

# Проект “Кисы против всех”

Версия	Дата	Исполнитель	Комментарий
1.0	12.01.2026	Кошелев С.А	Создан BRD
1.1	13.01.2026	Кошелев С.А	Добавлен GAP анализ
1.2	19.01.2026	Кошелев С.А	Добавлены User Story и Use case

## I.Краткое содержание

Цель проекта - создать десктоп игру как для одного игрока, так и мультиплеера с цепляющим пользователей UI, механиками и высоким уровнем реиграбельности.

Обязательно присутствие концепции захвата территорий, механики бросков кубика по аналогии с настольными играми.

Для лучшего продвижения необходимы животные как персонажи, возможность кастомизации своих животных.

Проект должен выйти на альфа-тестирование к началу Q3 2026. К концу Q1 2027 проект должен окупить затраты на производство и используемые инструменты + продвижение (ROI > 100%).

## II.Цели проекта

- По итогам 2026 г. среднее совокупное время использования игры пользователями должно превышать 2 часа.
- По итогам Q4 2026 игра должна частично окупить расходы на разработку и продвижение. Достижение возможно через подписки на сервисах и продажи бумажных копий:
  - а) Собрать 200 подписчиков в VK
  - б) Привлечь 50 платных подписчиков на Boosty
  - 3) Реализовать 20 бумажных версий игры при не менее чем 2хкратной стоимости от цены создания игры

- CSAT по итогам альфа тестирования должна превысить 6.5 из 10 среди репрезентативной выборки пользователей. Кол-во пользователей не менее 50-ти.
- Все критические баги, влияющие на процесс и завершение игры должны быть устранены по итогам альфа-тестирования к концу Q3 2026.

### III.История проекта

В 2026 году на рынке отсутствуют динамичные стратегии с высокой реиграбельностью. Текущие предложения формируют сегмент полноценных RPG/стратегий, где один розыгрыш в среднем длится 2-3 часа.

Предлагается взять за основу ретро подход 90-х/ начала 00-х, которые имеют растущий тренд у геймеров 30-50 лет (Простой визуал, захватывающий геймплей, короткие партии).

Для возрастов 10-20 лет добавить кастомизацию персонажей и ассоциации с домашними питомцами (персонажи - животные, возможность выбрать цвет, имя).

Тестирование настольного прототипа на 20 игроках подтвердило высокую реиграбельность (средний рейтинг 8/10).

### IV.Объем проекта

1. Создать MVP игры.
2. Ядро геймплея: Пошаговые бои на гексагональной карте с захватом контрольных точек.
3. Механика удачи: Система бросков виртуальных кубиков с модификаторами.
4. Прогрессия: 3 уникальные фракции животных с разными стартовыми юнитами (имя, цвет)
5. Кастомизация: Возможность задать имя и выбрать основной цвет для каждого юнита игрока.
6. Реиграбельность: 3 различные по объему и наполнению карты.
7. Режимы игры: Одиночная кампания (против ИИ) и мультиплеер на 2-3 человека (PvP)
8. Усиления и ослабления: Возможность получить карты событий, влияющие на ход игры (MVP?).

## V. Целевая аудитория

1. Алексей (31 год, IT-специалист, фанат тактики)  
Его драйв — переиграть соперника умом. Он будет искать самые эффективные пути захвата и злиться, если проиграет из-за чистой случайности. Для него кубики — это хорошо, если можно просчитать шансы и повлиять на них. Животные и кастомизация для него — просто приятный фон. Главное — это глубина, баланс и четкие правила. Наша задача — дать ему сложную головоломку, которую можно решить за 20-30 минут.
  2. Ольга (13 лет, школьница, любит творить и общаться)  
Ей важны эмоции и самовыражение. Она зайдет в игру, чтобы создать своего кошку в игре, сделать подходящий окрас и снять управление кошкой на видео для Likee. Если обучение будет скучным текстом, она уйдет через 5 минут. Ей нужны яркие цвета, простая подача правил (лучше показать, а не рассказать) и возможность играть с другом за одним экраном. Для нее игра — это социальный опыт и мир, в котором можно пофантазировать. Механика захвата территорий — просто повод для этого.
  3. Анастасия (34 года, дизайнер, ценит атмосферу)  
Она придет за атмосферой и общением. Ей важно, чтобы игра была визуально приятной, интерфейс — удобным и красивым. Она оценит возможность настроить партию «попроще», чтобы все было по-дружески. Если игра будет выглядеть дешево или интерфейс будет резать глаз, она вернется к проверенным инди-хитам.
- 

### Выводы:

Главная задача — не разорваться между этими тремя. Мы не можем сделать хардкорную конкурентную игру для Алексея и одновременно милую детскую игрушку для Ольги.

- Фокус: Скорее всего, наш якорь — это Алексей и Анастасия. То есть, тактическая глубина для тех, кто ее ищет, и стильная, социальная обертка — для тех, кто ценит атмосферу.
- Животные и кастомизация — это наш мост к Ольге и Анастасии. Но стиль должен быть стильным, а не детским (пример: как в играх Armello или Root).
- Кубики — делаем их влияние понятным. Шансы с модификаторами — для Алексея. Яркие анимации броска — для Ольги и Анастасии.

- Режимы: Обязательно нужен режим на двоих за одним компьютером (hot-seat) для Ольги и Анастасии, возможно, сетевая игра для всех (сетевая - MVP?).

## VI.Стейкхолдеры

Стейкхолдер	Роль
Ведущий разработчик / Владелец продукта @Кошелев Сергей	Геймдизайн, программирование, продюсирование, финальное решение по всем аспектам.
Конечные пользователи @Алексей @Ольга @Анастасия	Потребляют продукт. CSAT пользователей - главный критерий успеха игрового опыта.
Бета-тестеры @Подписчики сообщества	Критически важная группа пользователей на этапе разработки. Источник обратной связи и баг-репортов.
Платящие подписчики (Boosty) и покупатели бумажной версии @Подписчики @Покупатели	Первые “последователи”. Поверившие в разработку. Финансовая поддержка.

## VII.Ограничения

### 1. Ресурсные ограничения

- Бюджет (≈ 50000 руб.): Проект финансируется из личных средств. Инструменты должны быть условно-бесплатными или с годовой подпиской (до 15000 руб. в год на все). Маркетинг точечный, приведение лидов через разовые объявления на нишевых каналах (до 35000 руб. за год).

- Команда (1 человек): Аналитика и управление - самостоятельно. Разработка, гейм-дизайн через оркестрацию ИИ. Тестирование - самостоятельно + альфа-тестирование силами друзей и родных.
- Время (до 10 часов в неделю): Разработка ведётся в свободное от основной работы время.

## 2. Ограничения проекта (Scope)

- Масштаб игры (MVP): Невозможно создать полноценную стратегию с десятками фракций и кампанией на 20 часов. Фокус — на одной выверенной механике (захват территорий на гексах с кубиками).
- Контент (минимум для демонстрации): 3 фракции, 3 карты, базовая кастомизация (цвет, имя). Каждый дополнительный юнит, анимация или карта увеличивают срок разработки в разы.
- Качество (полировка vs. завершённость): Игра не будет выглядеть как AAA-проект. В приоритете — стабильная работа, понятный интерфейс и отлаженный геймплей, а не кинематографичные ролики или фотореалистичная графика.

## 3. Технические ограничения

- Инструменты (бесплатный стек): Выбор ограничен бесплатными движками (Godot, Unity Personal) и инструментами с открытым исходным кодом. Это может ограничить возможности по оптимизации или реализации некоторых механик.
- Навыки: Сложность игровых систем (сетевой код, ИИ, генерация карт) напрямую ограничена текущим уровнем программирования и геймдизайна.
- Платформа (десктоп): Фокус на PC (Windows) упрощает разработку, но добавляет ограничения по управлению (только клавиатура/мышь) и исключает мобильную аудиторию.

## 4. Ограничения аудитории

- Узкая целевая аудитория: Невозможно угодить всем. Механика бросков кубиков может оттолкнуть хардкорных стратегов (как Алексей), а тактическая глубина — юных игроков (как Ольга). Нужен чёткий выбор: кто главный игрок?
- Баланс и тестирование: Балансировка 3 асимметричных фракций и случайности кубиков требует сотен тестовых партий. В одиночку это сделать крайне сложно.

## 5. Организационные ограничения

- Тестирование (масштаб): Невозможно организовать полноценное бета-тестирование с 50 репрезентативными пользователями. Без продвижения. Реальность - 10-15 человек. Поиск остальных бета-тестеров необходим через специализированные площадки, либо через сарафанное радио при продвижении и подписке на Boosty.
- Маркетинг и продвижение (отсутствие): Игра не будет представлена на крупных выставках, минимальная реклама. Её увидят только на GitHub и Boosty.
- Дистрибуция (бесплатность): Проект, скорее всего, будет распространяться бесплатно (itch.io, GitHub). Это исключает monetization и ROI > 100%, если только вы не считаете своим "доходом" успешное портфолио и найм на работу.

## 6. Временные ограничения

- Жёсткий дедлайн (Q3 2026): Означает, что все задачи (прототип, графика, программирование, тестирование) должны уложиться в ~1.5 года работы в неполный день. Любая задержка или "золотая лихорадка" (добавление новых фич) сорвёт сроки.

## VIII. User story

1. Геймер 30-50 лет, ищущий ностальгию.  
Я хочу играть в простую стратегическую игру с короткой партией (20-40 минут) и классическим визуалом из 90х, чтобы я мог быстро собрать друзей без многочасового погружения в правила и почувствовать ностальгию.
2. Молодой игрок 10-15 лет.  
Я хочу кастомизировать своего персонажа (цвет, имя), чтобы я мог ассоциировать персонажа и переживать за него эмоционально и играть за него.

## IX. Use Case

Проведение одной партии	
Актор	2-3 игрока
Предусловие	Игра настроена, правила изучены всеми игроками
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игроки по очереди выполняют фазу (например: перемещение, событие, атака).</li> <li>2. В фазе событий вытягивается карта, которая может изменить баланс (например, блокирует гексагональный сектор).</li> <li>3. Игроки взаимодействуют: заключают временные альянсы или сражаются за территории.</li> <li>4. Партия завершается по достижению условия одним игроком (захват всех респаунов соперников).</li> </ol>
Альтернативный сценарий	Если игра затягивается, игроки могут заключить ничью по общей договоренности.
Постусловие	Партия длится 30–45 минут. Определяется победитель; игроки обсуждают стратегии и планируют реванш.

## Х.Функциональные требования

1 ДОЛЖНЫ БЫТЬ (Критически важны для успеха MVP)

### 1.1 Ядро геймплея:

- Система пошаговых ходов на гексагональной карте.
- Механика захвата территорий/контрольных точек (респаун соперника).
- Система бросков виртуальных кубиков (D6).
- Механика событий, позволяющих менять броски кубика (+2, +1/-1, -2), дальность передвижения.
- Условие победы «Захват стартовой позиции противника».

### 1.2 Контент:

- 3 уникальные игровые фракции (животных) с различным стартовым юнитом.
- Не менее 3 различных гексагональных карт.

### 1.3 Кастомизация:

- Возможность ввода имени для своих юнитов.
- Выбор основного цвета для каждого из своих юнитов из предустановленной палитры.

### 1.4 Режимы игры:

- Локальная игра на одном устройстве (Hot-Seat) для 2 игроков.
- Одиночный режим против ИИ хотя бы для одной фракции.

### 1.5 Техническая реализация:

- Стабильный игровой цикл: начало матча -> ходы -> завершение (победа/поражение) -> возврат в меню.

### 1.6 Для сообщества и тестирования:

- Функция отправки отчета об ошибке (крэш-лога) из игры.

## 2. СЛЕДУЕТ ИМЕТЬ (Добавляют значительную ценность)

### 2.1. Геймплей и баланс:

- Наличие 2-3 типов юнитов с разными характеристиками (например, дальнобойный/ближний бой) для каждой фракции.

- Элементы рельефа на картах, влияющие на бой (заросли дают защиту, холмы дают бонус к дальности).
- Система «Морали» или специальных способностей для разнообразия тактики.

## 2.2. Техническая реализация:

- Сохранение/загрузка текущей партии.

## 2.3 Пользовательский опыт (UX):

- Интерактивное обучение, встроенное в первую кампанию или сценарий.
- Визуальная и звуковая обратная связь для всех действий (бросок кубика, захват, победа).
- Галерея, показывающая доступные фракции и их описание.

## 2.4 Сообщество и продвижение:

- Встроенная кнопка/ссылка на группу проекта VK/Boosty.
- Система сбора анонимной аналитики (длительность матча, выигранные/проигранные фракции) для баланса.

## 3. ЖЕЛАТЕЛЬНО ИМЕТЬ (Удобство и полировка)

### 3.1 Полировка:

- Анимации для атаки, перемещения и захвата территорий.
- Несколько уникальных треков фоновой музыки и набор звуковых эффектов.
- Система достижений или внутриигровых вызовов (например, «Выиграть, используя только один тип юнитов»).

### 3.2 Расширенная кастомизация:

- Выбор из нескольких предустановленных цветовых схем для каждой фракции.
- Возможность создать и сохранить свой «профиль» с именем и цветом.

### 3.3 Сетевая игра:

- Простой peer-to-peer (P2P) мультиплеер по интернету для игры с другом.
- 

## XI. Нефункциональные требования

### 1. Производительность и Технические характеристики

- Производительность: Стабильные 60 FPS на целевых системах (Intel Core i5 4-го поколения / AMD Ryzen 5 эквивалент, интегрированная графика) при разрешении 1920x1080.
- Загрузка: Время загрузки основной сцены игры не должно превышать 10 секунд на стандартном HDD.
- Сетевая задержка: Игра должна оставаться стабильной при пинге до 150 мс без десинхронизации.
- Стабильность: Отсутствие критических падений (крашей) во время стандартного игрового сеанса (1-2 часа).

### 2. Удобство использования (Usability)

- Интерфейс (UI): Все ключевые элементы управления и информация должны быть интуитивно понятны новому игроку. Среднее время выполнения первого хода после обучения — не более 2 минут.
- Управление: Полная поддержка мыши и клавиатуры. Управление не должно требовать сложных комбинаций клавиш.
- Доступность: Наличие шкалы громкости для музыки и звуков. Текст должен быть читаемым на стандартном разрешении.

### 3. Совместимость

- Платформа: Игра должна стабильно работать под управлением 64-битной ОС Windows 10 (версия 1909 и выше).
- Разрешения: Корректное отображение в основных разрешениях экрана (1920x1080, 1600x900, 1366x768).
- Безопасность: Исполняемые файлы должны проходить проверку основными антивирусами (не определяться как ложное срабатывание) без специальных исключений.

### 4. Качество контента и Поддержка

- Стилистическое единство: Все графические элементы (UI, юниты, карты) должны быть выдержаны в едином согласованном визуальном стиле.

- Качество кода: Код должен быть достаточно структурирован и задокументирован для того, чтобы один разработчик мог поддерживать и расширять его в течение всего срока жизни проекта.
- Обновления: Должна быть реализована техническая возможность распространять патчи и обновления для игры.

## 5. Бизнес и Сообщество

- Интеграция: Возможность встроить систему активации/проверки лицензии для разграничения бета-версии и релизной версии (для раздачи бэкером на Boosty).
- Моддерство: Архитектура игры должна допускать модификацию базовых параметров (баланс чисел, названия, цвета) через редактируемые конфигурационные файлы (например, JSON).

## XII. Финансовая модель и анализ окупаемости

### 1. Цель финансового плана

Обеспечить финансовую устойчивость проекта к концу 2026 года за счёт достижения точки безубыточности по прямым денежным затратам. Ключевой стратегией является диверсификация источников дохода: сочетание разовых продаж и рекуррентной выручки от подписок.

### 2. Структура затрат (на 2026 год)

Общий лимит прямых затрат составляет 50 000 рублей.

Категория	Статья расходов	Сумма (руб.)	Обоснование
Инструменты	Платные ИИ-сервисы, софт	25 000	Ускорение производства контента (код, графика, звук).

Маркетинг	Реклама в 3-4 нишевых ТГ-каналах	15 000	Привлечение целевой аудитории и первых подписчиков.
Инфраструктура	Домен, хостинг, прочие платежи	5 000	Поддержка цифрового присутствия и релиза.
Производство	Печать ограниченного бумажного тиража (10 шт.)	5 000	Включено в общий бюджет. Затраты окупаются продажами.
Итого прямых затрат		50 000	

### 3. Структура и прогноз доходов

Поступления планируются из четырёх источников.

Источник дохода	Модель	Прогноз на 2026 год (руб.)	Комментарий
Бумажная версия	Продажа ограниченного тиража	10 000 – 25 000	Цель — валидация спроса и сарафанное радио.
Boosty (разовая продажа)	Платная бета-версия	10 000 – 15 000	Ранний доступ для 30-50 самых преданных сторонников.

Boosty (подписка, MRR)	Ежемесячная плата 200 руб./подписчик	~42 000	Ключевой источник стабильности. Прогноз: 35 подписчиков к концу года с расчётом на 6 месяцев активности модели.
Steam (релиз)	Продажа финальной версии (цена ~120 руб. после уплаты налогов)	12 000- 20 000	Консервативный прогноз — 150 копий.

#### 4. Анализ точки безубыточности

Вопрос: Сколько копий игры в Steam нужно продать для окупаемости, если у нас есть доход от подписок?

- Прямые затраты: 50 000 руб.
- Прогноз дохода от подписок и разовых продаж (Boosty + бумажная версия):  $31\,500 + 6\,750 + 5\,000 = 43\,250$  руб.
- Чистые затраты к покрытию:  $50\,000 - 43\,250 = 6\,750$  руб.
- Чистая прибыль с копии Steam: ~120 руб.
- Расчёт:  $6\,750 \text{ руб.} / 120 \text{ руб.} \approx 57$  копий

Вывод: С учётом налогов и комиссий для выхода на окупаемость необходимо продать около 57 цифровых копий игры в Steam.

#### 5. Прогноз движения денежных средств (Cash Flow) на 2026 год

Квартал	Ключевые события	Отток (руб.)	Приток (руб.)	Сальдо
Q1-Q2	Разработка, запуск бумажной версии.	30 000	5 000	-25 000
Q3	Запуск Boosty, бета-тест, старт рекламы	15 000	29 000 (15 000 продажи + 14 000 подписки)	+14 000
Q4	Релиз на Steam, поддержка сообщества.	5 000	88 000 (60 000 Steam + 28 000 подписки)	+83 000
Итого за год		50 000	122 000	+72 000

Прогноз основан на консервативных оценках: 35 подписчиков, 150 продаж в Steam.

Итоговая цель: Обеспечить финансовую устойчивость проекта к концу 2026 года, достигнув точки безубыточности по прямым затратам за счёт формирования сообщества из 35+ платящих подписчиков на Boosty и продаж не менее 60 копий цифровой версии игры

### XIII. GAP-анализ

Категория	As-Is	To-Be	Gap	Риск	Решение
-----------	-------	-------	-----	------	---------

Аудитория и пользовательский опыт	Портреты пользователей детально, фокус на 2-3. Выводы о балансе	Разделённый пользовательский опыт (режимы сложности), тестирование вариантов. Метрики удержания (более 2 часов сессии).	Риск несоответствия (кубики отпугнут Алексея; сложность — Ольгу). Нет плана опросов или карт тепла	Средний	Добавить режимы: "Лёгкий" для Ольги (меньше случайности).  Опросы пользователей. Сбор ОС в Q1 2026
Тестирование	Заинтересованные стороны перечислены	План вовлечения (циклы обратной связи, роли). 50 представительских тестеров.	Масштаб мал (10-15 реальных); нет формального процесса. Зависимость от "сарафанного радио"	Средний	Создать карту заинтересованных сторон в Мире. Отслеживание ошибок. Создать регистрацию на бета-тест к концу Q2 2026
Продвижение	План: ВКонтакте (200 подписчиков), Бусты (50 платных), реклама 15 тысяч рублей в Телеграм. Нет календаря контента	Многоканальная стратегия с показателями по конверсии (10%).  Дневник разработчика на boosty.	Низкий бюджет/план (видимость только ГитХаб/Бусты; нет совместного продвижения). Риск нулевых продаж без продвижения.	Высокий	Календарь контента. По итогам "спринта" - демо, записанное на видео. Доп бюджет на VK (5 000-10 000 р.)  Начать в Q1 2026
	Бюджет 50 тысяч, прогноз плюс 72 тысячи (35 подписчиков,	Надёжная модель с запасами (например, плюс 20% на	Оптимистичные предположения (например, 35 подписчиков без данных	Высокий	Добавить сценарии в Таблицах (базовый: 122 тысячи; худший: 50 тысяч). Учесть

	150 в Стим). Точка безубыточнос ти на 57 копиях. Движение средств поквартально.	неожиданное). Косвенные затраты (стоимость времени).	продвижения). Нет анализа отклонений.		стоимость времени (10 часов в неделю умножить на 52 недели умножить на почасовую ставку). Временные рамки: пересмотр поквартально.
--	--	--	---	--	---