

**НАСТОЛЬНАЯ ИГРА**  
**«УДМУРТ**  
**ДУННЕ»**

ФИЛИАЛ ФГБОУ ВО «УДГУ» В ГОРОДЕ ВОТКИНСКЕ

ИНИЦИАТИВНАЯ РАЗРАБОТКА

# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ И ЕГО ПРОБЛЕМА:

Целевая аудитория:

Пользователи от 15 лет и старше

Проблема:

Существует несколько проблем:

1. Интересующимся Удмуртской мифологией, культурой и историей людям часто попадаются однообразные источники информации, из-за которых изучение данных тем становится затруднительным и неинтересным.
2. Удмуртская культура не так распространена и большинству людей не известны её история и мифология. Либо же не так интересны из-за глупых стереотипов.

# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ СЦЕНАРИЙ

## 1 ВАРИАНТ

1. Пользователь хочет провести время интересно и познавательно и ищет способ удовлетворить эти потребности.
2. Пользователь покупает игру
3. Пользователь с помощью неё находит друзей
4. Пользователь собирает компанию
5. Пользователь и его друзья весело и познавательно проводят время
6. Пользователь и его друзья теперь становятся интеллектуалами, они «знают всё» и теперь истинные удмурты
7. Ура! Конец!

# ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ СЦЕНАРИЙ

## 2 ВАРИАНТ

1. Пользователь живет в Удмуртии или приезжает в нее впервые. Его круг познаний о культуре и истории Удмуртии мал, но он хотел бы расширить его.
2. Пользователь покупает игру
3. Пользователь с помощью игры узнает новые факты в интересной форме.
4. Пользователь и его друзья весело и познавательно проводят время, у них появляются положительные ассоциации по отношению к Удмуртии и ее культуре
5. Пользователь и его друзья теперь становятся интеллектуалами, они «знают всё» и теперь истинные удмурты
6. Ура! Конец!



# О ПРОЕКТЕ

ЧТО ЕСТЬ СЕЙЧАС?





# КОНЦЕПЦИЯ

Создание настольной игры «ходилки» с элементами карточной игры.

Настольные игры «Удмурт дунне» - это отличный материал для изучения удмуртской культуры, языка, природных и исторических достопримечательностей, а также способ оригинального времяпровождения. Цель нашей работы - вынос народного фольклора нашей малой родины в массы, выработка локального патриотизма.



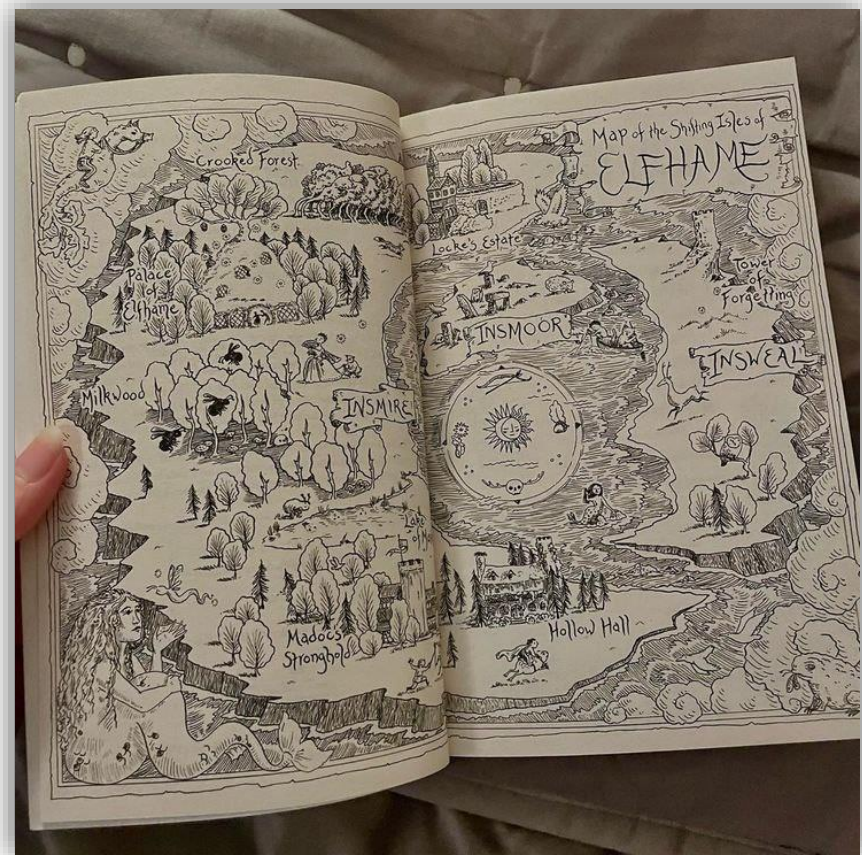
# МЕХАНИКА ИГРЫ:

- ❖ Roll and move (кинь и двинь) - Одна из самых старых и простых игровых механик. Из названия можно понять, что игры, основанные на ней, являются очень незамысловатыми и не требующими большой вдумчивости. Кидаешь кубики, перемещаешь фишку на выпавшее число, возможно, в дополнение после перемещения выполняешь какое-то действие.
- ❖ Take That (получай) - Механика в основном используется в карточных играх. Основная цель механики – это пакостить сопернику. Например, заставить его сбросить карту, получить негативное воздействие на персонажа (урон, проклятье) или потерять имущество/ресурсы.
- ❖ Игровая карта построена на основе восьмиконечного солярного знака, Алатырь (флаг Удмуртии) Путники стартуют из деревни Малое Малагово, где символично берет исток реки Вятка. Конечной точкой, финишем является столица Ижевск, где произойдет финальная карточная битва. Мы расположим дремучий лес, глухие болота опираясь на гиперболизированные природные особенности Удмуртии. По пути путешественники будут заходить в значимые для сюжета города и деревни: В Воткинске: П. И. Чайковский, В Граховском районе, в д. Котловка странники забредут в усадьбу Бабы Яги и т.д.



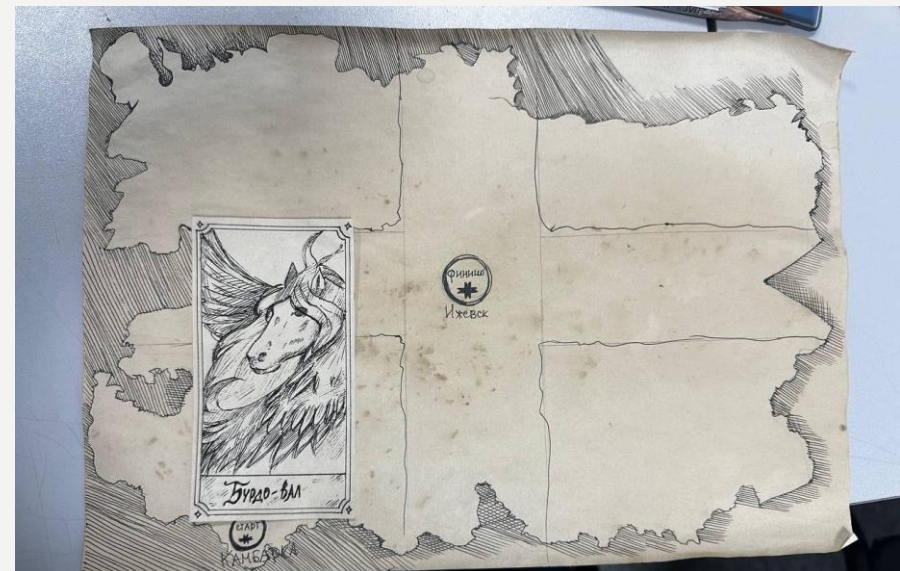
# СЮЖЕТ

Шесть мифологических персонажей отправляются в увлекательное путешествие по просторам древней Удмуртии. По ходу своего странствия, они встречаются с трудностями, загадками, квестами, мифическими существами и ситуациями. Знакомятся в игровой форме с другими интересными фактами об Удмуртии: природными и культурными достопримечательностями.



# О ПРОЕКТЕ

В данный момент мы находимся на стадии изучения различных интернет – источников, книг касательно Удмуртской мифологии. Прорабатываем мелкие нюансы механики игры, а также занимаемся разработкой эскизов.





# О ПРОЕКТЕ



Пример карты.

Бурдо-вал в удмуртском фольклоре легендарные крылатые кони, чьи крылья видны только ночью у них по ночам видны были крылья. Если хозяин хотел ночью подойти к такому коню, он должен был предупредить свистом, чтоб тот спрятал свои крылья.



Пример игровой карточки.

# АНАЛОГИ РЕШЕНИЯ

Для игроков, которым интересна культура Удмуртии, наша настольная игра будет выполнять познавательную функцию в области культуры и мифологии.

В отличие от аналогов - «Вождырь», «Зеч Перепеч», «Тодад возь» и других "ходилок" – наша игра основана на объединении сразу двух игровых концепций — карточек и "ходилок", что делает ее более увлекательной.

Преимущество нашего проекта - качество иллюстраций с художественной точки зрения.



# АНАЛОГИ РЕШЕНИЯ

Также косвенными аналогами могут выступать книги (к примеру, Н.П. Кралина. «Мифы, легенды и сказки удмуртского народа») и фильмы (Аркадий Черниенко «Тень Алангасара»).

Анализ достоинств и недостатков аналогов:

Книги

«+»

книги - удобная форма для подачи большого объема информации.

«-»

книги не всегда и не всем интересны, иногда тексты сложны для понимания. Игра же наоборот в интересной форме помогает узнать о многих фактах, в том числе, о мифологии, культуре, языке Удмуртии

Фильмы

«+»

фильмы могут выглядеть динамичнее и более реалистичнее, нежели книги и игры

«-»

некоторые фильмы тяжело воспринимаются детьми и некоторыми подростками, к тому же на данный момент качественных фильмов об удмуртской культуре и мифологии нет.

# ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ СТОРОНЫ

Заинтересованными лицами могут быть, например:

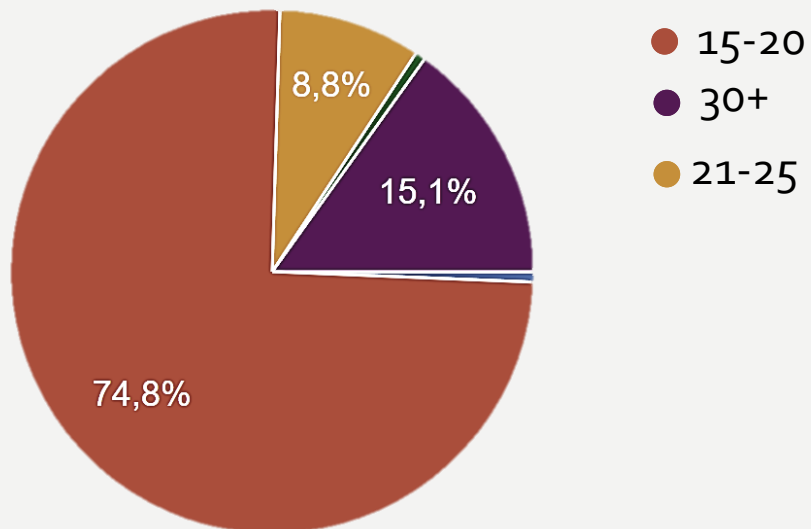
- ❖ Работники детских садов, библиотек и школ
- ❖ Туристические агентства
- ❖ Искусствоведы, экскурсоводы и т. д.
- ❖ Образовательные учреждения, в которых есть удмуртские классы.
- ❖ Правительство Удмуртии, которому выгодна популяризация и продвижение национальной культуры
- ❖ Семьи, которым необходим общий досуг.



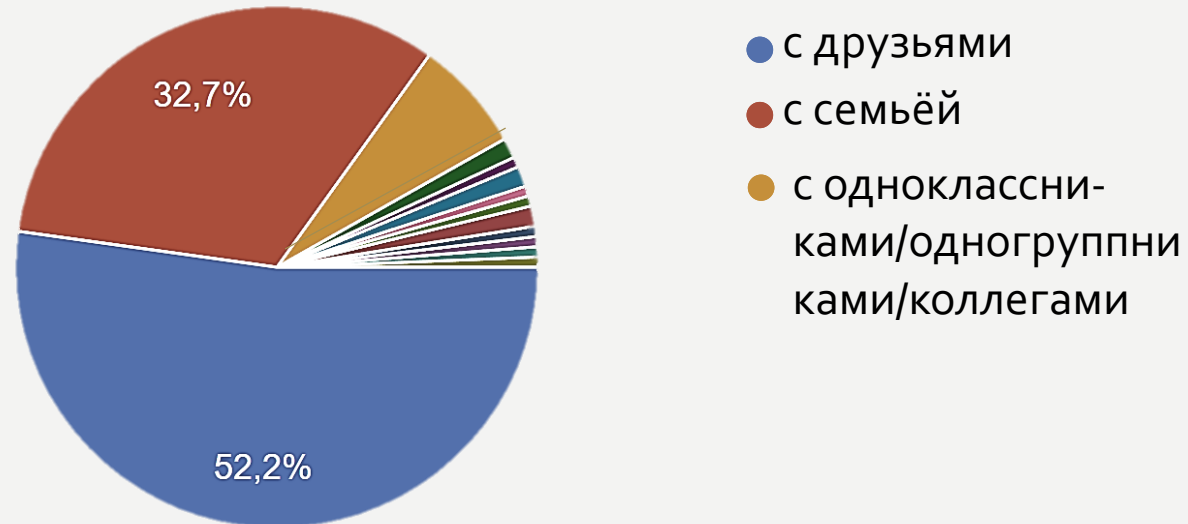


# **РЕЗУЛЬТАТЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ТЕСТИРОВАНИЯ**

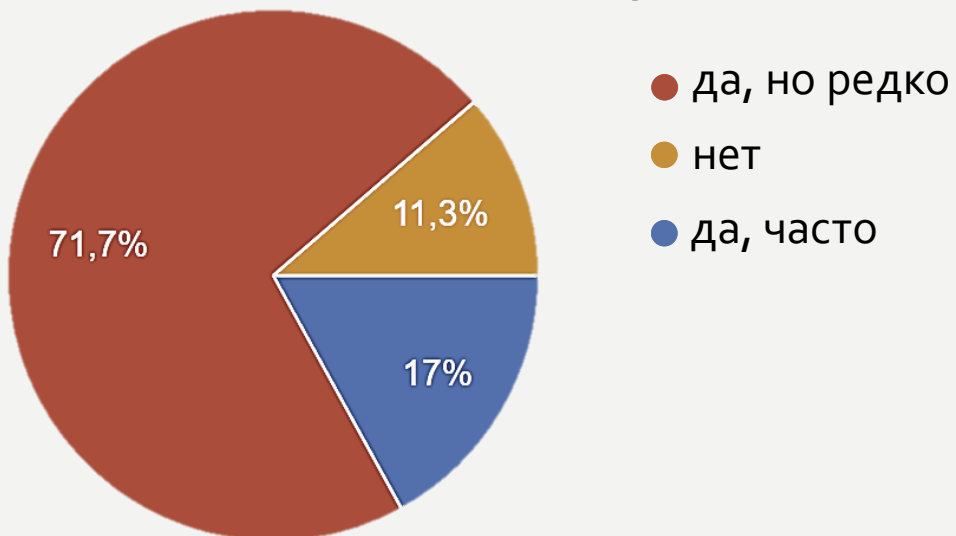
**Сколько вам лет?**



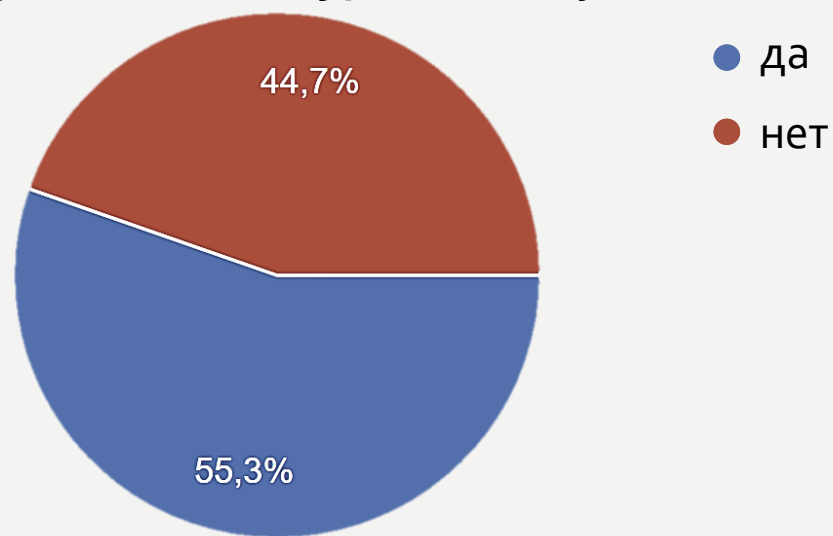
**С кем вы играете в настольные игры?**



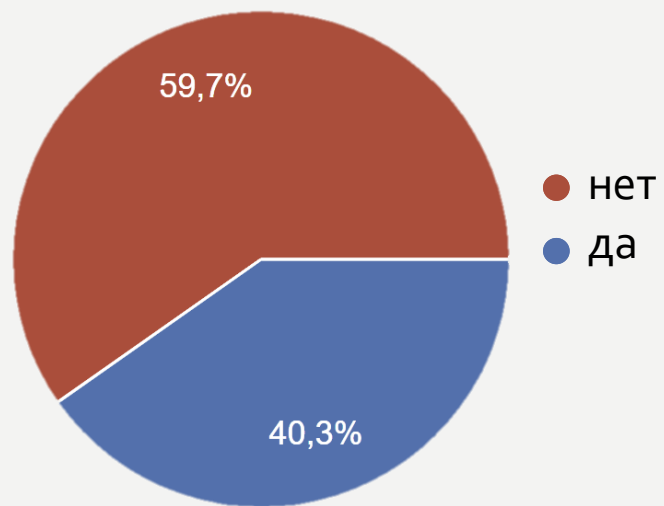
**Играете ли вы в настольные игры?**



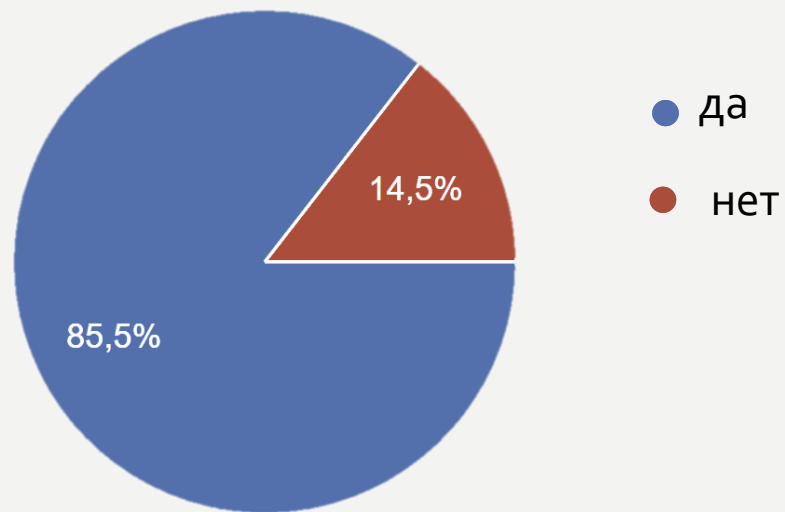
**Интересует ли вас Удмуртская мифология?**



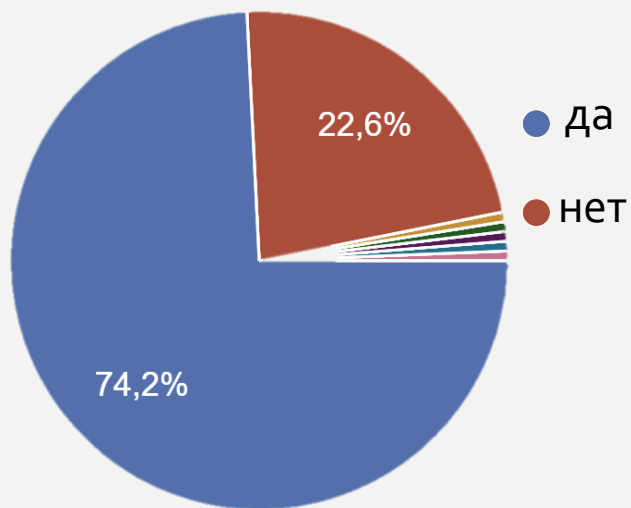
Знаете ли вы каких-нибудь персонажей из Удмуртской мифологии?



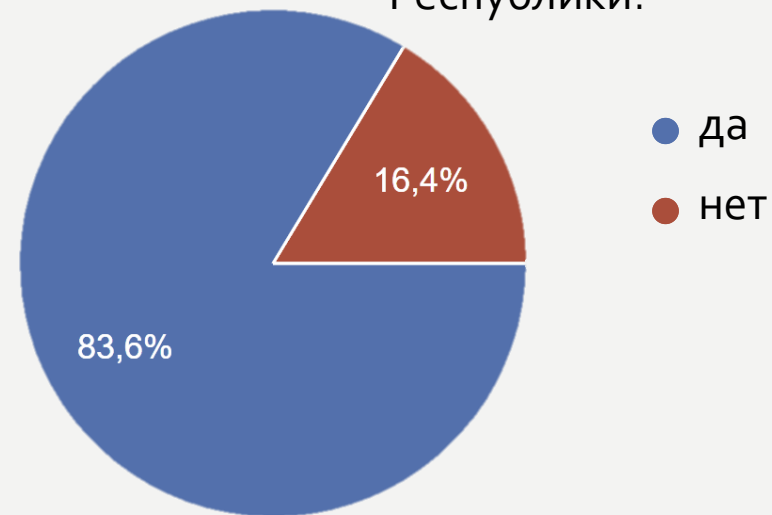
Было бы вам интересно поиграть в игру в компании с Удмуртской мифологией?



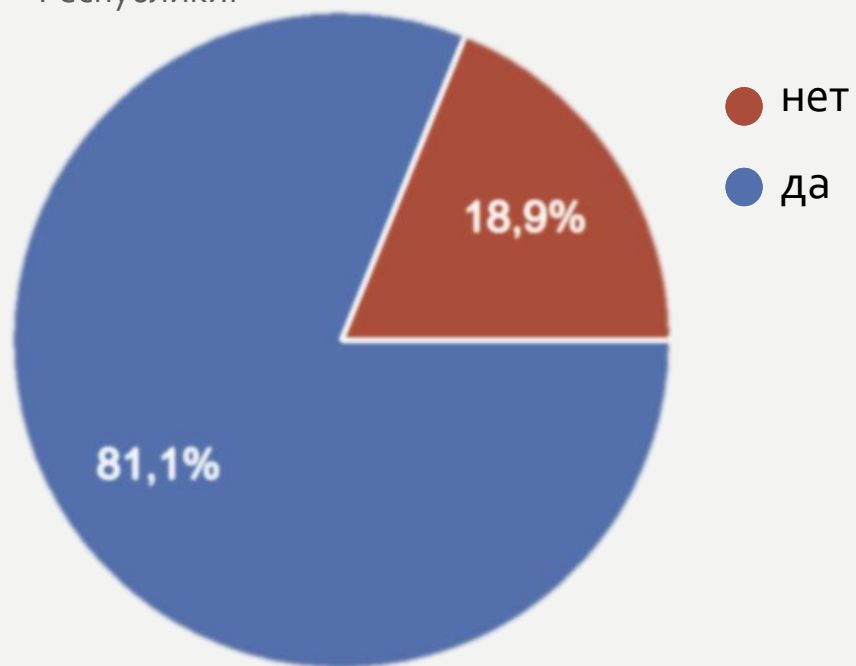
Было бы вам интересно изучить эту тему?



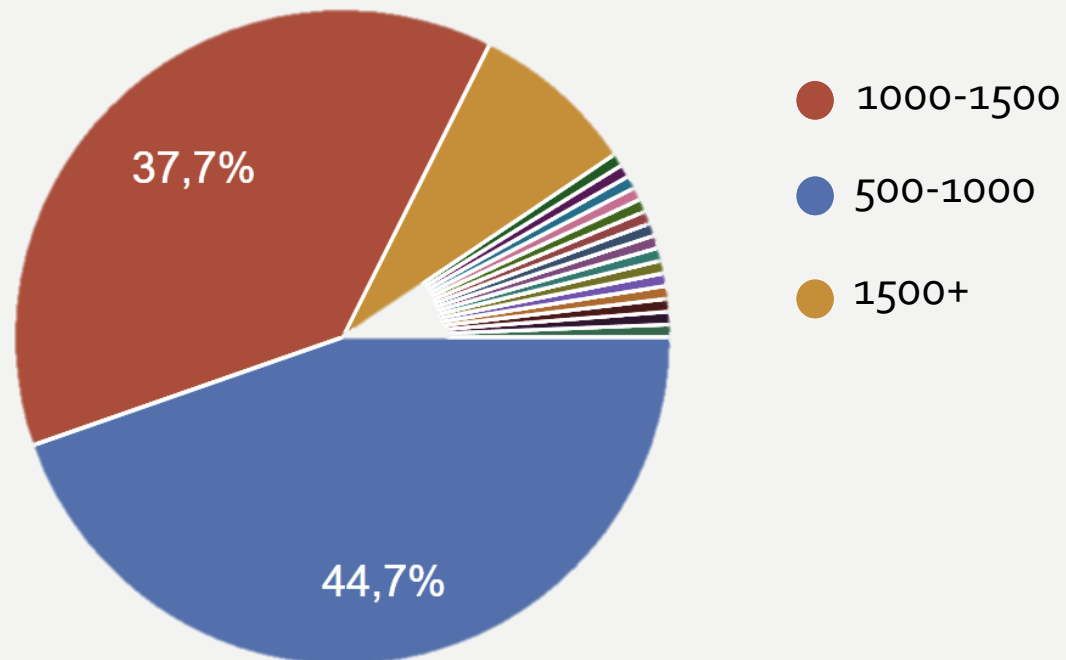
Хотели бы вы узнать интересные факты о культурных достопримечательностях Удмуртской Республики?



Хотели бы вы узнать о природе Удмуртской Республики?



За какую цену вы бы приобрели настольную игру?



# ВЫВОДЫ ОПРОСА:

В результате опроса можно установить, что больше всего заинтересованы в нашем проекте люди от 15-20 и от 30+ лет, большинство опрошенных играют в настольные игры, предпочтительно с друзьями и семьёй. Большая часть опрошенных заинтересована темой Удмуртской мифологии, но к сожалению это же большинство не имеет знаний в этой сфере, что мы собираемся исправить. Так же опрошенные ответили, что лучшей формой для изучения будет 'в процессе увлекательной игры' и карточные и игры ходилки вошли в топ любимых игр. Наши ожидания по поводу опроса полностью оправдались.



# РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ:

ЭКОНОМИКА ПРОЕКТА



# РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ: ЭКОНОМИКА ПРОЕКТА

Потенциальный рынок включает:

- ~ 39 музеев
- ~ 568 школ
- ~ 3 игровых клуба

Большинство опрошенных проголосовало за сумму игры от 500-1000 рублей, но т.к эти опрошенные были 'бедные' студенты, мы решили взять более адекватную цену за данную игру от 1000 - 1500 руб. (она заняла 2 место в опросе)

# РЫНОК

Чтобы выяснить объем рынка в деньгах, мы взяли формулу:  $E=M \cdot C$ , где

$E$ =емкость рынка в выражении (руб/год)

$M$ =количество реализуемого товара в год (ед)

$C$ =приведенная стоимость товара (руб)

И получили:

$E = 300 \times 1500 = 450\ 000$  руб

В кризис у потребителя к желанию «оторвать ребёнка от компьютера» добавилось стремление экономить на досуге. Игроки рынка в один голос предрекают дальнейший рост спроса на настольные игры.

Популярность настольных игр растёт наравне с кино и другими развлечениями, поскольку они относительно недороги, разнообразны и интересны для коллективного досуга. В России на сегодняшний день 1% играет в настольные игры, а в странах Европы 30% поэтому у российского рынка настольных игр есть большие перспективы роста рынка.

# СТРУКТУРА ИЗДЕРЖЕК И БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

- ❖ 1. Наши потребители это люди любых возрастов, наши потенциальные покупатели это люди ~ старше 18 лет.
- ❖ 2. Проект будет зарабатывать на продаже самой игры в товарном виде. Также есть мысли по поводу ещё одного заработка, выпуская это в мобильной версии как аксессуарное дополнение к нашей печатной игре.

❖ 3. Коробка: ~1.000

Ложемент: ~700

Колода карт (25 ш.): ~500

Поле: ~400

Правила: ~700

Фишки: ~500

Рассыпуха: ~500

Итого: ~5.300

# СТРУКТУРА ИЗДЕРЖЕК И БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

- 4. Как мы будем продавать свой продукт:
  - заключение контракта с супермаркетами и сетевыми магазинами
  - заключение контакта с магазинами игрушек
  - поставка в сувенирные магазины
  - участие в специализированных выставках и ярмарках
  - создание интернет магазина и реклама на других ресурсах:

Различные креативы, привлекающие внимание аудитории, такие как Telegram, наш собственный сайт, сообщество, в VK Рекламе заработали инструменты для охвата широкой аудитории: они доступны в новом разделе «Узнаваемость и охват». Это хорошая возможность продвигать наши посты Вконтакте, а также статьи в Дзене на территории контентной платформы

# КОМАНДА: «СВЯТЫЕ БАНДИТКИ»



1. Лидер, тех.поддержка,  
иллюстратор — *Карина Грозина*  
(дизайнер 2 курс)



2. Сценарист, иллюстратор —  
*Ирина Рябова* (дизайнер 2 курс)



3. Пиарщик, иллюстратор —  
*Мария Баженова* (дизайнер 2  
курс)

# ВОПРОСЫ К ЭКСПЕРТАМ

1. Есть ли рекомендации по улучшению нашего проекта?
2. Как высчитать экономику нашего проекта?



# **ДАЛЬНЕЙШИЕ ШАГИ ПО РАБОТЕ НАД ПРОЕКТОМ:**