



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ
И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Разработка компьютерной карточной игры



МОРЕ ИДЕЙ

АКСЕЛЕРАТОР СОЧИНСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА

/ Актуальность проекта

Проект носит 2 основные цели. Первая, увеличение интереса детей к средневековой истории через погружение, вторая заработок денег на продаже доп контента в игре. Ожидается что игра станет помощником преподавателей истории и сможет увлечь детей и подростков, игру скачают более 10 млн. раз.

Компьютерная, мобильная игра о путешественнике в средневековое время с прямым повествованием изучением культуры, истории и легенд того времени, геймплей будет осуществляться в формате карточной игры и вариативности сюжета.

Людам нужно как-то проводить интересно свой досуг. Людям скучно, им надо себя чем-то развлечь. Им нужно тратить лишнюю энергию и получать взамен эмоции, восстанавливать интерес к жизни и работе



/ Проблема и решение

Проблема

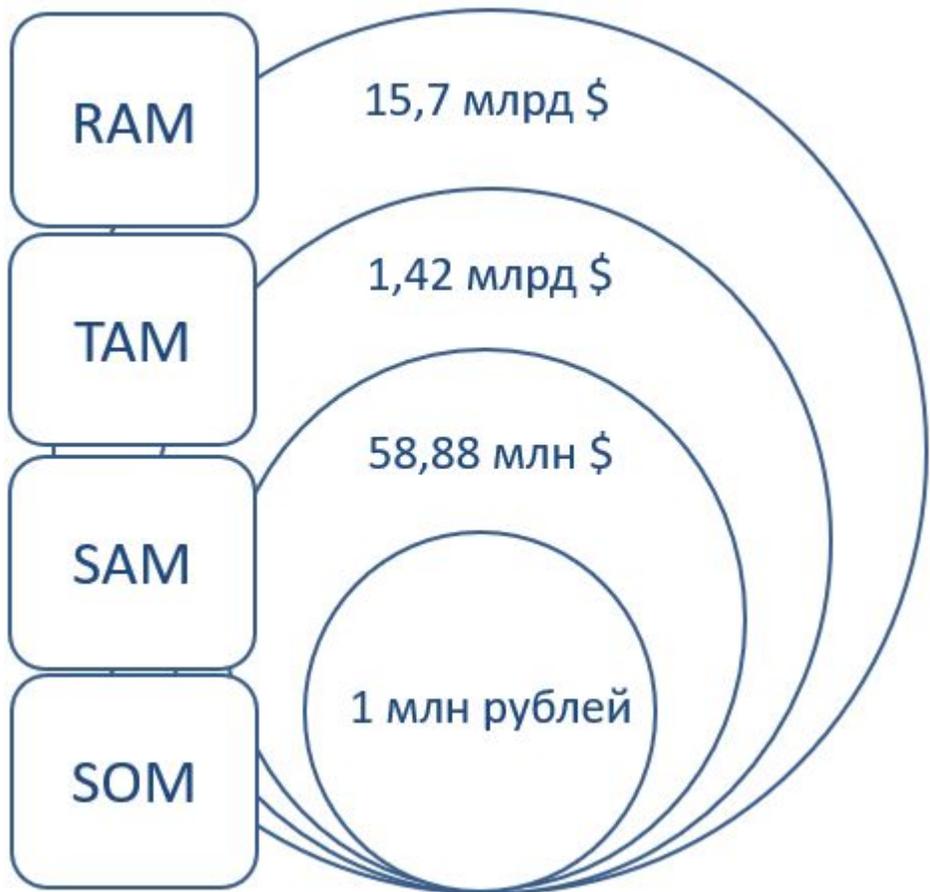
Людям нужно как-то проводить интересно свой досуг. Людям скучно, им надо себя чем-то развлечь. Им нужно тратить лишнюю энергию и получать взамен эмоции, восстанавливать интерес к жизни и работе

Решение

Разработка компьютерной карточной игры с прямым повествованием о истории средневекового путешественника через механику карточной игры.

Разработанная карточная игра будет интересна и доступна

/РЫНОК



Конкуренты

MORDHAU
CONQUEROR'S BLADE
CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE
FOR HONOR
THE CURSED CRUSADE

Конкурентные преимущества

Представленная игра будет бесплатна и доступна для всех, и будет содержать как исторический так и развлекательный контент.

Уникальное ценностное предложение

Представленная игра будет бесплатна и доступна для всех, и будет содержать как исторический так и развлекательный контент.

/ Бизнес-модель

<p>ПРОБЛЕМА Людям нужно как-то проводить интересно свой досуг. Людям скучно, им надо себя чем-то развлечь. Им нужно тратить лишнюю энергию и получать взамен эмоции, восстанавливать интерес к жизни и работе</p> <p>Образовательная проблематика и психологическая проблематика</p>	<p>РЕШЕНИЯ Разработать и предложить карточную игру</p>	<p>ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ Мы, гейм-студия “У меня же лапки”, помогаем школьникам и студентам, решать проблему увлекательного досуга с помощью карточной игры, для того чтобы получать позитивные эмоции и восстанавливать интерес к жизни и работе</p>	<p>СКРЫТЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА Уникальный геймплей за счет проработанного сценария, который подстраивается под выбор пользователя. Мотивированность команды</p>	<p>СЕКМЕНТЫ КЛИЕНТОВ Потенциальные потребители</p> <p>Стримеры карточных игр, школьники и студенты увлекающиеся сюжетными играми, пользователи игр конкурентов</p>
	<p>КЛЮЧЕВЫЕ МЕТРИКИ Команда из 7-ми человек; Стартовое количество карточек: 300; Количество пользователей; Количество скачиваний; Количество сюжетных поворотов; Количество проведённого времени в игре.</p>		<p>КАНАЛЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ Интернет реклама, офлайн магазины настольных игр, издательства настольных игр</p>	
<p>СТРУКТУРА РАСХОДОВ Реклама, аренда серверов в интернет-магазинах, зарплата участникам команды, оборудование для разработки игры, юридическое и бухгалтерское сопровождение, налоги</p>			<p>ПОТОКИ ДОХОДОВ Продажа наборов карт, платный доступ к эксклюзивным сюжетам, показ сторонней рекламы и спонсорские рекламные пакеты</p>	

Текущие результаты

Сейчас работу над проектом ведут 2 человека, являющиеся равными партнерами, для полноценной реализации проекта необходимо 500 тыс. рублей, которые будут потрачены на наем дополнительных сотрудников и продвижение игры.

Краткое описание:

1. Разработка игры на платформе Unity3D
2. Язык программирования – C#.
3. Использование технологии машинного обучения при развитии сюжетной линии
4. Платформа размещения игры: android, ios



/ Команда

Ключевые члены вашей команды (СЕО, СТО и СМО), опыт и компетенции;

Бурчик Александр Денисович

основной участник и
идейный вдохновитель



/ Планы развития

1 этап

Написание сюжетных линий
До одного года

2 этап

Проектирование и создание
программной части игры
6 месяцев

3 этап

Создание игрового
интерфейса и дизайн
карточек
6 месяцев

4 этап

Раскрутка анонса нашей
игры, покупка рекламы
3 месяца

Контакты

Телефон +7 (918)605-73-17

email email@mailto.ru





Сентябрь — декабрь 2023 г.

г. Сочи

