

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. Достигение 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 мультиплер 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 (\approx 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 территории 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 фотorealистичная 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 подиске 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"> Игроки по очереди выполняют фазу (например: перемещение, событие, атака). В фазе событий вытягивается карта, которая может изменить баланс (например, блокирует гексагональный сектор). Игроки взаимодействуют: заключают временные альянсы или сражаются за территории. Партия завершается по достижению условия одним игроком (захват всех респаунов соперников).
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.

X.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 различимым 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/близкий 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) мультиплер 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 стablyно 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 бэкерам 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 детальны, 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 Миро. Отслеживание ошибок. Создать регистрацию на бета-тест к концу Q2 2026
Продвижение	План: ВКонтакте (200 подписчиков), Бусти (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/Бусти; нет совместного продвижения). Риск нулевых продаж без продвижения.	Высокий	Календарь контента. По итогам "спрингта" - demo, 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 безубыточности 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.
--	--	--	---------------------------------------	--	--