

1.1 ИДЕЯ ИГРЫ

Обучающий программированию платформер-головоломка на ПК

1.2 АНАЛИЗ РЫНКА

| Элемент | Вопрос | Ответ |
|------------------------|--|--|
| Обучающая | На сколько открыт рынок для образовательных игр? | На рынке мало одновременно полезных и интересных геймплеем игр. |
| Программирование | Какую нишу занимают игры обучающие программированию? | Игры данной тематики очень популярны, т.к обучение программированию стоит не дешево, а профессия программист входит в топ 100 профессий будущего и топ 10 высокооплачиваемых профессий сейчас. |
| Платформер-головоломка | Популярен ли этот жанр среди пользователей? | Жанр безусловно популярен, подходящий для любого возраста игрока. Игры данного жанра входят в топ 10 лучших платформеров. |
| ПК | Какая аудитория рассчитана на ПК? | ПК пользуются большая часть геймеров, а также при запуске игры в крупных учреждениях/организациях необходима версия игры ПК |

1.3 ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Тезисы:

- 1) Бизнес-модель: pay2play
- 2) Аудитория: дети и взрослые от 12 до 35; 65+
- 3) Обучаться программированию выгодно
- 4) На рынке нет платформеров-головоломок, обучающих программированию

Элементы идеи:

Обучающий программированию платформер-головоломка на ПК

Примечания:

- 1) У игры есть своя целевая аудитория - дети и взрослые в возрасте от 12 до 35. Стоит отметить, что аудиторий могут являться люди старше 65+. Сейчас, обучение пожилых людей чему-то новому является трендом и активно поддерживается со стороны государства. А также пожилые люди в принципе не против пошевелить мозгами и создать новые нейронные связи.
- 2) Профессия программист входит в топ 10 самых высокооплачиваемых профессий, топ 100 профессий будущего. На рынке программистов каждый может занять свою нишу, вот почему обучаться программированию выгодно, даже с базовым уровнем знаний можно зарабатывать. Игра не требует больших вложений в Ваше перспективное образование.
- 3) Классический платформер не интересно. Платформер - головоломка популярный жанр среди любого возраста - людей, которые хотят пошевелить мозгами. На рынке не представлено, отвечающих требованиям: платформер-головоломка, обучение программированию. Из этого следует, что мы не имеем прямых конкурентов на рынке.

2.1 ПОИСК ФАКТОРОВ

| | | | | |
|----------|---|-------------------------|---------|-----------------------|
| Обучение | *“Залипать” в экраны можно с пользой. 1. Алгоритм построен на ряде простых | Эмоциональное выгорание | Интерес | Слишком просто, нудно |
|----------|---|-------------------------|---------|-----------------------|

| | | | | |
|------------------------|--|--|----------|----------------------------|
| | действий | | | |
| Программирование | *Искусственный интеллект *Финансирование профориентационных проектов 1.Передвижение каких-либо предметов с помощью простого кода | Исключительно виртуальная коммуникация между людей | Кофе | Обыденностью действий |
| Платформер-головоломка | 1.Простота линий | Эмоциональное выгорание | Логика | Поиск какого-либо предмета |
| ПК | *Компьютеры - это не только для мальчиков. 1.Игры с пользой | Зависимость | Удобство | Широкий пул возможностей |

*Глобальные тренды отмечены **

2.2 РЕШЕНИЯ

Проблемы и возможности

1. Компьютер вызывает зависимость.
2. Эмоциональное выгорание при долгом обучении
3. Отсутствие “живого” общения при полной цифровизации и вследствие отмирание нейронов
4. Финансирование профориентационных проектов
5. Игра рассчитана на детей
6. Отсутствие обучающих программированию платформеров-головоломок
7. Классический платформер не интересен
8. Компьютеры - это не только для мальчиков
9. Представленные на рынке обучающие игры слишком нудные и неинтересные
10. “Залипать” в экраны можно с пользой

Решения

1. Обучающая,профориентационная игра с интересным геймплеем(2,3,4,5,9,10)
2. Игра 2в1, в параллель обучению программированию, выращивает нейронные связи(1,2,3,4,5,6,7,10)
3. Детский рейтинг(5,8,10)
4. Игра без гендерного неравенства(5,8,)
- 5."Трата времени" на то, что пригодится в жизни(1,2,10)
6. Для прохождения уровня нужно "включать" мозг(1,4,5,6,7,8,10)

2.3 КЛЮЧЕВЫЕ ПРИНЦИПЫ

| Схожие решения | Ключевой принцип | Покрытые решения |
|---------------------------------|---------------------------------------|------------------|
| Детский рейтинг | Полезная игра | 1,3,4 |
| Игра без гендерного неравенства | Игра 3в1 | 3,4,5 |
| Включи мозг и выиграй | Игра для молодежи; 65+ | 1,2,3,4,5,6 |
| Польза 2в1 | Одна история - много поворотов сюжета | 1,3,4,5 |
| Интересный геймплей | Оффлайн | 3,4,6 |
| Оффлайн | | |

3.1 ОСОБЕННОСТИ

| Ключевой принцип | Придуманная особенность | Обоснованная особенность |
|---------------------------------------|--|--|
| Игра для молодежи;65+ | Можно на время представить себя другим человеком | |
| Игра 3в1 | Обучение программированию +выращивание нейронных связей+платформер | Платформер с элементами обучения и пользой для здоровья |
| Одна история - много поворотов сюжета | На каждом шагу головоломка | Однажды вы спасете компанию от меркантильного сотрудника, который сливал данные конкурентам...или не спасете? Все зависит только от вас. |
| Полезная игра | Обучение и “оздоровление” на протяжении всей игры | Головоломки и программирование |
| Оффлайн | | |

3.2 ОБЗОР КОНЦЕПЦИИ

| | | |
|------|---|---|
| Кто? | Герой с должностью в технологической компании | Персонаж, ценность которого зависит только от вас |
| Где? | В одной и той же истории... | ...с разными локациями и новыми задачами |
| Как? | Один герой - много заданий | Зажигаем интерес многозадачностью |

| | | |
|-----------|------------------------------|---|
| Мотивация | Законченные мини-истории | События при которых чувствуешь себя супергероем |
| Социалка | Получаете одобрение общества | Развиваете мозг, начинаете понимать “этих странных кодеров” |

3.3 КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Интересный и сложный платформер - головоломка на ПК для развития логики, мозга и навыков программирования. С каждым уровнем обстановка в игре становится все напряженнее, а ваш мозг начинает кипеть.