|  |  |
| --- | --- |
| Marketing Requirements |  |
| **Название**: Dreamer  **Дата изменения:** 15/05/2019 | **Организация**: Event Horizon  **E-Mail**: dreamerprojectmain@gmail.com |

**Оглавление**

1. БИЗНЕС-ВОЗМОЖНОСТИ.. 3

1.1. БИЗНЕС-ЦЕЛЬ. 3

1.2. ПРОБЛЕМА РЫНКА.. 3

1.3. ДОСТУПНЫЕ НА ДАННЫЙ МОМЕНТ РЫНОЧНЫЕ РЕШЕНИЯ.. 3

1.4. ПРЕИМУЩЕСТВА И ВЫГОДА ДЛЯ КЛИЕНТОВ.. 3

2. СТРАТЕГИЯ ПРОДУКТА.. 3

2.1. НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ ПРОДУКТА.. 3

2.2. ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ ПРОДУКТА.. 4

2.3. ЦЕНООБРАЗОВАНИЕ И СТРАТЕГИЯ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ.. 4

3. ТРЕБОВАНИЯ РЫНКА.. 4

3.1. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ.. 4

3.2. ТРЕБОВАНИЯ К ИНТЕРНАЦИОНАЛИЗАЦИИ.. 4

3.3. ТРЕБОВАНИЯ К РАСПРОСТРАНЕНИЮ (ДОРОГИ К РЫНКУ) 5

3.4. ТАБЛИЦА ПРИОРИТЕТОВ ТРЕБОВАНИЙ РЫНКА.. 5

4. АКТЕРЫ... 5

5. ФИНАНСОВЫЕ ДАННЫЕ.. 6

5.1. ПРОГНОЗ ПРОДАЖ И ВЫРУЧКИ.. 6

5.2. СМЕТА РАСХОДОВ И БЮДЖЕТА.. 6

6. СЕГМЕНТАЦИЯ ЦЕЛЕВОГО РЫНКА.. 6

6.1. АДРЕСНАЯ СВОДКА О ЦЕЛЕВОМ РЫНКЕ.. 6

6.2. ОПИСАНИЕ ИДЕАЛЬНОЙ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ.. 7

7. КОНКУРЕНТНАЯ СРЕДА.. 7

7.1. ТЕНДЕНЦИИ, ВЛИЯЮЩИЕ НА КОНКУРЕНТНУЮ СРЕДУ.. 7

7.2. ВРЕМЕННЫЕ ЗАТРАТЫ... 7

**1.** **БИЗНЕС-ВОЗМОЖНОСТИ**

**1.1.** **БИЗНЕС-ЦЕЛЬ**

Игра будет распространятся на всевозможных торговых площадках, с доступом для любого желающего. В современном мире наблюдается тенденция к играм с продуманным и разветвленным сюжетом, уникальными механиками, поэтому она будет актуальна.

**1.2.** **ПРОБЛЕМА РЫНКА**

**Социальные проблематики:**

* Отсутствие фокусировки внимания, игнорирование общественных проблем;
* Снижение уровня морали;
* Рост количества асоциальных действий, которые все чаще производятся по привычке.

Проект поможет понять игру вес его поступков, получить необходимый опыт в их разрешении в виде игры.

**1.3.** **ДОСТУПНЫЕ НА ДАННЫЙ МОМЕНТ РЫНОЧНЫЕ РЕШЕНИЯ**

* Социальная реклама;
* Благотворительные проекты;
* Другие игры - конкуренты

**1.4.** **ПРЕИМУЩЕСТВА И ВЫГОДА ДЛЯ КЛИЕНТОВ**

Игроки получат возможность окунуться в новый и неизведанный мир, опробуют новые механики, насладиться качественным арт-контентом.

Получат новый опыт и навыки, которые смогут использовать в реальной жизни, изучат социальные модели поведения и различные типы личности - как с ними контактировать и вести себя в критической обстановке.

**2.** **СТРАТЕГИЯ ПРОДУКТА**

**2.1.** **НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ ПРОДУКТА**

Версия продукта 1.0 будет иметь базовую функциональность и выпущена в работу как можно раньше.

Десктопное приложение должно иметь следующие функции:

* Интеграция со Steam
* Контроллер персонажа
* Sound контроллер
* Физика игры
* Анимации персонажа и NPC
* Level дизайн
* Таланты/инвентарь/глоссарий
* Логика HP и урона
* Конечные автоматы для NPC

В дальнейшем планируется добавление персонажа-помощника с возможностью переключения на него. Кроме этого необходимо проанализировать отзывы и пожелания пользователей на основе использования ранней версии и провести дополнительный цикл составления требований.

**2.2.** **ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ ПРОДУКТА**

|  |  |
| --- | --- |
| *Для* | Игроков |
| *Продукт* | Dreamer |
| *Является* | Игрой-платформером, 2D, в жанре Action RPG |
| *Которая* | Позволяет игрокам окунутся в мир людских пороков, ощутить на себе тяжкий груз, который несут грешники и избежать повторения их судьбы. |
| *В отличии от* | Устаревших игр-аналогов, которые редко затрагивали все аспекты людских грехов, полностью оголяя их перед игроком. |

**2.3.** **ЦЕНООБРАЗОВАНИЕ И СТРАТЕГИЯ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ**

Игра подразумевает возможность бесплатного пробного уровня с целью ознакомления с основными механиками, после прохождения которого, пользователю будет предложено купить полную версию. Плата будет варьироваться в радиусе от 2.99$ до 9.99$ зависимости от функций, доступных пользователю и канала продаж(Steam, landing-page, др.).

**3.** **ТРЕБОВАНИЯ РЫНКА**

**3.1.** **ТРЕБОВАНИЯ К ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ**

Игра должна обеспечивать оптимальную работу на заявленных системных требованиях.

Игра должна работать без ошибок, зависаний и вылетов.

**3.2.** **ТРЕБОВАНИЯ К ИНТЕРНАЦИОНАЛИЗАЦИИ**

Изначально продукт будет ориентирован на англо- и русскоязычный сегмент игроков. В течение года планируется распространение приложения на территории стран Восточной Европы и Азии, поэтому будут добавлены японский, польский, чешский, белорусский, латышский языки.

**3.3.** **ТРЕБОВАНИЯ К РАСПРОСТРАНЕНИЮ (ДОРОГИ К РЫНКУ)**

Поскольку наше приложения разрабатывается для ОС Windows, его можно будет купить при помощи площадки Stream.

**3.4.** **ТАБЛИЦА ПРИОРИТЕТОВ ТРЕБОВАНИЙ РЫНКА**

|  |  |
| --- | --- |
| **Функция** | **Приоритет** |
| Интернациональный пользовательский интерфейс | Важная |
| Дружественный пользовательский интерфейс | Важная |
| Тех. поддержка | Важная |
| Статистика и прогнозирование | Важная |
| Возможность разослать уведомления игрокам об обновлениях | Полезная |
| Четкое и понятное отображение статистики и прогнозов | Важная |
| Возможность оставить отзыв или жалобу | Важная |
| Обзор жалоб и предложений игроков | Полезная |

**4.** **АКТЕРЫ**

Таблица актеров, которые будут использовать систему.

|  |  |
| --- | --- |
| Актер | Описание |
| Игрок | Данный класс пользователей является прямым потребителем продукта. Имеет возможность прокачивать своего персонажа, влиять на концовку игры, оставлять отзывы и отправлять отчеты о багах. |
| Владелец стартапа | Является идейным вдохновителем, имеет доступ ко всем возможностям системы до ее продажи, определяет векторы развития |
| Владелец бизнеса | Имеет доступ ко всем возможностям системы, получает структурированные и проанализированные данные о покупках, цитировании, прочее. |

**5.** **ФИНАНСОВЫЕ ДАННЫЕ**

**5.1.** **ПРОГНОЗ ПРОДАЖ И ВЫРУЧКИ**

Основным источником дохода от продукта будет его полноценная покупка, также планируется продажа версии с ранним доступом, которая включает в себя дополнительный набор одежды для игрока.

* В лучшем случае:

Продукт окупится через полтора года после запуска, а удвоит прибыль через 3 года.

* В худшем случае:

Продукт окупится через 3 года после запуска, а удвоит прибыль через 5 лет.

* Скорее всего

Продукт окупится через 2.5 года после запуска, а удвоит прибыль через 3.5 года.

**5.2.** **СМЕТА РАСХОДОВ И БЮДЖЕТА**

|  |  |
| --- | --- |
| **Расход** | **Стоимость, uah** |
| Тестирование всех составляющих | 3000 |
| Разработка десктопного приложения под Windows | 12000 |
| Визуальная составляющая | 20000 |
| Level design | 5000 |
| Интеграция со Steam | 3000 |
| Аренда workspace для встреч | 5000 |
| Непредвиденных расходы | 5000 |
| Реклама | 40000 |
| ВСЕГО | 93000 |

**6.** **СЕГМЕНТАЦИЯ ЦЕЛЕВОГО РЫНКА**

**6.1.** **АДРЕСНАЯ СВОДКА О ЦЕЛЕВОМ РЫНКЕ**

Целевой рынок нашего продукта – игровое сообщество. Относительно игр конкурентов, выпускаем относительно не дорогой продукт.

**6.2.** **ОПИСАНИЕ ИДЕАЛЬНОЙ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ**

*Характеристики идеальной целевой аудитории*:

— пол - Мужской

— возраст от 16 до 35 лет

— потребности - признание, самовыражение, неуверенность в своих поступках и необходимость морального ориентира

— как проводят свободное время - игры, интернет, общение с друзьями

— наличие хобби - музыка, чтение книг, просмотр сериалов

*Поведение идеальной целевой аудитории*:

— купит полную версию игры

— будет ежедневно играть

— оставит положительный отзыв

— порекомендует друзьям, в соц. сетях

*Географические приоритеты:* крупные города США и Западной Европы.

**7.** **КОНКУРЕНТНАЯ СРЕДА**

**7.1.** **ТЕНДЕНЦИИ, ВЛИЯЮЩИЕ НА КОНКУРЕНТНУЮ СРЕДУ**

На данном этапе у нашего продукта нет явного конкурента в выбранной нами нише, предоставляющих такие же возможности.

**7.2.** **ВРЕМЕННЫЕ ЗАТРАТЫ**

Разработка MVP должна быть выполнена максимум за 3 месяца, базовая полная версия должна быть выпущена через 4.