**Анализ ЦА**

**Проблемы пользователей**

Игры жанра RTS составляют менее 7% от общего количества игр, тем более в этом жанре доминируют игры с военными и фэнтезийными сеттингами, именно поэтому мы решили выбрать постапокалиптический сеттинг, чтобы выделиться на фоне других игр RTS.

**Целевая аудитория**

| Сегмент ЦА: | Игра ориентирована на фанатов стратегий в реальном времени и сеттинге постапокалиптической фантастики |
| --- | --- |
| Пол/возраст: | Мужчины и женщины от 16 лет |
| Поведение: | Игры - способ скрасить досуг, хорошая возможность испытать свои стратегические навыки в игре. |
| Референсы по ЦА: | Cataclismo, Frostpunk |
| Целевой рынок: | СНГ |

**Анализ платформы**

Жанр RTS предполагает продолжительное время игровой сессии, поэтому основной платформой мы выбрали – ПК.

Основной ОС станет Windows из-за своей популярности и простоты разработки на ней.

Стеком для разработки мы выбрали Unity. У Unity огромное сообщество, и на YouTube можно найти много инструкций. Unity поддерживает C# - язык который наша команда изучала на 1 курсе.

**Анализ аналогов**

**Обзор аналогов**

1) Frostpunk — это игра по строительству города, действие которой происходит в замерзшем мире, где игроки должны управлять ресурсами, строить инфраструктуру и принимать трудные решения, чтобы выжить. Как и наша игра, Frostpunk имеет постапокалиптический сеттинг и сильный акцент на управлении ресурсами. Однако, геймплей Frostpunk’а больше сфокусирован на строительстве города и принятии решений, в то время как в нашей игре есть всё вышеперечисленное, а также контроль над персонажами и боевыми действиями, что позволяет сделать геймплей более разнообразным, чем в Frostpunk.

2) Cataclismo — это стратегия в реальном времени, действие которой разворачивается в мрачном мире, где игроки должны строить и укреплять свои замки для защиты от постоянных атак полчищ врагов. Как и в нашей игре, Cataclismo фокусируется на постапокалиптическом сеттинге и необходимости строительства и обороны, однако в Cataclismo основной акцент делается на фортификацию и защиту структур. В отличие от Cataclismo, где боевые действия сосредоточены вокруг обороны замков, в нашей игре будет присутствовать более глубокий элемент исследования мира и управления персонажами. Наша игра также позволяет игрокам не только защищаться, но и активно расширять и исследовать, что создает более разнообразный и динамичный игровой процесс по сравнению с акцентом на обороне в Cataclismo.

3) They Are Billions — это стратегия в реальном времени, действие которой происходит в стимпанковском мире, где игроки должны строить и защищать колонии от орд зомби. Аналогично нашей игре, They Are Billions имеет сильный акцент на строительстве баз и управлении ресурсами. Однако в They Are Billions основное внимание уделяется обороне и выживанию, в то время как наша игра поощряет исследование и расширение территорий.

4) Ancestors Legacy — это стратегия в реальном времени, действие которой происходит в Средние века, где игроки должны строить и управлять армиями, собирать ресурсы и завоевывать территории. Как и в нашей игре, Ancestors Legacy делает упор на контроле над персонажами и боевых действиях. Однако, в отличие от нее, Ancestors Legacy сосредоточена на исторической точности и традиционном стиле RTS, тогда как наша игра будет разворачиваться в более футуристичной и постапокалиптической обстановке.

**Вывод**

Нашими основными референсами являются игры Cataclismo и Frostpunk. Мы решили взять концепцию геймплея из игры Cataclismo (RTS, основанная на защите крепости и ее управлении), но поменять ee сеттинг на постапокалипсис на подобии игры Frostpunk, но добавить Sci-Fi стилистику.