Задание 1  
Область - компьютерные игры.   
Список стартапов:

## Shenmue III - $6 333 295

## Bloodstained: Ritual of the Night — 5 545 991 доллар

## Torment: Tides of Numenera — 4 188 927 долларов

## Pillars of Eternity — 3 986 929 долларов

## Mighty No. 9 — 3 845 170 долларов

## Wasteland 2 - 2,933,252 доллара

## Yooka-Laylee - £2,090,104

## Banner Saga - 723 886 долларов

## Divinity: Original Sin - $944,282

## Hyper Light Drifter - $645,158

## Shovel Knight - $311,502

## SUPERHOT - 250 798 долларов

## FTL - $200,542

Источники: https://www.kickstarter.com, https://vgtimes.ru/articles/57565-10-samyh-uspeshnyh-videoigrovyh-proektov-na-kickstarter.-ot-yubileynogo-sbornika-do-trikvlea-odnoy-iz-samyh-dorogih-igr-v-istorii.html, https://www.redbull.com/kz-ru/the-best-kickstarter-games-of-all-time

Выбран: SUPERHOT

Про проект (источник - https://en.wikipedia.org/wiki/Superhot):  
Запущен в 25 февраля 2016 года , игровой студией Superhot Teamдля [персональных компьютеров](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80" \o "Персональный компьютер) на [операционных системах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0" \o "Операционная система) [Windows](https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows" \o "Microsoft Windows), [OS X](https://ru.wikipedia.org/wiki/OS_X" \o "OS X) и [Linux](https://ru.wikipedia.org/wiki/Linux" \o "Linux). 3 мая 2016 года вышла версия для [игровой приставки](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0" \o "Игровая приставка) [Xbox One](https://ru.wikipedia.org/wiki/Xbox_One" \o "Xbox One). Игра зародилась на 7 Day FPS Challenge 2013 года, затем была расширена в [браузерную](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%80%D0%B0%D1%83%D0%B7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B" \o "Браузерные игры) [демоверсию](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B8%D1%8F" \o "Демоверсия) в сентябре 2013. Широкое внимание к демоверсии подтолкнуло команду разработчиков создать полную версию игры.

Деньги на реализацию - стартовые инвестиции в 2016 - порядка 200 тысяч $ от на Kickstarter — [сайт](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B0%D0%B9%D1%82" \o "Сайт) для [привлечения денежных средств](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%D1%84%D0%B5%D0%BB%D1%8C" \o "Инвестиционный портфель) на реализацию творческих, научных и производственных проектов по схеме [краудфандинга](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%83%D0%B4%D1%84%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%B3" \o "Краудфандинг) (то есть добровольных пожертвований).

Метрики на текущий момент:  
- более 3 миллионов копий на различных платформах.

- В 2016 году сотрудники SUPERHOT Team сообщили, что команда состоит из 13 человек.

Успехи:

Они задали цель собрать $100,000 на разработку игры и в конечном итоге привлекли 250 798 долларов. SUPERHOT получил огромную популярность и прибыль после выпуска. Игра была продана в миллионах копий на различных платформах.

SUPERHOT был признан критиками и получил высокие оценки по всей игровой прессе.

SUPERHOT получил множество наград и заслуженное признание в игровой индустрии. Он был удостоен награды "Лучшая инновационная игра" на Independent Games Festival и "Игра года" в категории дизайн на DICE Awards, а также получил многие другие престижные награды.

SUPERHOT был успешно портирован на различные игровые платформы, включая консоли и виртуальную реальность.

Как вы думаете, в чем причины успеха данного стартапа?

Бизнес-модель SUPERHOT Team базируется на продаже игр и распространении контента, а также на ряде других источников доходов. Вот несколько основных элементов их бизнес-модели:

- Дополнительное контенте и расширения.

- Портирование на различные платформы.

- Лицензирование и партнерские соглашения, что позволяет им получать дополнительные деньги от использования их интеллектуальной собственности в других контекстах, таких как фильмы, сериалы, книги и т. д.

Выводы: проект успешен, стал лидером рынка.

Область - текстовые новеллы в жанре хоррор

Список стартапов:

## The Letter - $33,946

## Dread Weight — $27,672

## The Miskatonic - £17,847

## Missing Time - £13,861

## [Neighbor (隣人 Rinjin)](https://www.otusunland.com/neighbor" \t "https://www.kickstarter.com/projects/otusunland/_blank) — ¥1,288,854

## Bunka no Kenkyū - Revival of Queen Leyak - $11,213

## [Cooking Companions](https://www.kickstarter.com/projects/deerdreamstudios/cooking-companions-a-horror-visual-novel-relaunch) - $11,046

## Yonder World: Interview with the Void - £7,473

## In Blood: A Visual Novel Game $9,047

Источники: <https://www.kickstarter.com/discover/advanced?term=visual+novel+horror&category_id=12&sort=most_funded&seed=2453419&next_page_cursor=&page=1>

Выбрана своя новелла, название в разработке

Про проект :  
Эта визуальная новелла в жанре хоррор базируется на реальных историях людей, переживших снежную бурю.

Деньги на реализацию - собственные вложения

Бизнес-модель новеллы будет базироваться на продаже игр и распространении контента, а также на ряде других источников доходов. Вот несколько основных элементов бизнес-модели:

- Дополнительный контент и расширения.

- Бесплатная демоверсия.

Задание 3

|  |  |
| --- | --- |
| **Название сегмента** | Любители компьютерных игр |
| **Кто он?** | мужчины, 18-34, трудоустроенный, жена и дети, компьютерные игры, прислушивается к мнению популярных блогеров, получение эмоций |
| **Что он делает?** | Работает, а время вечером тратит на досуг.  Также часть вечера уходит на семейные обязанности. |
| **Как**  **взаимодействует**  **с продуктом?** | Продукт используется для снятия стресса после работы или в выходные.  Пока потребитель не знает о продукте, он играет в другие игры. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Название сегмента** | Любители жанра хоррор |
| **Кто он?** | Не зависит от пола, 18-30 лет, потребление хоррор медиа, блогеры, новый вариант испугаться |
| **Что он делает?** | Стандартный день человека соответствующей возрастной категории |
| **Как**  **взаимодействует**  **с продуктом?** | В свободное время на регулярной основе  Потребляет другие медиа |

|  |  |
| --- | --- |
| **Название сегмента** | Любители историй катастроф |
| **Кто он?** | Мужчины и женщины, нет четких возрастных границ,  Читает исторические мемуары/статьи/книги и слушает подкасты, желание узнать о произошедших событиях |
| **Что он делает?** | Стандартный день любого человека |
| **Как**  **взаимодействует**  **с продуктом?** | В свободное время, в основном вечер или выходные  Потребляет другие медиа |

Задание 4

1. Для каждого сегмента ЦА заполнить таблицу.

Любители любители новелл

Любители жанра хоррор

Любители историй катастроф

По сегменту:

* "работы"/задачи,
* "боли"/проблемы,
* ожидаемые выгоды.

По вашему решению:

* функционал, выполняющий работу/задачу
* какие боли / проблемы решаются
* какие выгоды обеспечиваются.

2. Ранжировать задачи, проблемы, выгоды.

3. По матрице выполнить классификацию "лекарство"/"витаминка"  / "фитнес"/"косметика"

4. При необходимости доработать таблицу из п.1, повысив ценность или лёгкость продукта

5. На основе проведенной работы сформулировать ценностное предложение, объединив в одной фразе данные таблицы с высоким рангом.

Пример:

"Мы помогаем изучать английский язык, предлагая оригинальное AR-приложение и уникальную методику. С его помощью вы в 2 раза быстрее освоите лексику и сэкономите до 10 000 рублей в месяц на репетиторах и языковых школах!"

Сегмент: любители новелл

1. Работы/Задачи:
   1. Найти игру с глубоким сюжетом и атмосферой.
2. Боли/Проблемы:
   1. Недостаток качественного контента в жанре новелл
   2. Отсутствие инновационных новелл основанных на реалистичных событиях.
   3. Выход недоработанных продуктов в данном жанре
3. Ожидаемые выгоды:
   1. Интенсивный эмоциональный опыт от погружения в сюжет.
   2. Возможность оценить игру благодаря бесплатной демо-версии.

Решение: визуальная новелла в жанре хоррор, основанная на реальных историях

1. Функционал, выполняющий работу/задачу:
   1. Возможность выбора и влияния на историю, создавая уникальное прохождение для каждого игрока
2. Какие боли/проблемы решаются:
   1. Предоставление доступа к бесплатной демо-версии для оценки качества.
   2. Игра в жанре(новел), в котором мало предложений.
   3. Все истории на реальных событиях
3. Какие выгоды обеспечиваются:
   1. Обеспечение демо-версии и возможности оставить фидбек.
   2. Обеспечение эмоционального опыта за счёт реальных историй

Ранжирование:

Задачи:

1. Найти игру с глубоким сюжетом и атмосферой (высокий приоритет).

Проблемы:

1. Недостаток качественного контента в этом жанре (высокий приоритет).
2. Отсутствие инновационных новелл основанных на реалистичных событиях(Высокий).
3. Выход недоработанных продуктов в данном жанре(Средний)

Выгоды:

1. Интенсивный эмоциональный опыт от погружения в сюжет (высокий приоритет).
2. Возможность оценить игру благодаря бесплатной демо-версии (низкий приоритет).

Классификация:

1. "Лекарство"
   1. Уникальное игровое погружение.
2. "Витаминка"
   1. Дополнительный контент и расширения.
3. "Фитнес"
   1. Влияние на историю и создание уникального прохождения.
4. "Косметика"
   1. Атмосфера реальных событий снежной бури.

Ценностное предложение:

1. «Откройте для себя мрачные секреты снежной бури с нашей уникальной хоррор-новеллой, которая погрузит вас в реальные истории выживания. Испытайте настоящий страх и волнение в нашей инновационной новелле.»

Любители жанра хоррор

1. Работа/Задача:
   1. Функционал новеллы должен предоставлять захватывающий и пугающий игровой процесс, который увлечёт пользователей и заинтересует их.
2. Боли/Проблемы:
   1. Некоторые любители жанра хоррор могут столкнуться с недостатком качественного контента, который действительно вызывает чувство страха и напряжения.
3. Ожидаемые выгоды:
   1. Возможность переиграть сценарий для исследования различных сюжетных линий и концовок после испытания своего умения выживать.

Решение: визуальная новелла в жанре хоррор, основанная на реальных историях

1. \*\*Функционал, выполняющий работу/задачу:\*\*
   1. Предоставление возможности игрокам выбирать свой путь и влиять на развитие исхода истории, углубляет вовлеченность и ужасающий эффект, так как сюжет игры суров.
2. \*\*Какие боли/проблемы решаются:\*\*
   1. Использование историй, основанных на реальных событиях, добавляет аутентичности и уровень реализма, усиливая эмоциональное воздействие на игроков.
3. \*\*Какие выгоды обеспечиваются:\*\*
   1. Написать
4. Работа/Задача:
   1. Функционал новеллы должен предоставлять захватывающий и пугающий игровой процесс, который увлечёт пользователей и заинтересует их.
5. Боли/Проблемы:
   1. Некоторые любители жанра хоррор могут столкнуться с недостатком качественного контента, который действительно вызывает чувство страха и напряжения.
6. Ожидаемые выгоды:
   1. Возможность переиграть сценарий для исследования различных сюжетных линий и концовок после испытания своего умения выживать.

Решение: визуальная новелла в жанре хоррор, основанная на реальных историях

Предоставление возможности игрокам выбирать свой путь и влиять на развитие исхода истории, углубляет вовлеченность и ужасающий эффект, так как сюжет игры суров.

\*\*Ранжирование Задач, Проблем, Выгод:\*\*

\*\*Высокий Приоритет:\*\*

* 1. Интерактивность сюжета и психологический аспект хоррора.
  2. Уникальность игрового процесса.

\*\*Средний Приоритет:\*\*

* 1. Доступность демоверсии для привлечения внимания
  2. Дополнительный контент для повышения жизнеспособности продукта.

\*\*Низкий Приоритет:\*\*

* 1. Расширяемость сценария через дополнения.

\*\*Классификация "лекарство"/"витаминка"/"фитнес"/"косметика":

\*\*Доработка Таблицы:\*\*

* 1. Увеличение частоты и интенсивности "пугающих" моментов в игре.
  2. Улучшение графических и звуковых эффектов для большего погружения.

\*\*Ценностное Предложение:\*\*

«Погрузитесь в ужасающий мир нашей визуальной новеллы, созданной на основе реальных событий снежной бури, где каждый ваш выбор обещает подлинные эмоции хоррора и подстегнёт жажду исследования неизведанного.»

Я люблю творческие компании и люблю создавать. Я не художник, но люблю делиться своими идеями, а также планирую связать с творчеством своё будущее, поэтому меня и привлёк графический дизайн.