



# BASE-8.2: КОМПЬЮТЕРНАЯ ТАНЦЕВАЛЬНАЯ СИСТЕМА\*

\* другое название – танцевальный коврик

# Состав презентации



1. Введение
  - a. О танцевальных играх
  - b. Положение в Мире
  - c. Положение в России
  - d. Перспективы
2. Обзор продукта
  - a. Что внутри коробки
  - b. Подготовка
  - c. Игровой процесс
  - d. Дополнительные возможности
3. Маркетинг
  - a. Главная фишка
  - b. Привлекательные стороны
  - c. Ключевые покупатели
  - d. Условия работы
4. Сумма сказанного
5. Заключение

Часть 1

# Введение

# О танцевальных играх



- Впервые идея танцевальных игр реализовалась в игровых автоматах Dance Dance Revolution (DDR) в 1998 году.
- DDR относится к жанру ритм-игр, где надо действовать в соответствии с музыкальным ритмом. К этому же жанру относится, например, и игра Guitar Hero.
- DDR относится и к жанру физически активных игр (как многие игры на Wii)

# Положение в мире



- Продажи домашних танцевальных систем за 2004г: Япония – 2 млн. штук, США – 1,5млн.
- Основные покупатели – семьи с детьми, молодежь возраста 15-25 лет
- Игры DDR мелькали в таких фильмах как «Васаби», «Трансформеры» и в недавнем «Всегда Говори «Да», что доказывает их глубокое проникновение в культуру.
- Проводятся регулярные чемпионаты по танцам на игровых автоматах.
- Танцевальные игры включены в программу школьного физвоспитания в некоторых штатах США.

# Положение в России



- Игра – абсолютная новинка для российского рынка домашних развлечений. Предложение на рынке отсутствует.
- Обсуждения продукции опросы на форумах потенциальных покупателей (родителей, педагогов, молодежи) показывают очень высокий интерес к данным изделиям.

# Перспективы



- Учитывая мировой опыт, возможный уровень проникновения: 1 система на 300 человек.
- Покупатель приобретает такую игру для семьи, для будущей вечеринки или для кого-то в подарок. Реже – для себя самого.
- Магазин современных развлечений – идеальная точка продаж. Надпись «Компьютерная танцевальная система» необычна сама по себе и обязательно привлечет внимание.

Часть 2.

# Обзор продукта



# Что внутри коробки

1. USB-Конт
  2. Бесплатн
  3. Документ
- «коврик»;  
ia»



# Подготовка



1. Установить ПО
2. Расстелить коврик (80x90см)
3. Подключить коврик
4. Настроить управление
5. Увеличить громкость звука\*
6. Вывести изображение на большой экран\*

\* –  
рекомендации



Идеальная подготовка к  
игре

# Игровой процесс



- Звучит современная ритмичная музыка
- В соответствии с ритмом музыки по экрану движутся стрелки
- Игрок должен нажимать соответствующие стрелки ногами и иногда руками
- За точность и своевременность нажатий начисляются очки.



# Дополнительные ВОЗМОЖНОСТИ



1. 4 основных уровня сложности
2. 4 экспертных уровня сложности
3. Игра вдвоем на двух ковриках:  
синхронный танец, победитель  
определяется компьютером
4. Игра в одиночку на двух ковриках:  
последовательность стрелок заставляет  
игрока перемещаться по двум рядом  
лежащим коврикам
5. Загрузка новых треков из Интернета

Часть 3.

# Маркетинг

Главная фишка:

# УНИКАЛЬНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ ТАНЦЕВАЛЬНАЯ ИГРА ПОЛЕЗНАЯ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ

И для неё не нужна приставка Wii. Хватит простого компьютера

# Привлекательные стороны



- Объединяет компьютер и спорт
- Позволяет танцевать и соревноваться
- Развивает чувство ритма
- Годится для всех возрастов от (9 до 99)
- «Караоке для ног»
- Дополнительная социальная активность
- Отвлекает от «сидения» за компьютером
- Веселое развлечение для компании
- Тренирует выносливость и способствует выведению лишнего веса
- **ВСЕ ЭТО ОЧЕНЬ ВЕСЕЛО**

# Ключевые покупатели



- ◎ **Родители** – полезная и интересная компьютерная игра для детей и для всей семьи.
- ◎ **Молодежь** – веселье в компании, подготовка к походу в игровые автоматы.
- ◎ **Дарители** – очень необычный подарок.



# Условия работы



- ◎ Оптовая цена около 1500руб, НДС включен.
- ◎ Рекомендованная наценка: 33%.
- ◎ Наличие на складе в Москве
- ◎ Возможность малого опта

# Сумма сказанного



1. Предлагается интересная игровая система, интерес к которой подтверждён мировым опытом.
2. Потенциальный потребитель – практически любой активный россиянин, владеющий компьютером.
3. Продукт готов к продажам в России.
4. Интригующая упаковка.
5. Подходящая тематика для игрового магазина



# Школьное мероприятие



# Взрослые и весёлые люди



# Дачный отдых



# Мужики



# Рекомендуется танцевать в носках





# Ссылки на Видеоролики



- ◎ [Джим Керри на танцевальном автомате](#)
- ◎ [О последнем чемпионате в Москве](#)