

# Настольна я игра



Команда Росомахи

# Цели проекта:

К 2022 году мы планируем развиваться сразу в нескольких направлениях:

- Увеличить количество продаж до **100 продаж ежемесячно**
- Набрать **клиентскую базу >20 000 человек**
- Набрать **>100 000 подписчиков** в сообществе в ВК и в Instagram игры
- Увеличить количество сделок до 1 каждые 3 месяца
- Выйти на **стабильный доход >80 000** на всю компанию
- Снять собственный офис в Южном Бутово не дальше 1 км от ст. м. Бунинская Аллея потратив <100 000 р.





# Решаемая проблема

Как известно, дофамин, серотонин и окситоцин – гормоны счастья.

Недостаток этих гормонов в крови человека

Приводит к ухудшению настроения, потере уверенности, тревогу, апатию и даже психические расстройства!

Скука так же является очень распространённой проблемой



# Решение проблемы

Как известно, когда у человека что-то получается, у него сразу вырабатываются, так называемые, «гормоны счастья», от чего и настроение повышается, и уверенность возвращается, и скука уходит. Именно таки образом данная ранее проблема и решается:

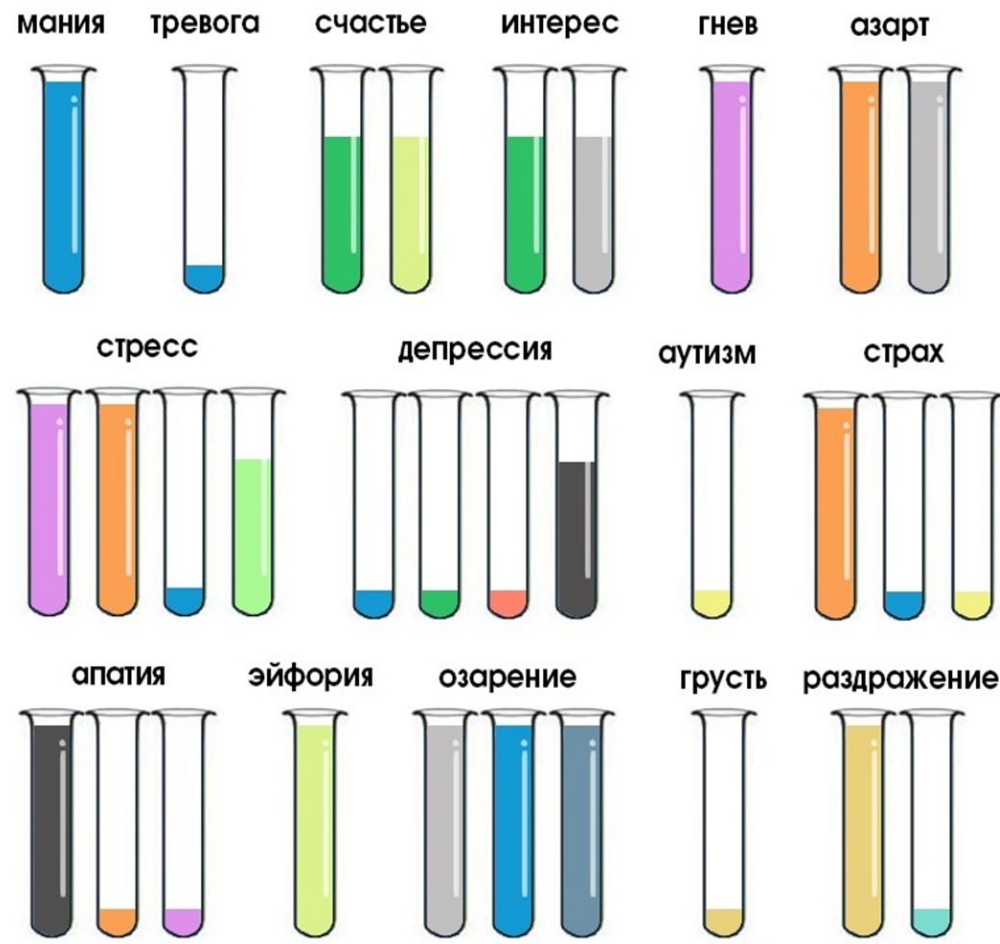
Человек играет и, каждым действием получает свою дозу дофамина

Так же в каждой 10-й коробке лежит неожиданный

## сюрприз

– стикеры. Данная акция позволяет получить дозу дофамина (и окситоцина) ещё до начала игры

Зависимость состояния и настроения человека от гормонального фона - часть 1

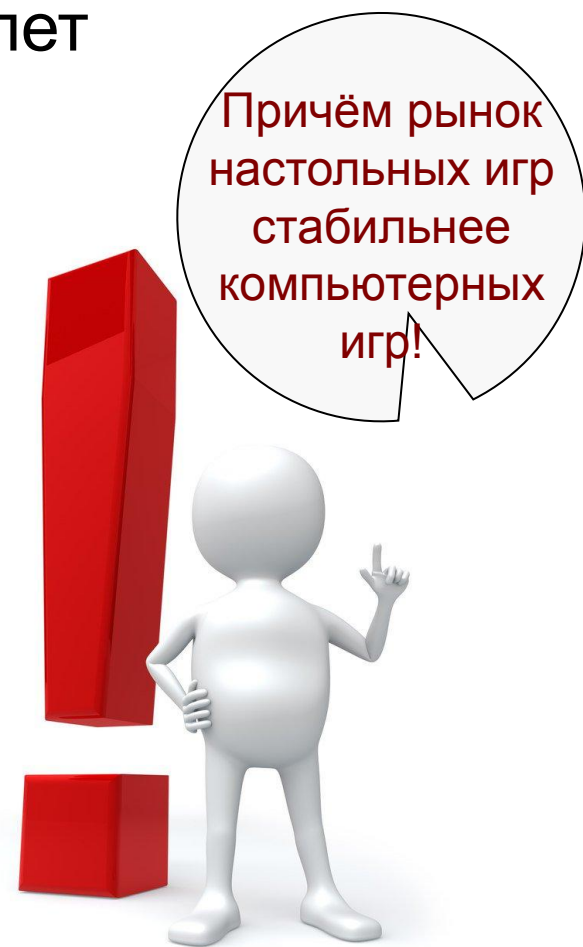


- допамин
- серотонин
- эндорфин
- окситоцин
- норадреналин
- адреналин
- эстрадиол
- тестостерон
- фенилэтиламин
- мелатонин
- вазопрессин
- прогестерон
- пролактин
- ацетилхолин
- тироксин



# Актуальность проекта

- На протяжении последних четырёх лет продажи настольных игр ежегодно увеличиваются на **25-40%** каждый год
- В 2016 году мировой рынок Настольных игр был на уровне **\$3,2 млрд**, а по прогнозам экспертов, уже к 2021 году он достигнет **\$8,5 млрд**



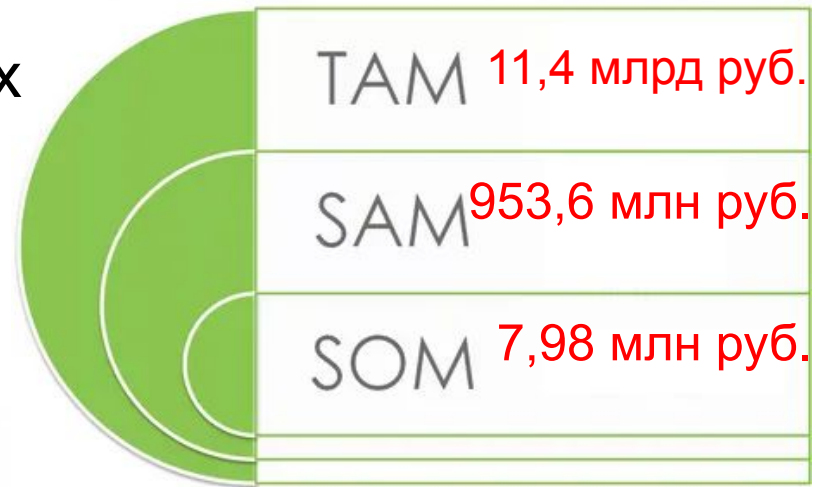
# Анализ ёмкости рынка для проекта

Анализ ёмкости рынка для проекта

В 2018 г. объем рынка настольных игр составил 11,4 млрд. руб.

Из этих денег мы можем рассчитывать на 0,07%

Это примерно равно 7,98 млн руб.



# Анализ конкурентов



чык-чырык

Статистика цен бралась с сайта Hobby Games



Временной промежуток определялся не столько по сюжету игры, сколько по механикам, присущим для игр, отображающих ту или иную эпоху



пыка-пыка



# Бизнес-модель проекта:

Поиграл в «Тёмную Историю»

Лендинг проета

Хочу забрать настолку сам

Курьер уже вылетел

Понравилась игра, посоветовал друзьям

Реклама в соц. сетях

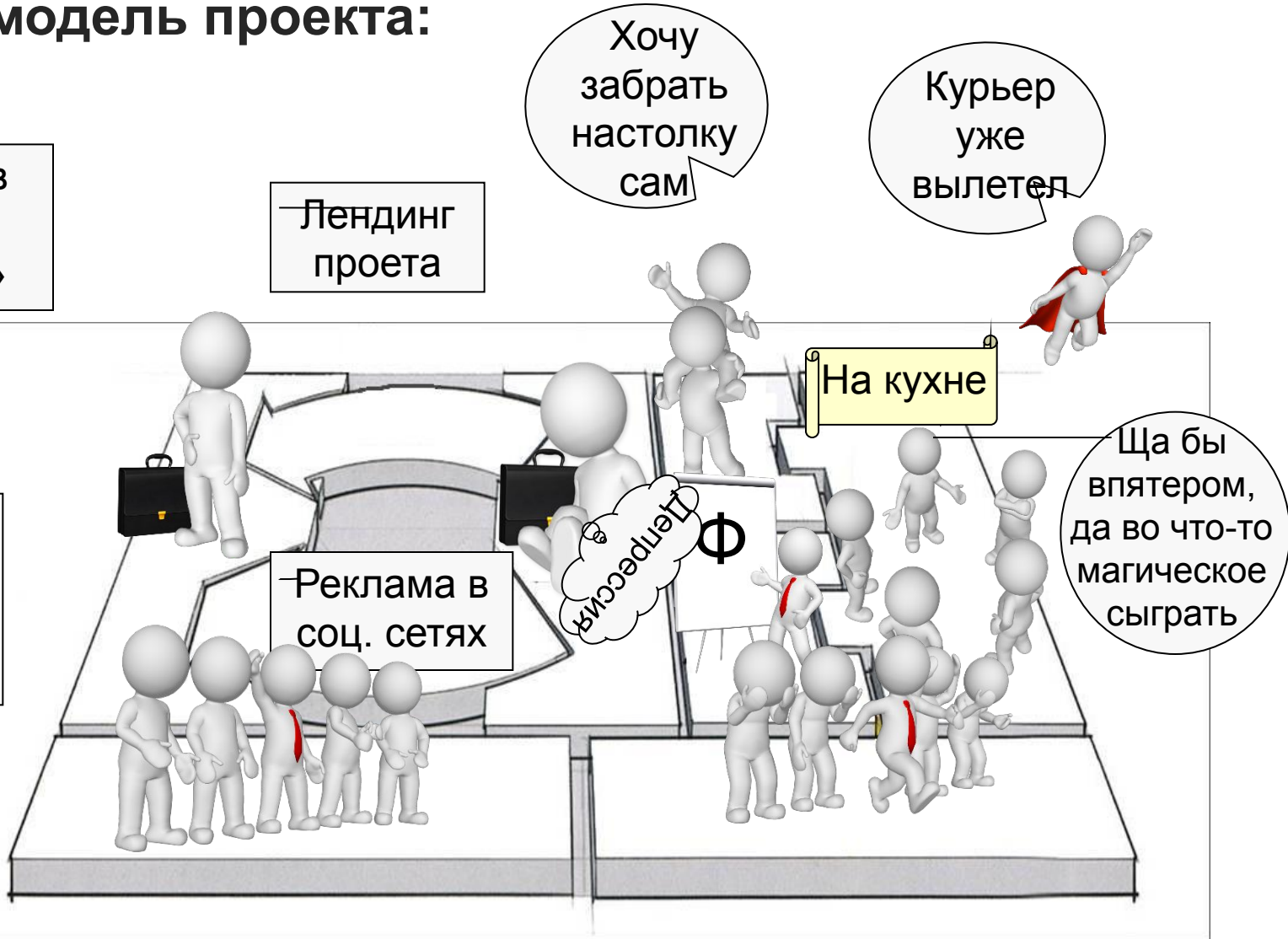
Делюсь информацией

На кухне

Ща бы впятером, да во что-то магическое сыграть

Сбываем товар в магазинах-партнёрах

Сбываем товар через интернет





СТАЛО

# Над проектом работали:



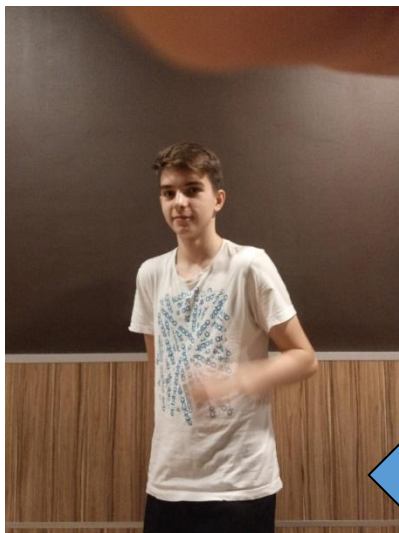
Лиза – наш художник



Колян – капитан команды



Тихон – следящий за выполнением ачивок



Влад – пиар менеджер проекта, так же ведёт инстаграмм проекта



Платон – наш сенсей



# Финансы

В самом начале проекта **бюджет составлял ровно 10 000 р.**, которые были благополучно потрачены...

Затем, не задержавшись в наших закромах, из наших рук ушли **3600 р.** На этот раз

**на оплату услуг типографии.** После этого примерно

**3000 р. ушли на рекламу...**

На данный момент мы нуждаемся в финансовой

поддержке для большей рекламы игры и