



МАСТЕР ГРУППА  
«ХРАНИТЕЛИ СНОВ»



БИЗНЕС-ИДЕЯ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В СОЗДАНИИ В СОЗДАНИИ МАСТЕР ГРУППЫ, КОТОРАЯ БУДЕТ ОРГАНИЗОВЫВАТЬ МАСШТАБНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ НА ТЕРРИТОРИИ МО.



Данный формат игр позволит участникам на время абстрагироваться от реального мира переживая судьбу своего персонажа в любимых вселенных основанных на книгах, фильмах, сериалах и играх.



МАСТЕР ГРУППА-  
КОСТЯКОМ ПРОЕКТА  
ЯВЛЯЕТСЯ САМА МАСТЕР  
ГРУППА, ЧЛЕНЫ КОТОРОЙ  
ОТВЕЧАЮТ ЗА  
ТЕХНИЧЕСКОЕ  
ОСНАЩЕНИЕ ИГР,  
СОЗДАНИЕ СЮЖЕТА,  
ДЕКОРАЦИЙ И КОСТЮМОВ  
ДЛЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ-  
КВЕСТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ  
(NPC).



ТАК ЖЕ МАСТЕР ГРУППА ПРОВОДИТ ИССЛЕДОВАНИЯ  
КАКОЙ СЕТТИНГ АКТУАЛЕН И КАКИЕ МЕХАНИКИ  
ПРИЯТНЫ ИГРОКА, ПОСЛЕ ЧЕГО СОЗДАЁТСЯ ПРОЕКТ  
(ИГРА) СО СВОИМИ ПРАВИЛАМИ И ИСТОРИЕЙ, НА  
КОТОРУЮ ПО СРЕДСТВАМ РЕКЛАМЫ  
ПРИГЛАШАЮТСЯ ИГРОКИ.



РЕАЛИЗАЦИЯ- ИГРЫ  
БУДУТ ПРОХОДИТЬ НА  
ОТКРЫТЫ ПЛОЩАДКАХ  
АРЕНДОВАННЫХ В МО  
СПЕЦИАЛЬНО  
ПОДГОТОВЛЕННЫХ И  
АНТУРАЖНО  
ЗАДЕКОРИРОВАННЫХ  
МАСТЕР ГРУППОЙ ПОД  
СЕТТИНГ  
ПРЕДСТОЯЩЕЙ ИГРЫ.





## ЦЕЛЕВУЮ АУДИТОРИЮ

СОСТАВЛЯЮТ ЛЮДИ В ВОЗРАСТЕ  
ОТ 16 ДО 45 ЛЕТ. ГЛАВНОЙ  
ГРУППОЙ ПОСЕТИТЕЛЕЙ

ПОДОБНЫХ ИГР В  
СОВРЕМЕННОМ МИРЕ  
ЯВЛЯЮТСЯ СТУДЕНТЫ,  
ОФИСНЫЕ РАБОТНИКИ И ДРУГИЕ  
ЛЮДИ ЧЕЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ  
СВЯЗАН С ПОВСЕДНЕВНОЙ  
РУТИНОЙ – РОЛЕВАЯ ИГРА ДЛЯ  
НИХ СПОСОБ РАСКРАСИТЬ  
ЖИЗНЬ И НАПОЛНИТЬ ЕЁ  
ЗАХВАТЫВАЮЩИМИ ЭМОЦИЯМИ.  
А ТАК ЖЕ ЗАВЕСТИ НОВЫЕ  
ЗНАКОМСТВА И НАЙТИ  
ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ



## ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СХЕМА УПРАВЛЕНИЯ:

ДОЛЖНОСТИ ВНУТРИ МАСТЕР ГРУППЫ ЧЁТКО РАСПРЕДЕЛЕННЫ, НО ЗАДАЧИ КАЖДОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ И КОНКРЕТНОГО МАСТЕРА ЗАЧАСТУЮ ПЕРЕПЛЕТАЮТСЯ С ОСТАЛЬНЫМИ УЧАСТНИКАМИ ГРУППЫ.

**ГЛАВМАСТЕР:** РУКОВОДИТ ВСЕЙ ГРУППОЙ. ЕГО ЗАДАЧА СФОРМИРОВАТЬ ОСНОВНУЮ КОНЦЕПЦИЮ СЛЕДУЮЩЕГО ПРОЕКТА И НАЙТИ ПЛОЩАДКУ ДЛЯ ЕГО РЕАЛИЗАЦИИ. ОН ЖЕ РУКОВОДИТ НАПИСАНИЕМ СЦЕНАРИЯ, СОЗДАНИЕМ КВЕСТОВ.

**ТЕХ СПЕЦИАЛИСТЫ:** ЕСЛИ НА ИГРЕ НЕОБХОДИМО ЭЛЕКТРОННОЕ ИЛИ ДРУГОЕ СПЕЦИАЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, КОТОРОЕ НУЖНО И ПОДДЕРЖИВАТЬ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ – ЭТО ЗАДАЧА ТЕХНИКОВ.

**ДЕКОРАТОРЫ И АКТЁРЫ:** ЭТИ ЛЮДИ ОТВЕЧАЮТ ЗА АНТУРАЖ. ИХ ЗАДАЧА СОЗДАТЬ ВСЕ НЕОБХОДИМЫЕ ДЕКОРАЦИИ И ПОСТРОЙКИ ДЛЯ ИГРЫ, А ТАК ЖЕ ПОДГОТОВИТЬ КОСТЮМЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ КОТОРЫЕ БУДУТ СОЗДАВАТЬ АТМОСФЕРУ ИГРЫ.

**КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР:** КОМПЛЕКСНО РУКОВОДИТ ПРОДАЖАМИ, ЗАКУПКАМИ, ЛОГИСТИКОЙ И МАРКЕТИНГОМ.

**ФОТОГРАФ:** ПРИЯТНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ ИГРОКОВ И ФОТОГРАФИИ ВСЕГДА ДОБАВЛЯЮТ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЭМОЦИЙ СООБЩЕСТВУ И ПОМОГАЮТ ПРОДВИГАТЬ ПРОЕКТЫ МАСТЕР ГРУППЫ



# ПРОДВИЖЕНИЕ ПРОЕКТА

ПРОДВИЖЕНИЕ БУДЕТ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПРИ ПОМОЩИ РЕКЛАМЫ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ НА СТРИМИНГОВЫХ СЕРВИСАХ И У БЛОГЕРОВ. БОЛЬШУЮ ПОМОЩЬ В РАСПРОСТРАНЕНИИ ОКАЖЕТ ТОТ ФАКТОР ЧТО СООБЩЕСТВО РОЛЕВИКОВ ОЧЕНЬ ПЕРЕПЛЕТЕНО. НА ПОДОБНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ СОБИРАЮТСЯ КОМАНДАМИ ДО 50 ЧЕЛОВЕК. ПОЭТОМУ НОВОСТЬ О РОЛЕВЫХ ПРОЕКТАХ РАЗЛЕТАЕТСЯ СО СКОРОСТЬЮ ПЕСНОГО ПОЖАРА ПРИВЛЕКАЯ ДАЖЕ ЛЮДЕЙ СО СТОРОНЫ.



**СОСТАВЛЕНИЕ ПЛАНА РАСХОДОВ:**

**ПОСТОЯННЫЕ РАСХОДЫ:**  
ЗАРАБОТНАЯ ПЛАТА РАБОТНИКАМ  
ГЛАВМАСТЕР - 25 000 РУБ.  
ТЕХ СПЕЦИАЛИСТЫ - 20 000 РУБ.  
ДЕКОРАТОРЫ И АКТЕРЫ - 24 000 РУБ.  
КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР - 10 000 РУБ.  
ФОТОГРАФ - 10 000 РУБ.  
РАСХОДЫ НА СОДЕРЖАНИЕ ОБОРУДОВАНИЯ - 20 000 РУБ.  
**РАСХОДЫ ПО НЕОБХОДИМОСТИ:**  
РЕКЛАМА - 50 000 Р.  
РЕСУРСЫ ДЛЯ ДИЗАЙНА — 150 000 Р.  
АРЕНДА ПЛОЩАДИ: 50 000Р



## РАБОТА СО СТОРОННИМИ ГРУППАМИ

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ РАЗВИТИЯ НАШЕЙ ГРУППЕ БУДЕТ ПОЛЕЗНО РАБОТАТЬ В СВЯЗКЕ С БОЛЕЕ ОПЫТНЫМИ МАСТЕР ГРУППАМИ, ЭТО ПОМОЖЕТ САМИМ ЧЛЕНАМ ГРУППЫ НАБРАТЬ ОПЫТА У СТАРШИХ ТОВАРИЩЕЙ И ЗАЯВИТЬ О СЕБЕ СРЕДИ СТОРОЖИЛ СООБЩЕСТВА ЧТО В ДАЛЬНЕЙШЕМ СИЛЬНО ПОМОЖЕТ С ПРОДВИЖЕНИЕМ.

## Анализ рынка

Исследование рынка показало, что существует потребность в заинтересованной и активной мастер группе, которая стремится развиваться и удивлять игроков новыми качественными и проработанными играми. Это происходит по тому, что людей стремящихся отдохнуть активно при этом желающих отправится в любимую вселенную всё больше. У них есть средства и возможности для создания своего образа, но нет большого количества мастер групп готовых реализовать проекты по различным вселенным. Зачастую мастер группы стараются закрепится в определённом жанре и перестают после этого развиваться.

Основная цель первого года производственной деятельности заключается в том, чтобы зарекомендовать себя как активную и продуманную группу мастеров срамящуюся создавать яркие впечатления для своих игроков. В конце концов, мы ожидаем, что станем мастер группой с высокой репутацией в сообществе ради игр которой люди будут преодолевать большие расстояния и создавать яркие образы.

## КОНКУРЕНЦИЯ

НА СОВРЕМЕННОМ РЫНКЕ НЕ ТАК МНОГО МАСТЕР ГРУПП КОТОРЫЕ БЫЛИ БЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СЕРЬЁЗНЫМИ КОНКУРЕНТАМИ. МНОГИЕ ИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ МАСТЕРОВ УЖЕ ПОТЕРЯЛИ ПОТЕНЦИАЛ РАЗВИТИЯ И НЕ УДИВЛЯЮТ ИГРОКОВ ЧЕМ-ТО НОВЫМ. КАЧЕСТВО ОТЫГРЫША И ДЕКОРАЦИЙ У МНОГИХ ОСТАВЛЯЕТ ЖЕЛАТЬ ЛУЧШЕГО, ЧТО НЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПОЛНОСТЬЮ ПОГРУЗИТСЯ В МИР ИГРЫ И ОТТАЛКИВАЕТ ИГРОКОВ.

## МОЖНО ВЫДЕЛИТЬ НЕКОТОРЫЕ ФАКТОРЫ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ:

- КАЧЕСТВО СЮЖЕТА, МЕХАНИК И КВЕСТОВ
- КАЧЕСТВО ДЕКОРАЦИЙ И КОСТЮМОВ МАСТЕРОВ
- КАЧЕСТВО ОТЫГРЫША АКТЁРОВ И ОТБОР ИГРОКОВ НА ИГРУ
- ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И ОБЩЕНИЕ С ИГРОКАМИ ДЛЯ ВЫЯВЛЕНИЯ ПРОБЛЕМ И ПУТЕЙ РАЗВИТИЯ.