

СОЗДАЙ СВОЮ ИГРУ:

конструктор игры «Имаджинариум» от
Cosmodrome Games

Перед тобой необычный кейс: тебе предстоит принять участие в реальном проекте Cosmodrome Games, а лучшие идеи будут реализованы на практике. Задание кейса предназначено для тех, кто не боится трудностей и любит решать сложные, но интересные задачи. Cosmodrome Games одни из первых решают такую задачу, и в твоих силах помочь компании блестяще с ней справиться.



Введение

Автомобиль Дарины, руководителя отдела маркетинга компании «Cosmodrome Games» медленно двигался в привычной понедельничной пробке, ведущей прямо к офису компании. Но июньское солнце и живописный пейзаж за окном создавали у сидящих в салоне хорошее настроение и надежду на плодотворную встречу. В это день в офисе компании должно было состояться большое совещание по обсуждению стратегических инициатив Cosmodrome Games в категории настольных игр, а точнее «Имаджинариума».

Пока коллеги, которых Дарина охотно взялась подвести, делились интересными примерами из своей работы над другими играми и в других компаниях, Дарина размышляла о том, как быстро развивался бизнес Cosmodrome Games. Компания появилась на рынке изначально не в том виде, в котором она существует сегодня. В 2013 году, CEO и соучредитель Cosmodrome Games, Михаил Пахомов со своим партнером задумались о том, чтобы реализовать игру для смартфонов, но любая игра для мобильных начинается с аналоговых прототипов на бумаге. Когда ребята начали делать картонные карточки для своей игры, им на глаза попала статья об успехе игры «Имаджинариум», которая неожиданно для всех - и создателей, и потребителей - выстрелила и стала одной из самых востребованных на рынке,

показав, что несмотря на век технологий и повсеместную диджитализацию, на настольные игры есть большой спрос.

В тот же момент ребята решили встретиться с создателями игры, проектом Stupid Casual, и выяснили, что по сравнению с рынком мобильных приложений, рынок настольных игр относительно пуст, к тому же проект настольной игры не такой трудозатратный и дорогой, как мобильное приложение. Тогда Михаил принял решение запустить свою компанию, Cosmodrome Games, предложив Stupid Casual вложиться и разделить риски. Стартовала компания с игрой «500 злобных карт», которая мгновенно стала популярной. В 2015 году два издательства объединились под крышей Cosmodrome Games, что превратило компанию в третье по размеру издательство настольных игр в России. Игра «Имаджинариум» - одна из самых популярных в России, вышедшая в 2011 году, продолжает возглавлять топ-чарты фаворитов среди заядлых игроков.

Игровое сообщество фанатов составляет более 500 тыс. активных игроков по всей России и с 2011 года было продано более 115 тыс. экземпляров игры.

«Имаджинариум» - популярная игра на ассоциации, которая является увлекательным способом развития воображения и нестандартного мышления. Игра обязана своей популярностью тому, что в ней не нужно соревноваться в ловкости, скорости или интеллекте. «Имаджинариум» направлен на то, чтобы развить воображение и фантазию, а также научиться чувствовать эмоции и настроение других людей. На данный момент существует 5 полноценных изданий игры: «Имаджинариум Детство» (6+), «Имаджинариум 3D», «Имаджинариум Сумчатый», «Имаджинариум Добро» и «Имаджинариум Юбилейный».

Однако несмотря на повсеместный успех игры, создатели видят, что у потребителей растет спрос на кастомные товары - тренды на персонализацию можно видеть в спорте, ритейле и прочих сегментах рынка, особенно среди подарочной продукции. Кроме того, набор карт «Имаджинариума» сейчас ограничен шестью колодами, что приводит к тому, что карты приедаются и игрокам становится скучно. Как раз с этим и должна справиться Дарина в проекте по созданию нового издания.



Постановка задачи

На основе недавно проведенного опроса игроков, Дарина выяснила, что около половины опрошенных не купили игру сами, а получили в подарок, поэтому ей пришла идея создать проект, который позволит любому желающему собрать свою персональную коробку с игрой. На коробку можно будет добавить надпись или поздравление, вставить свою картинку или полностью поменять фон. Кроме этого можно создать собственный набор карт: выбрать из уже существующих, собрать из всех доступных наборов один свой, или загрузить картинку/фотографии из интернета и получить уникальный игровой набор. На бумаге идея казалась Дарине отличной, но перед ней, как перед директором маркетинга Cosmodrome Games, стояла задача разработать маркетинговую стратегию продвижения новой игры для достижения продаж в 10-12 тыс. штук с бюджетом на запуск в 1.5 млн рублей. Дарине предстояло детально проработать существующие в сознании людей барьеры для покупки и потребления настольных игр, а также как должны действовать Cosmodrome Games для исправления ситуации и максимизации собственной прибыли. Уже через неделю Дарине и ее команде предстоит защищать первые результаты подготовки стратегии перед руководством.

Разработка маркетинговой стратегии "Имаджинариум"

Проектная команда

Разработка маркетинговой стратегии "Имаджинариум"

Коллеги, как вы знаете, перед нами стоит задача разработать новое издание игры "Имаджинариум".

Предлагаю сфокусироваться на следующих задачах:

1. Изучить текущее состояние рынка настольных игр в России: целевую аудиторию, функциональные и эмоциональные атрибуты брендов, миссии и слоганы.
2. Проанализировать основные барьеры покупки настольных игр в РФ и предложить способы их преодоления с описанием конкретных действий Cosmodrome Games, обеспечивающие рост активных игроков на 20% в год (органически компания растет на 15%) с ежегодным маркетинговым бюджетом 10 млн.
3. Разработать стратегию продвижения специальной подарочной версии игры «Имаджинариум» с бюджетом на запуск проекта в 1,5 млн. KPI на первый год = 10 000 проданных коробок

Коллеги, рада, что получилось собрать такую сильную проектную команду! Нам предстоит проделать большую работу, ведь оценивать новую маркетинговую стратегию будет CEO компании уже через неделю!

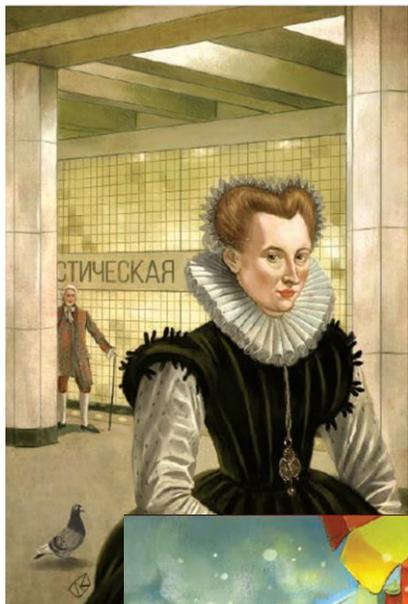
Жду вас всех через час в переговорной для детального обсуждения и распределения задач. Захватите с собой ноутбуки и полезные материалы.



Отправить



Дополнительная задача



Дополнительная задача

Проектная группа

Дополнительная задача

Коллеги, добрый день!

Пишу в связи с новым заданием, которое непосредственно связано с предыдущим, на котором нам предстоит сконцентрироваться в ближайшее время.

Вчера на стратегической сессии мы с финансами и советом директоров рассмотрели разработанную вами маркетинговую стратегию. Стоит отметить, что все остались очень довольны проделанной работой и готовы приступить к имплементации как можно скорее.

Однако надо сказать, что мы с вами совершенно не подумали о финансовой стороне проблемы, именно на этом нам и предстоит сосредоточить свои силы. От нас не требуется детальной проработки финансовой модели, но нам необходимо просчитать окупаемость новой игры и сделать вывод, стоит ли вообще выходить на рынок с такой инициативой (для этого можете использовать структуру NPV).

По всем вопросам можете обращаться ко мне или к Ивану, нашему финансовому директору.

Спасибо, Дарина

Без засеч... **B** *I* U A **≡** **≡** **≡** **≡** **≡** **≡** **≡** **≡** **≡** **≡**

Отправить

