

ВИДЕОИГРА

**"ЛАБИРИНТ
ИСКУССТВА"**

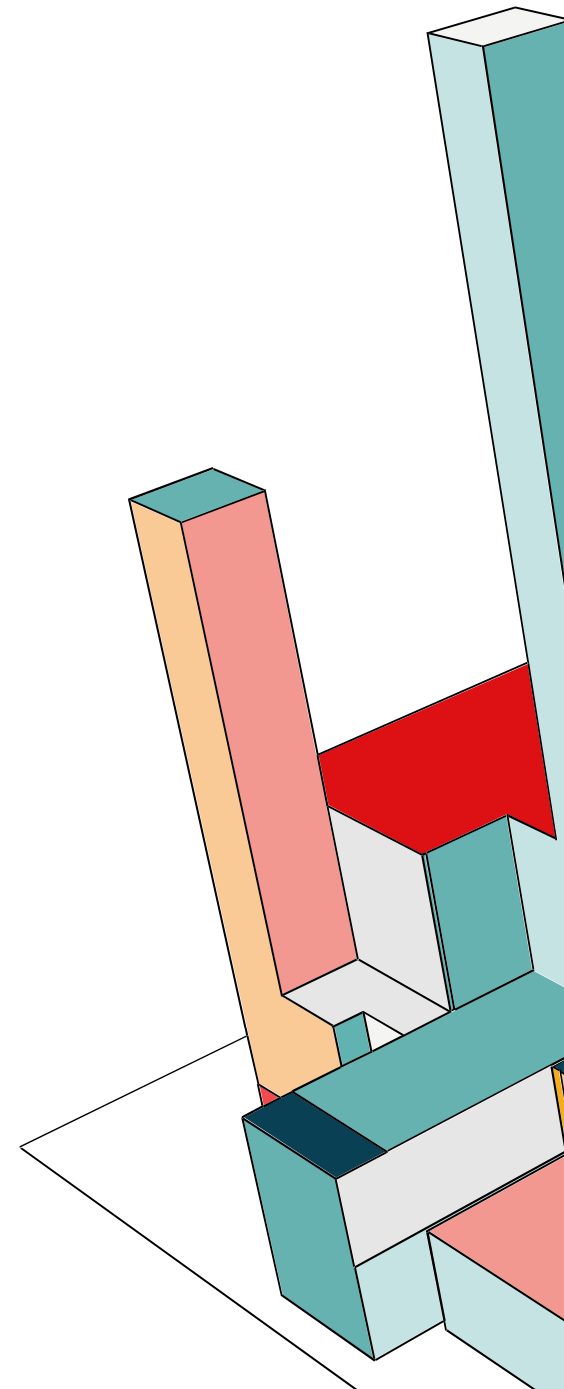
АННОТАЦИЯ

Цель:

Создать видеоигру способствующую изучению культуры и искусства, и способную заинтересовать массового зрителя.

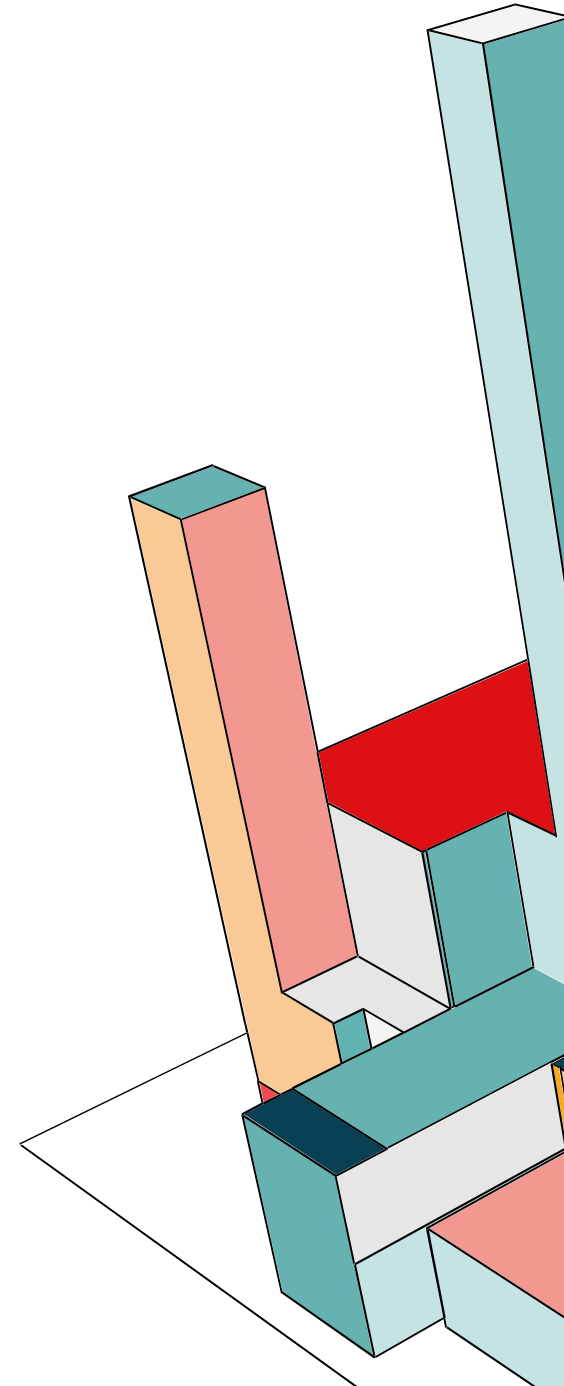
Задачи:

- Изучить существующие игры (анализ успешных примеров)
- Создать основные игровые механики: взаимодействие с объектами, создание искусства, решение головоломок.
- Разработать систему прогрессии: как игрок будет развиваться, открывать новые уровни или навыки.
- Внедрить элементы творчества: возможность создавать собственные произведения искусства внутри игры
- Создать концепт-арт: визуализировать мир игры и его стилистику.
- Включить образовательные элементы: интегрировать факты о художниках, стилях и направлениях.
- Разработать код: реализовать игровые механики, интерфейс и взаимодействие с игроком.
- Связаться с организациями из творческой индустрии (для рекомендаций)
- Создать маркетинговую стратегию: определить каналы продвижения (социальные сети, трейлеры).
- Собирать отзывы игроков: анализировать мнения и предложения.



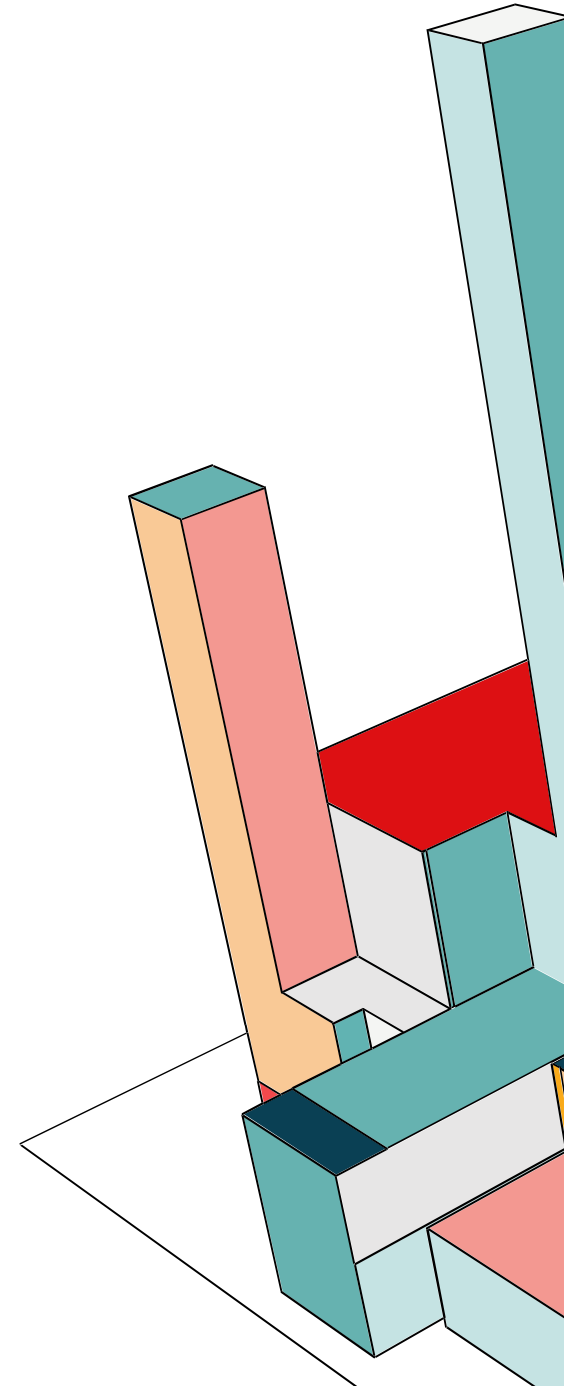
Актуальность:

- **Образование и просвещение:** Игры могут служить эффективным инструментом для обучения. Они могут знакомить игроков с историей искусства, различными стилями и техниками, а также с известными художниками и их работами.
- **Интерактивность:** В отличие от традиционных форм искусства, видеоигры предлагают интерактивный опыт. Игроки могут не только наблюдать за искусством, но и взаимодействовать с ним, что может углубить их понимание и восприятие.
- **Социальное взаимодействие:** Игры могут объединять людей, создавая сообщества вокруг искусства. Многопользовательские игры могут способствовать обмену идеями и сотрудничеству между игроками.
- **Увеличение объема рынка видеоигр.** Ожидается, что в 2024 г. рост составит 6,1%, а объем рынка — 187 млрд рублей. Согласно базовому прогнозу экспертов **Strategy Partners**, отечественная индустрия видеоигр будет расти на 5% ежегодно и к 2030 г. составит 257 млрд рублей.



Проблемы:

- Сложность передачи художественной ценности: Искусство часто субъективно, и трудно передать его нюансы и глубину в игровом формате. Игроки могут не понять или недооценить художественные элементы.
- Коммерческая жизнеспособность: Игры о искусстве могут не привлекать широкую аудиторию, что затрудняет финансирование и получение прибыли. Разработчики могут столкнуться с проблемами в поиске инвестиций
- Правовые вопросы: Использование существующих произведений искусства может привести к юридическим проблемам, связанным с авторскими правами. Необходимость получения лицензий может осложнить процесс разработки.
- Культурные различия: Искусство имеет разные значения в различных культурах. Создание игры, которая будет восприниматься положительно в разных регионах, может быть сложной задачей.





ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЙ СЕГМЕНТ - B2C

Потребители: Молодые люди 18-30 лет, студенты, геймеры.

Способы продвижения проекта:

- Публикация трейлеров и видео на платформе YouTube и VK Видео
- Участие в игровых выставках и конференциях (Gamescom и PAX)
- Партнерство с блогерами и стримерами
- Рассылка пресс-релизов игровым журналистам и блогерам.



РЕЗУЛЬТАТ

Разработка видеоигры в процессе которой игрок изучает знаменитые картины художников разных исторических эпох и стилей.

Описание продукта: Многоуровневая видеоигра, которая несет в себе не только развлекательную функцию, но так же знакомит игроков с сложным миром искусств.

Игрок должен пройти лабиринт, собирая знания о художниках, картинах и художественных направлениях. Игрок исследует лабиринт, взаимодействуя с элементами окружения. На каждом уровне ему нужно решать головоломки, чтобы открыть новые участки лабиринта. Головоломки основаны на элементах искусства — например, игрок может собирать фрагменты картин, чтобы восстановить их целостность или подбирать цветовые палитры для завершения произведений.

КАК ПРОДУКТ РЕШАЕТ ПРОБЛЕМУ ПОТРЕБИТЕЛЯ

ПРОБЛЕМА

- Рутинность и обыденность
- Кризис самовыражения
- Отсутствие социального взаимодействия.

ПОТРЕБНОСТИ

- Креативное самовыражения
- Психологическая терапия
- Развитие навыков (логическое мышление, стратегическое планирование, реакция и координация)
- Социальное взаимодействие (многопользовательские режимы, позволяющие игрокам общаться и взаимодействовать друг с другом)

ПРЕИМУЩЕСТВА

- Интерактивное обучение
- Упрощение сложных концепций
- Развитие критического мышления



ЦЕННОСТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Видеоигры — это уникальный и увлекательный способ обучения и развития, который сочетает в себе интерактивность, мотивацию и практическое применение знаний. Они помогают развивать критическое мышление, креативность и социальные навыки, предоставляя возможность учиться в увлекательной и доступной форме. Видеоигра "Лабиринт искусства" позволит пользователям не только отдохнуть от будничной суеты, но и даст им возможность лучше узнать сферу искусств.

Данная игра позволит создать комьюнити, заинтересованное в изучении и развитии современного искусства.



БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

Ключевые партнеры: <ul style="list-style-type: none">Игровые издательстваПлатформы дистрибуцииРазработчики и технические специалисты	Ключевые виды деятельности: <p>Разработка и создание видеоигры, которая способствует изучению культуры и искусства, и способна заинтересовать массового зрителя.</p>	Ключевые ресурсы: <ul style="list-style-type: none">Финансовые ресурсы (бюджет)Человеческий ресурс (команда)Нематериальный ресурс (знания, опыт)	Ценностные предложения: <p>Видеоигра "Лабиринт искусств" представляет собой ценностный инструмент, который по средствам геймплея позволяет игроку изучить сложный мир искусства.</p>	Взаимоотношение с клиентом: <ul style="list-style-type: none">Социальные сетиТех. поддержка
Каналы сбыта: <ul style="list-style-type: none">Платформы дистрибуцииИгровые издательства	Потребительский сегмент: <ul style="list-style-type: none">Молодые люди 18-30 летСтудентыГеймеры	Структура издержек: <ul style="list-style-type: none">Зарплата командыАренда помещенияПокупка оборудованияТех. поддержка готового продукта	Потоки доходов: <ul style="list-style-type: none">Реализация продукта на платформах дистрибуцииРекламная компанияИгровые инвесторы	

ПЛАН РАЗВИТИЯ



Первый этап - создание:

- Создание команды
- Аренда помещения и покупка оборудования
- Разработка контента (создание уровней, персонажей, графики, анимаций и звуков)
- Программирование: Реализация игровых механик, интерфейса и логики

Второй этап - запуск:

- Запуск видеоигры на платформах
- Создание веб-сайта и социальных медиа (обеспечение присутствия в интернете для привлечения аудитории)
- Создание трейлеров и материалов для продвижения (подготовка видео и графики для маркетинговых кампаний)

Третий этап - поддержка после релиза:

- Обновления и патчи (регулярное исправление ошибок и добавление нового контента)
- Обратная связь с игроками (сбор отзывов и предложений от сообщества для улучшения игры)

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

