

Załącznik nr 5 – Analiza marketingowa - Szablon

ANALIZA MARKETINGOWA	
1.	Tytuł gry wideo <i>Wpisz docelowy tytuł gry lub nazwę roboczą, którą posługujecie się wewnętrznie.</i>
2.	Gatunek <i>Podaj gatunek gry oraz ewentualnie podgatunki.</i>
3.	Pozycjonowanie <i>Wyjaśnij, jak gra będzie pozycjonowana na rynku. (np. „Indie premium dla graczy szukających głębokich narracji”, „gra rodzinna dostępna na Switcha”, „niskobudżetowa gra retro dla fanów pixel artu”). Uwzględnij np. niszę, segment rynku, poziom trudności, platformy.</i>
4.	Cena i dystrybucja <i>Określ planowaną cenę gry oraz sposób jej dystrybucji.</i>
5.	Opis / Elevator Pitch <i>Napisz krótką, zwięzłą prezentację gry, która w kilku zdaniach będzie zachęcać odbiorcę (np. inwestora lub gracza), Powinna ona zawierać unikalny pomysł, styl i klimat gry.</i> <i><u>(max. 500 znaków)</u></i>
6.	Gameplay <i>Opisz, na czym polega rozgrywka. Napisz, co gracz robi w grze. (np. eksploruje, rozwiązuje zagadki, walczy, buduje, podejmuje decyzje moralne itd.) Uwzględnij główne mechaniki i styl interakcji.</i> <i><u>(max. 500 znaków)</u></i>
7.	Konkurencja <i>Wskaż gry, z którymi Twoja gra będzie konkurować. Podaj od 2 do 5 tytułów, które są podobne pod względem gatunku, odbiorców lub stylu. Możesz też krótko skomentować, czym Twoja gra się od nich różni (np. bardziej niszowa, bardziej dostępna, z innym klimatem).</i>
1. 2. 3.	

8.	Key Features Wymień najważniejsze cechy gry. (np. „nieliniowa fabuła z pięcioma zakończeniami”, „stylizowana grafika nawiązująca do secesji”, „polska ścieżka dźwiękowa nagrana przez kwartet smyczkowy”, „symulacja relacji społecznych”).
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
9.	Target / Odbiorca Opisz, kto będzie odbiorcą gry. Uwzględnij grupy demograficzne (wiek, płeć, kraj/region), platformy (PC, konsole, mobile), poziom doświadczenia graczy, zainteresowania (np. „fani gier z silną narracją i stylizowaną grafiką”). Możesz dodać insigthy o ich zachowaniach konsumenckich. (max. 1.000 znaków)
10.	Media Wskaż planowane kanały promocji. (max. 500 znaków)
11.	USP – Unique Selling Point Napisz, co wyróżnia Twoją grę na tle innych. Dlaczego ktoś miałby zagrać właśnie w nią? (max. 500 znaków)
12.	Analiza SWOT
Strength – Mocne strony Co stanowi o sile Twojej gry?	
1.	
2.	
3.	

Weakness - Słabe strony <i>Co może stanowić ograniczenie Twojej gry?</i>
1. 2. 3.
Opportunity – Szanse <i>Jakie trendy lub zjawiska rynkowe możesz wykorzystać?</i>
1. 2. 3.
Threat – Zagrożenia <i>Jakie czynniki mogą zagrozić sukcesowi gry?</i>
1. 2. 3.