, tiek ir patenkinti visų kitų vartotojų lūkesčių, bei poreikius kai kurioms virtualioms pramogoms. Šis projektas gali tapti ir mokykla tų, kurie laimėtų įvairius prizus didžiuosiuose konkursuose (pvz. WCG).

Taip, iš ties daug numatomų privalumų turi šis tinklalapis, tačiau kaip su trūkumais? Trūkumų jis turi nedaug: pagrindinis – nepaisant išvardintų apklausų rezultatų yra rizikingas sprendimas, pradėti kurti tokį portalą, nes sunku numatyti tikslią jo rinką, bei investicijas. Tačiau sėkmės atveju galima jį išplėtoti dar labiau. Kas tikrai vilioja.